



Implementasi media edu-caplay dalam keterlibatan siswa kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SDN 157 Palembang

Nabila Putri Ayu¹, Nur Aisyah², Putri Rahmaini³, Bertha Venissa⁴, Santika Sari⁵

Universitas PGRI Palembang¹²³⁴⁵

E-mail: ayuputrinabila2605@gmail.com¹, nuraisyah09921@gmail.com²,
Putrirahmaini30@gmail.com³, berthavenissa327@gmail.com⁴, santikasari366@gmail.com⁵

e-ISSN : XXXX-XXXX

Article Info

Article history:

Received Month xx, Year

Approved Month xx,

Year

Keywords:

Gamification, Educaplay, Pancasila Education, Student Engagement, Grade V elementary school, Projector/Smartboard

ABSTRAK

Abstrak : Rendahnya keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang konvensional dan bersifat satu arah. Di sisi lain, pembatasan penggunaan gadget pribadi di lingkungan sekolah menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menghadirkan teknologi di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, Educaplay, melalui pemanfaatan Proyektor/Smartboard dalam membangun keterlibatan (student engagement) siswa kelas V SD Negeri 157 Palembang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 157 Palembang yang berjumlah [28] siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi langsung, wawancara bersama guru kelas dan siswa, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil skor kuis. Analisis data dilakukan melalui model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi Educaplay secara klasikal menggunakan Proyektor/Smartboard mampu menciptakan atmosfer kelas yang dinamis, menyenangkan, dan kompetitif secara positif. Keterlibatan siswa mengalami peningkatan yang signifikan, baik dari aspek perilaku (keaktifan merespon), emosional (antusiasme belajar), maupun kognitif (pemahaman nilai-nilai Pancasila). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi media Educaplay melalui Proyektor/Smartboard efektif sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di tengah keterbatasan akses gadget pribadi di Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Abstract : The low level of student engagement in Pancasila Education is often caused by the use of conventional and one-way learning methods. On the other hand, restrictions on the use of personal gadgets in the school environment require teachers to be more creative in bringing technology into the classroom. This study aims to describe the implementation of the

digital game-based interactive learning medium, Educaplay, through the utilization of a Projector/Smartboard in building the student engagement of fifth-grade (V) students at SD Negeri 157 Palembang in Pancasila Education. The research method employed was qualitative descriptive. The subjects of this study were [28] students of class V at SD Negeri 157 Palembang. Data were collected through direct observation, interviews with the classroom teacher and students, and documentation in the form of activity photos and quiz scores. Data analysis was conducted using an interactive model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that the classical application of Educaplay gamification using a Projector/Smartboard successfully created a dynamic, fun, and positively competitive classroom atmosphere. Student engagement showed a significant increase in behavioral (responsiveness), emotional (learning enthusiasm), and cognitive (understanding of Pancasila values) aspects. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the Educaplay medium through a Projector/Smartboard is effective as an innovative solution to enhance student engagement amid the limitations of personal gadget access in elementary schools.

Copyright © 2024, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila adalah usaha sadar dan terencana untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada peserta didik, agar mereka memiliki karakter, moral, dan perilaku yang selaras dengan falsafah hidup bangsa Indonesia. Mata pelajaran ini bukan sekadar hafalan teori, melainkan sebuah proses pembentukan sikap (afektif) dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan pancasila yaitu mata pelajaran yang lebih menekankan pada perilaku sehari-hari yang menanamkan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai agama, budaya, dan kepentingan bersama yang lebih penting dari pada kepentingan individu atau kelompok tertentu. Seperti yang telah kita ketahui, pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai masalah

Banyak siswa kelas V yang mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi abstrak dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, terutama dalam menginternalisasi, menganalisis, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Handayani & Dewantara, 2025). Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap tingkat keterlibatan (student engagement) yang rendah di kelas. Haryadi dan Ginting (2025) menyatakan bahwa minat dan motivasi belajar yang rendah merupakan salah satu penyebab utama keterlibatan aktif siswa yang kurang optimal dalam proses pembelajaran. Di SDN 157 Palembang, permasalahan ini semakin kompleks karena adanya kebijakan sekolah yang melarang siswa membawa gadget ke sekolah, sehingga pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital menjadi sangat terbatas.

Materi Pendidikan Pancasila untuk kelas V SD memerlukan pemahaman kontekstual yang mendalam, bukan sekadar hafalan teks. Materi ini membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan; namun pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah (teacher-centered) sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan tersebut (Rumaiya & Sya'ban, 2025). Perkembangan teknologi

digital menawarkan solusi inovatif melalui gamifikasi dalam pembelajaran. Educaplay sebagai platform gamifikasi pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen-elemen interaktif seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan kata, papan peringkat (leaderboard), dan umpan balik instan (Handayani & Dewantara, 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi melalui platform digital dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, pemahaman konsep, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar (Haryadi & Ginting, 2025).

Rumaiya dan Sya'ban (2025) dalam penelitiannya tentang efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran menemukan bahwa penerapan elemen permainan mampu memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa. Elemen kompetitif yang sehat dalam platform permainan digital terbukti efektif memicu keterlibatan emosional dan kognitif anak secara positif, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan.

Namun, implementasi platform game digital seperti Educaplay umumnya dirancang secara individual dengan setiap siswa menggunakan gadget sendiri. Kondisi ini tidak sesuai dengan situasi di banyak sekolah dasar di Indonesia, termasuk di SDN 157 Palembang yang memiliki kebijakan pembatasan akses gadget siswa di area sekolah. Oleh karena itu, diperlukan adaptasi dalam implementasi Educaplay, salah satunya adalah melalui pemanfaatan fasilitas Proyektor (atau Smartboard) yang tersedia di depan kelas untuk pembelajaran interaktif secara klasikal atau berkelompok. Penelitian terdahulu mengenai penggunaan platform permainan digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD sudah mulai dilakukan (Handayani & Dewantara, 2025; Haryadi & Ginting, 2025). Namun, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif atau eksperimen individual. Masih terbatas penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana implementasi gamifikasi Educaplay yang difasilitasi secara klasikal melalui Proyektor/Smartboard di depan kelas dalam membangun keterlibatan siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi menggunakan media Educaplay melalui Proyektor/Smartboard pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas V SDN 157 Palembang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi menggunakan Educaplay melalui Proyektor/Smartboard pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 157 Palembang. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran fenomena proses pembelajaran secara mendalam berdasarkan kondisi riil yang terjadi di lapangan. Menurut Ulfatin dan Triwiyanto (2023), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan kontekstual. Menurut Ulfatin dan Triwiyanto (2023), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan kontekstual. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 157 Palembang yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan total jumlah siswa sebanyak [28] siswa.

Pemilihan subjek didasarkan pada karakteristik siswa kelas V yang berada pada masa transisi menuju kemampuan berpikir abstrak yang lebih kompleks, namun masih membutuhkan stimulasi visual dan interaktif dalam menginternalisasi nilai-nilai

Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipilih karena materi di dalamnya sering kali dianggap teoretis dan membosankan jika diajarkan menggunakan metode konvensional, sehingga memerlukan inovasi media seperti Educaplay untuk membangkitkan keterlibatan aktif siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga instrumen utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung jalannya proses pembelajaran, dinamika kelas, serta indikator keterlibatan siswa (baik keterlibatan perilaku, emosional, maupun kognitif) selama pemanfaatan media Educaplay. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V dan perwakilan siswa untuk menggali respon, kendala, dan persepsi mereka terhadap penerapan gamifikasi ini. Sementara itu, dokumentasi berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP/Modul Ajar), foto-foto kegiatan di kelas, serta tampilan skor akhir kuis Educaplay digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat keabsahan temuan di lapangan.

Prosedur pelaksanaan penerapan gamifikasi ini diawali dengan tahap perencanaan, di mana peneliti merancang instrumen permainan di platform Educaplay (seperti kuis interaktif atau teka-teki silang) yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila kelas V. Pada tahap pelaksanaan, karena adanya keterbatasan akses atau larangan penggunaan gadget pribadi oleh siswa, media Educaplay dijalankan secara klasikal dengan menampilkannya di depan kelas menggunakan Proyektor/Smartboard. Guru memandu jalannya permainan, lalu siswa dilibatkan aktif untuk menjawab pertanyaan baik secara bergiliran, perwakilan kelompok, maupun bersama-sama. Unsur gamifikasi seperti perolehan poin (score), batasan waktu (timer), dan efek suara interaktif digunakan untuk memicu antusiasme siswa. Setelah sesi permainan berakhir, guru memberikan penguatan materi (feedback) dan melakukan refleksi bersama siswa mengenai nilai-nilai Pancasila yang telah dipelajari.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif menurut Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga alur kegiatan secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih, dan memfokuskan data lapangan yang berkaitan erat dengan fokus penelitian mengenai keterlibatan siswa. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis dan mudah dipahami. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi, di mana peneliti merumuskan makna dari temuan yang diperoleh untuk menjawab fokus penelitian mengenai bagaimana implementasi media Educaplay melalui Proyektor/Smartboard dapat membangun keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 157 Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan gamifikasi menggunakan Media Educaplay dilaksanakan pada pembelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel di kelas V SD Negeri 157 Palembang. Kegiatan ini melibatkan empat kelas V, yaitu kelas V A, V B, V C, dan V D. pembelajaran diawali dengan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan kuis interaktif menggunakan Quizizz yang ditampilkan melalui Proyektor. Selama kegiatan berlangsung, siswa mengikuti kuis secara bergantian maupun bersama-sama dengan arahan guru. Unsur gamifikasi seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), avatar, dan umpan balik langsung ditampilkan melalui *Proyektor* sehingga dapat dilihat oleh seluruh siswa. Gambaran respons siswa selama penerapan media educaplay pada Tabel 1.

Table 1.
Gambaran Respons Siswa pada Penerapan media educaplay

Kelas	Jumlah Siswa	Respons Siswa	Bentuk Partisipasi
V A	28	Positif	Siswa aktif bergantian menjawab soal di depan kelas.
V B	28	Positif	Siswa aktif menjawab secara bergantian dan melalui suara bersama.
V C	28	Positif	Siswa mengikuti kegiatan dengan baik meskipun sebagian siswa lebih pasif.
V D	28	Positif	Siswa aktif memberikan respons dan mengikuti jalannya kuis.

Gambar 1.
Kegiatan Siswa



Berdasarkan Tabel 1, siswa pada keempat kelas V menunjukkan respons yang positif terhadap diterapkannya media Educaplay. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran dan aktif berpartisipasi dalam menjawab soal yang diberikan. Selain itu, penggunaan media Educaplay memungkinkan seluruh siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran meskipun tidak menggunakan perangkat digital secara individual. Selama pelaksanaan kegiatan, ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan waktu karena siswa harus bergantian menjawab soal serta koneksi *internet* yang terkadang kurang stabil. Meskipun demikian, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan memperoleh respons positif dari siswa.

Pembahasan

Implementasi media pembelajaran Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik. Penggunaan Educaplay dalam penelitian ini dilakukan melalui pemanfaatan fitur kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, penulis terlebih dahulu mempersiapkan materi, menyusun pertanyaan, menentukan bentuk kuis, serta menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan karakteristik peserta didik kelas V. Tahap persiapan tersebut penting dilakukan agar penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai variasi dalam pembelajaran, tetapi benar-benar menjadi bagian dari strategi pedagogis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, teknologi ditempatkan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran, bukan sekadar sebagai pelengkap kegiatan belajar.

Pemilihan Educaplay sebagai media pembelajaran didasarkan pada karakteristik platform yang memungkinkan guru menyajikan materi evaluasi dalam bentuk aktivitas yang lebih menarik dan interaktif. Kuis yang disajikan melalui Educaplay memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pemberian soal secara konvensional melalui buku atau lembar kerja. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan pertanyaan yang diberikan, mendiskusikan alternatif jawaban, serta memperoleh pengalaman belajar yang mengandung unsur permainan. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Nurhayati et al. (2025) yang menunjukkan bahwa Educaplay dapat digunakan sebagai platform berbasis gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sekolah dasar. Penggunaan media digital yang memiliki unsur interaktif dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan aktivitas kognitif dan sosial selama proses pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, Educaplay digunakan pada kegiatan inti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penulis menampilkan kuis melalui media yang dapat dilihat bersama oleh peserta didik, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca, memahami, dan mendiskusikan pertanyaan yang muncul. Peserta didik tidak diarahkan untuk sekadar mencari jawaban secara individual, tetapi didorong untuk berdiskusi dengan teman dan mengemukakan alasan atas jawaban yang dipilih. Pola pembelajaran tersebut menunjukkan adanya perubahan dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, memperjelas pertanyaan, mengelola diskusi, serta memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik.

Penggunaan kuis interaktif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui proses mencoba, menjawab, melakukan koreksi, dan memperoleh umpan balik. Proses tersebut penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena materi yang dipelajari tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat konsep, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman nilai, norma, sikap, tanggung jawab, kerja sama, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, ketika peserta didik diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan situasi kehidupan nyata, mereka dapat mendiskusikan alternatif tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Interaksi tersebut menjadikan kuis bukan hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konseptual dan kemampuan peserta didik dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Educaplay mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang didominasi metode ceramah. Peserta didik terlihat lebih antusias ketika kuis mulai ditampilkan. Perubahan tersebut dapat diamati melalui meningkatnya perhatian peserta didik terhadap pertanyaan, keberanian dalam menyampaikan jawaban, serta keterlibatan dalam diskusi. Peserta didik yang sebelumnya cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi stimulus yang mendorong perubahan perilaku belajar dari pasif menuju lebih aktif.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Panjaitan et al. (2025) mengenai penggunaan Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Educaplay dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa melalui proses pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Temuan tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini karena memiliki kesamaan pada jenjang pendidikan, tingkat kelas, mata pelajaran, dan jenis media yang digunakan. Dengan demikian, meningkatnya keaktifan peserta didik setelah penerapan Educaplay bukan sekadar perubahan situasional, tetapi memiliki dukungan empiris dari penelitian sebelumnya yang menggunakan konteks pembelajaran serupa.

Keaktifan peserta didik dalam penelitian ini dapat dilihat melalui beberapa bentuk perilaku, antara lain keberanian menjawab pertanyaan, mengajukan pendapat, memberikan tanggapan terhadap jawaban teman, berdiskusi dalam kelompok, serta ikut menentukan jawaban yang dianggap paling tepat. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Educaplay menciptakan interaksi yang lebih luas dalam pembelajaran. Interaksi tidak hanya terjadi antara guru dan peserta didik, tetapi juga antarpeserta didik. Kondisi tersebut penting karena pembelajaran Pendidikan Pancasila pada dasarnya tidak hanya bertujuan membangun kemampuan akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, komunikasi, kerja sama, dan penghargaan terhadap pendapat orang lain.

Selain meningkatkan keaktifan, penggunaan Educaplay juga terlihat mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Minat belajar tercermin dari perhatian peserta didik terhadap kegiatan, rasa senang ketika mengikuti kuis, rasa ingin tahu terhadap pertanyaan berikutnya, dan keinginan untuk berpartisipasi dalam menentukan jawaban. Ketika pembelajaran menggunakan format kuis yang menyerupai permainan, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga pembelajaran tidak dipersepsikan sebagai kegiatan yang monoton. Hal ini diperkuat oleh penelitian Amaliah et al. (2025) yang secara khusus mengkaji pengaruh media Educaplay terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. Penelitian tersebut menggunakan indikator kesenangan, perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan untuk melihat perkembangan minat belajar peserta didik setelah penggunaan Educaplay.

Peningkatan minat tersebut dapat dijelaskan melalui adanya unsur gamifikasi dalam Educaplay. Unsur permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari kegiatan pembelajaran konvensional karena peserta didik dihadapkan pada tantangan yang harus diselesaikan. Pertanyaan dalam kuis menjadi stimulus yang mendorong peserta didik untuk berpikir dan mencari jawaban yang tepat. Dalam kondisi tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi dari guru, tetapi juga membangun pengalaman belajar melalui aktivitas menjawab dan memecahkan permasalahan. Dengan

demikian, unsur permainan dapat menjadi pintu masuk untuk membangun keterlibatan kognitif peserta didik.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Mauliana (2025) yang menemukan bahwa penggunaan Educaplay pada siswa sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan peningkatan hasil belajar, tetapi juga dengan meningkatnya semangat dan partisipasi aktif peserta didik. Dalam penelitian tersebut, persentase peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran meningkat dari 53,84% pada siklus pertama menjadi 84,62% pada siklus kedua, disertai peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Educaplay berpotensi memberikan dampak yang saling berkaitan antara aspek afektif dan kognitif. Ketika peserta didik lebih tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran, peluang mereka untuk memahami materi juga menjadi lebih besar.

Dari perspektif proses pembelajaran, meningkatnya perhatian peserta didik setelah penggunaan Educaplay menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mengurangi kejenuhan selama kegiatan belajar. Pembelajaran Pendidikan Pancasila terkadang dipersepsikan sebagai pembelajaran yang banyak memuat konsep, norma, nilai, dan materi yang membutuhkan kemampuan mengingat. Apabila penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah, peserta didik berpotensi mengalami kejenuhan dan kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi. Penggunaan kuis interaktif memberikan alternatif karena peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas membaca pertanyaan, berpikir, berdiskusi, memilih jawaban, dan menerima penguatan dari guru.

Penelitian Yonanda et al. (2024) juga memperlihatkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis multimedia pada jenjang sekolah dasar dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut menemukan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dari 48,79 pada pretest menjadi 81,47 pada posttest setelah penggunaan media multimedia interaktif. Meskipun media yang digunakan tidak secara khusus sama dengan Educaplay, hasil tersebut memperkuat argumentasi bahwa karakteristik media yang interaktif, visual, dan melibatkan peserta didik secara langsung dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendukung pencapaian pembelajaran.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, peningkatan keaktifan peserta didik menjadi hal yang penting karena pembelajaran tidak seharusnya berhenti pada penguasaan pengetahuan faktual. Peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk memahami nilai-nilai Pancasila melalui situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, pertanyaan dalam Educaplay dapat dirancang tidak hanya dalam bentuk pertanyaan hafalan, tetapi juga pertanyaan yang menuntut peserta didik untuk menganalisis suatu peristiwa, memilih tindakan yang tepat, membandingkan perilaku, dan memberikan alasan atas keputusan yang diambil. Apabila desain soal dibuat demikian, Educaplay dapat berfungsi sebagai media yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir peserta didik sekaligus memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila.

Aktivitas diskusi yang muncul selama penggunaan Educaplay juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial peserta didik. Ketika peserta didik harus menentukan jawaban bersama, mereka belajar untuk mendengarkan pendapat teman, menyampaikan argumentasi, menerima perbedaan jawaban, dan mencapai kesepakatan. Proses tersebut memiliki relevansi dengan nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai musyawarah, gotong royong, menghargai pendapat, dan bertanggung jawab terhadap keputusan bersama. Dengan demikian, penggunaan Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai media digital untuk menyampaikan soal, tetapi juga dapat

menjadi sarana untuk mempraktikkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Pancasila melalui interaksi nyata di dalam kelas.

Hasil penelitian mengenai penggunaan Educaplay dalam pembelajaran sekolah dasar juga menunjukkan kecenderungan yang konsisten. Husada et al. (2026) melalui kajian sistematis terhadap penelitian tentang Educaplay menemukan bahwa penggunaan media tersebut berkaitan dengan peningkatan partisipasi, interaksi, keberanian bertanya, keterlibatan dalam diskusi, serta penyelesaian tugas. Fitur kuis interaktif, permainan edukatif, dan aktivitas berbasis gamifikasi dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Temuan tersebut semakin memperkuat hasil observasi dalam penelitian ini bahwa perubahan perilaku peserta didik setelah penerapan Educaplay dapat terlihat secara nyata melalui meningkatnya partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Meskipun demikian, efektivitas Educaplay tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh bagaimana guru merancang dan mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran. Media yang menarik tidak secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang bermakna apabila pertanyaan yang diberikan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa setiap kuis memiliki keterkaitan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Pertanyaan perlu disusun secara bertahap, mulai dari pemahaman konsep hingga penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan alasan atas jawaban yang dipilih sehingga proses pembelajaran tidak berhenti pada aktivitas memilih jawaban benar atau salah.

Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah pengelolaan kelas. Penggunaan kuis yang memiliki unsur permainan dapat menimbulkan suasana kompetitif. Kompetisi dapat menjadi stimulus positif apabila diarahkan untuk membangun motivasi dan semangat belajar, tetapi perlu dikelola agar tidak menyebabkan peserta didik hanya berorientasi pada kemenangan. Oleh karena itu, guru perlu menekankan bahwa tujuan utama kegiatan bukan semata-mata memperoleh skor tertinggi, melainkan memahami materi, bekerja sama, dan mampu memberikan alasan atas jawaban yang dipilih. Dengan pendekatan tersebut, unsur gamifikasi dapat diarahkan untuk memperkuat pembelajaran, bukan menggantikan substansi pembelajaran.

Penggunaan Educaplay juga perlu disertai dengan kegiatan refleksi setelah kuis selesai. Setelah peserta didik memberikan jawaban, guru dapat membahas pertanyaan yang dianggap sulit, meminta peserta didik menjelaskan alasan jawabannya, dan menghubungkan materi dengan situasi kehidupan sehari-hari. Tahap refleksi ini penting agar pengalaman bermain dan menjawab kuis berkembang menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, Educaplay dapat ditempatkan sebagai bagian dari keseluruhan rangkaian pembelajaran, mulai dari pemberian stimulus, eksplorasi materi, diskusi, evaluasi, hingga refleksi.

Secara keseluruhan, hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay memberikan perubahan positif terhadap dinamika pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Peserta didik menjadi lebih antusias, perhatian terhadap pembelajaran meningkat, keberanian untuk menjawab dan menyampaikan pendapat berkembang, serta interaksi antarpeserta didik menjadi lebih terlihat. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang monoton dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Dengan demikian, Educaplay dapat dipandang bukan hanya sebagai media evaluasi berbasis digital, tetapi sebagai media pembelajaran yang mampu

mengintegrasikan unsur teknologi, permainan, interaksi, diskusi, dan evaluasi dalam satu aktivitas pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, pemanfaatan tersebut menjadi semakin relevan karena kuis dapat dirancang untuk mengangkat permasalahan yang dekat dengan kehidupan peserta didik, kemudian mendorong mereka untuk berdiskusi dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, implementasi Educaplay dapat memberikan kontribusi terhadap terciptanya pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, menarik, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berpikir, serta sikap sosial dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, di kelas V SD Negeri 157 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media Educaplay digunakan dalam bentuk kuis interaktif yang dikerjakan secara bersama-sama sehingga membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Penggunaan media ini juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi karena disajikan melalui tampilan yang interaktif dan berbasis permainan edukatif.

Selain itu, keterlibatan siswa kelas V. dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan setelah diterapkannya media Educaplay. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik saat mengikuti pembelajaran, keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, kerja sama antar siswa ketika menyelesaikan kuis, serta meningkatnya perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media Educaplay mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

REFERENSIA

- Amaliah, F., Karim, A., & Asyiah, N. (2025). Pengaruh media Educaplay terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 1 Dukuh. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.31326>
- Handayani, P. A., & Dewantara, I. P. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Digital (Educaplay) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Kelas V di SD Negeri 5 Tonja Denpasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 4(2). <https://sejurnal.com/pub/index.php/jpim/article/view/3012>
- Haryadi, J., & Ginting, A. B. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 060925 Medan Amplas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 263- 275. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7194>
- Husada, N. P., Isro' Iyah, N. N., Aulia, N., Amelia, L. F., Zeniari, A. E., & Indrawati, D. (2026). Efektivitas media interaktif Educaplay terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45347>
- Husna, F. N. (2026). Analisis Penerapan Karakter Gotong Royong dengan Media *Educaplay Froggy Jumps* dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 1-34.

- Lase, R. S., Zega, J. H. K., Laowo, E. N., Telaumbanua, V. H., & Waruwu, Y. (2025). Inovasi pembelajaran: Mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 13(1), 505-512.
- Mauliana, S. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran digital Educaplay pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I UPT SD Negeri Baturetno 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2987-2995. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3922>
- Nurhayati, N., Karlimah, K., & Hamdu, G. (2025). The use of Educaplay in primary school learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13451>
- Panjaitan, D. R., Kadir, D., Haryadi, J., & Ginting, A. B. (2025). Efektivitas penggunaan media interaktif Educaplay dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 060925 Medan Amplas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7194>
- Rumaiya, I., & Sya'ban, M. B. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Educaplay Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 10(4), 919-926. <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v10i4.1973>
- Setiawati, M., Mubarak, A., Rachman, A., Hidayat, A., & Suganda, A. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran game Educaplay dalam pemahaman materi warisan budaya siswa kelas V pada pembelajaran IPS di SDN Ciwedus 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33324>
- Yonanda, D. A., Islahuddin, I., Ramadhani, F. A., Febriyanto, B., Saputra, D. S., Yuliati, Y., & Nurhidayat, E. (2024). Improving motivation and learning outcomes of elementary school students with multimedia-based interactive media. *Profesi Pendidikan Dasar*, 11(3), 197-210. <https://doi.org/10.23917/ppd.v11i3.5761>