

## **Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya**

Nadhila Fernanda <sup>1\*</sup>, Anna Roosyanti <sup>2</sup>, Ratna Susanti <sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> SDN Dukuh Kupang III Surabaya, Indonesia

Email: <sup>1</sup> ppg.nadhilafernanda08@program.belajar.id, <sup>2</sup> annaroosyanti\_fbs@uwks.ac.id, <sup>3</sup> ratnasusanti40@guru.sd.belajar.id

**Abstrak:** Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia. Namun dalam praktiknya, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menerapkan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan menggunakan platform media *Educaplay* sebagai sarana untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan hasil pembelajaran pendidikan Pancasila, di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya, dengan memanfaatkan platform media *Educaplay* sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik. Subjek penelitian terdiri dari 27 peserta didik di kelas IVB SDN dukuh Kupang III Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus, persentase ketuntasan peserta didik adalah 26%. Pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 59% dengan 16 peserta didik mencapai ketuntasan. Di siklus II, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 85% dengan 23 peserta didik tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Media *Educaplay*

### **Situs:**

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>

### **Pendahuluan**

Perkembangan pada era globalisasi saat ini tentunya menuntut adanya sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi yang dimana hal ini merupakan kunci untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu tempat untuk meningkatkan sumber daya manusia itu sendiri adalah melalui pendidikan. Pendidikan hakikatnya merupakan sesuatu yang dikerjakan oleh seseorang dengan kesadarannya yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kepribadian baik itu kemampuan yang ada di dalam ruang lingkup sekolah maupun di luar ruang lingkup sekolah dimana hal itu akan berlangsung selama seseorang itu hidup dan dilakukan di lingkungan sekolah, masyarakat maupun keluarga (Syafril & Zen, 2017).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat (Putri et al., 2023) yang berpendapat bahwa pendidikan Pancasila sangat penting karena dalam pembelajaran tersebut dapat membentuk akhlak peserta didik yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila.

Namun dalam praktiknya, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Seperti halnya pada hasil wawancara pada guru kelas IVB yang dilakukan peneliti adalah kelas IVB merupakan kelas yang cenderung ramai dan tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu menurut hasil observasi awal peserta didik kelas IVB mata pelajaran pendidikan Pancasila SDN Dukuh Kupang III Surabaya masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar mereka. Hal ini bisa karena beberapa faktor antara lain penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Sebanyak 7 peserta didik dari 27 jumlah peserta didik tidak tuntas dengan kriteria ketuntasan minimum adalah 75. Melalui pertimbangan tersebut, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan

Pancasila dengan tujuan peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan angka ketuntasan.

Di era teknologi saat ini, belajar dapat lebih mudah dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih mudah dilakukan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Teknologi digital pada saat ini sudah mulai diterapkan di dalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mengakses sebuah informasi dan dijadikan sebagai penunjang kegiatan belajar dan mengajar. Menciptakan sebuah pembelajaran yang baik perlu adanya berbagai komponen yang mendukung baik sarana maupun prasarana, salah satunya yaitu media pembelajaran. Seperti pendapat (Setiawan, 2022) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satu upay yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membuat peserta didik tertarik, seperti adanya inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik seperti media *Educaplay*.

*Educaplay* adalah platform digital yang menyediakan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. *Educaplay* menyediakan beragam aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang bisa disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila untuk peserta didik, tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran tersebut secara lebih mendalam (Cahyono & Setiyadi, 2018). Maka dari itu untuk membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dan efektif bagi peserta didik penggunaan platform digital *Educaplay* ini bisa menjadi solusi yang tepat. Penelitian yang dilakukan oleh (Jannah et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian lain oleh (Sari et al., 2020) menemukan bahwa pemanfaatan *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4 SD dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis nilai-nilai Pancasila. Aktivitas interaktif dan menyenangkan di platform ini mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi meningkat.

Menurut (Rahmawati et al., 2022), Kurikulum Merdeka yang didasarkan pada Pendidikan Pancasila memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti game *Educaplay*, dalam menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Hal ini sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran dapat mendukung pengembangan keterampilan-keterampilan tersebut, karena platform ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kolaboratif (Kurniawan et al., 2021).

Dengan demikian, harapan penggunaan media *Educaplay* dalam Kurikulum Merdeka adalah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal, sekaligus mengembangkan keterampilan abad 21 yang sangat diperlukan dalam era digital saat ini. Integrasi *Educaplay* dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk mewujudkan tujuan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik dan mengutamakan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya melalui penggunaan media *Educaplay*.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) (Mursidi et al., 2023). Peneliti akan menerapkan media *Educaplay* pada pembelajaran pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Subjek penelitian ini terdiri dari 27 peserta didik kelas IVB. Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, tes dan dokumentasi dengan pengembangan instrumen berupa lembar observasi, soal tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas guru dan peserta didik secara langsung. Tes digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik telah meningkat dan seberapa baik mereka menguasai materi yang telah dipelajari. Dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif akan digunakan untuk mengolah data hasil belajar peserta didik, sedangkan analisis kualitatif akan digunakan untuk mengolah data observasi. Peneliti akan berperan sebagai partisipan aktif dalam proses pembelajaran di kelas IVB. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang mengikuti model siklus dari Kurt Lewin. Peneliti akan terlibat langsung dalam perencanaan, pelaksanaan,

observasi, dan refleksi pada setiap siklus penelitian. Penelitian dianggap tuntas jika nilai yang diperoleh telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Untuk mengukur ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Percentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah semua siswa}} \times 100$$

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas diperoleh dari penelitian yang sudah dilaksanakan di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya, kemudian dilakukan refleksi. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti mulai dari pra-siklus, siklus I dan siklus II. Pada siklus I dan siklus II, tahap pertama adalah perencanaan menggunakan media *Educaplay*. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Tahap ketiga adalah observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Tahap keempat adalah refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

### Pra-Siklus

Penelitian ini dimulai dengan tahap pra-siklus untuk mengetahui dan mengukur kemampuan awal peserta didik. Tahap pra-siklus dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui keadaan awal hasil belajar peserta didik kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya sebelum dilakukannya tindakan siklus. Adapun hasil belajar pra-siklus peserta didik kelas IVB SDN Dukuh Kupang III yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Percentase Hasil Belajar Pra-Siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Percentase
Tuntas	7	26%
Belum Tuntas	20	74%

Data menunjukkan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang masih rendah berdasarkan hasil pra-siklus, diketahui sebanyak 7 peserta didik (26%) dari 27 peserta didik telah mencapai KKTP. Sementara yang belum tuntas atau belum mencapai KKTP yakni sebanyak 20 peserta didik (74%). Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa hasil pra-siklus menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya minat belajar sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang menyebabkan rendahnya hasil belajar mereka.

### Siklus I

Berdasarkan persoalan yang ditemukan pada kegiatan pra-siklus, peneliti melakukan tindakan melalui penerapan media *Educaplay*. Tahap awal pada siklus I ini adalah perencanaan dengan menyusun rancangan pembelajaran, menyediakan lembar tes dan juga observasi. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran menyesuaikan perangkat yang telah disusun, dengan pengoptimalan waktu. Selanjutnya, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan rancangan pembelajaran, yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal dilakukan pembiasaan seperti pembelajaran biasanya, seperti salam, berdoa, pertanyaan pemantik dan penjelasan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, diterapkan pembelajaran menggunakan media *Educaplay* permainan *Froggy Jumps*, mengerjakan LKPD, berdiskusi dan presentasi. Kemudian pada kegiatan penutup dilakukan mengerjakan soal tes evaluasi, membuat kesimpulan dan refleksi pembelajaran. Hasil pengamatan dan observasi pelaksanaan pada siklus II diperoleh hasil pada tabel berikut:

Tabel 2. Percentase Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Percentase
Tuntas	16	59%
Belum Tuntas	11	41%

Pada siklus I, data menunjukkan bahwa 16 peserta didik (59%) telah mencapai KKTP. Sementara itu, terdapat 11 peserta didik (41%) yang belum mencapai KKTP. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup besar dari pra-siklus ke siklus I. Namun, hasil yang diperoleh belum maksimal, sehingga diperlukan perbaikan untuk siklus berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mulyasa, 2014), jika hasil belajar peserta didik pada suatu siklus belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan, maka siklus pembelajaran harus dilanjutkan ke tahap berikutnya untuk memberikan perbaikan dan

peningkatan. Oleh karena itu, setelah siklus I, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Dalam pelaksanaan siklus I, masih ditemukan beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada saat penerapan media *Educaplay*, banyak peserta didik yang kurang kondusif karena berebut ingin menjawab soal yang ada. Melihat permasalahan tersebut, dilakukan perbaikan pada pembelajaran di siklus II. Pada saat penerapan media *Educaplay*, semua peserta didik bergantian sesuai urutan nama yang diambil melalui *random name pickers*. Selain itu, jumlah soal juga diperbanyak agar semua peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam penggunaan media *Educaplay*.

## Siklus II

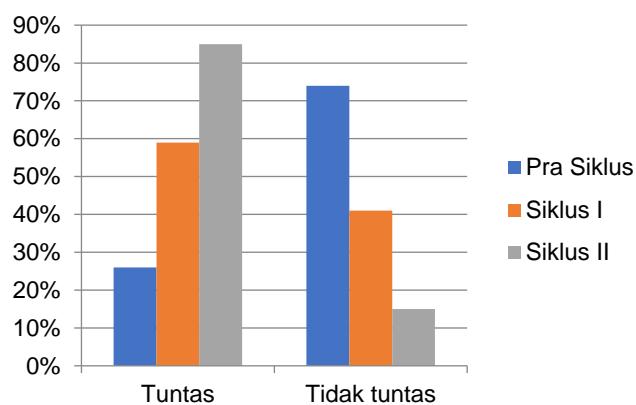
Kegiatan pada siklus I kemudian dilakukan perbaikan yang selanjutnya dilakukan siklus II dengan tahapan yang sama. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang dan merevisi media *Educaplay* berupa *Froggy Jumps* dengan menambah soal serta menyiapkan lembar tes dan observasi. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan sesuai perangkat ajar yang telah disusun dengan pengoptimalan waktu. Kegiatan awal meliputi salam, doa, menanyakan kabar peserta didik, dan *ice breaking* dengan tepuk semangat, diikuti dengan pertanyaan pemantik dan penyampaian tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti peserta didik mengerjakan LKPD, berdiskusi, presentasi dan diterapkan pembelajaran menggunakan media *Educaplay* permainan *Froggy Jumps* secara bergantian sesuai dengan urutan nama yang diambil melalui *random name pickers*. Kegiatan penutup mencakup penggerjaan soal tes, membuat kesimpulan, dan merefleksi pembelajaran dengan permainan teka-teki silang yang ada di *Educaplay*. Observasi menunjukkan antusiasme peserta didik terhadap media *Educaplay* selama pelaksanaan. Hasil analisis soal tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	23	85%
Belum Tuntas	4	15%

Pada siklus II, data menunjukkan bahwa 23 peserta didik (85%) telah mencapai KKTP. Sementara itu, terdapat 4 peserta didik (15%) yang belum mencapai KKTP. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II. Dalam pelaksanaan siklus II, tidak ditemukan adanya kendala yang berarti, hanya beberapa anak yang masih kurang fokus pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, ketika pembelajaran dilakukan, peneliti menyelipkan *ice breaking* untuk membantu peserta didik agar kembali fokus pada pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil, sehingga pelaksanaan siklus dihentikan setelah siklus II.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilaksanakan dari tahap pra-siklus hingga siklus II dengan menggunakan media *Educaplay*, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Perbandingan hasil belajar antara pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Belajar Peserta didik

Berdasarkan hasil yang diperoleh, pada pra-siklus terdapat 7 peserta didik (26%) yang memenuhi KKTP, sedangkan 20 peserta didik (74%) belum mencapai KKTP. Setelah menerapkan media *Educaplay* pada siklus I, 16 peserta didik (59%) mencapai KKTP, sementara 11 peserta didik (41%) belum mencapai KKTP. Kemudian pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 23 peserta didik (85%) yang mencapai KKTP, sedangkan 4 peserta didik (15%) belum mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II.

Menurut (Arikunto, 2015) suatu siklus pembelajaran dapat dinyatakan selesai jika persentase ketuntasan belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, dalam hal ini adalah lebih dari 80% atau setara dengan 23 peserta didik dari 27 peserta didik. Dengan demikian, data pada siklus II yang menunjukkan 23 peserta didik (85%) telah mencapai KKTP mengindikasikan bahwa penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila telah efektif dan dapat dinyatakan selesai.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat (Putri et al., 2023) yang berpendapat bahwa pendidikan Pancasila sangat penting karena dalam pembelajaran tersebut dapat membentuk akhlak peserta didik yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya fokus, keramaian di dalam kelas, dan minimnya semangat belajar (Suryani et al., 2021). Tidak terfokusnya peserta didik dalam proses pembelajaran dapat menghambat penyerapan materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik yang tidak fokus cenderung akan kehilangan konsentrasi, sehingga mereka kesulitan untuk memahami konsep-konsep penting yang diajarkan. Hal ini tentunya berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Begitupun dengan suasana kelas yang ramai dan tidak kondusif dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam belajar (Lestari et al., 2023). Ketika kelas tidak tenang dan terdapat banyak aktivitas di luar pembelajaran, peserta didik akan kesulitan untuk menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang kondusif sangat diperlukan untuk mendukung hasil belajar peserta didik. Selain itu, kurangnya semangat belajar pada peserta didik juga dapat memengaruhi hasil belajar mereka secara negatif (Hidayat et al., 2022). Peserta didik yang tidak memiliki antusiasme dalam pembelajaran cenderung akan malas-malasan, tidak terlibat aktif, dan tidak berusaha untuk memahami materi yang disampaikan.

Maka dari media *Educaplay* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut (Putri et al., 2022). *Educaplay* merupakan platform online yang menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti permainan, kuis, teka-teki, dan lain-lain. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan fokus, menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, dan membangkitkan semangat belajar peserta didik (Anggara et al., 2021). Selain itu, aktivitas yang disediakan *Educaplay* juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan masalah yang kami temui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah utama, yaitu "Apakah penerapan media pembelajaran *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya?". Berdasarkan data yang dikumpulkan selama pelaksanaan PTK, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IVB. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Penelitian yang dilakukan oleh (Santoso et al., 2018) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian lain oleh (Sari et al., 2020) menemukan bahwa pemanfaatan *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4 SD dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis nilai-nilai Pancasila. Dapat disimpulkan, penelitian ini menegaskan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dapat melalui media *Educaplay*. Dengan tampilan *Educaplay* yang menarik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga mereka lebih terlibat dan antusias yang membuat hasil belajarnya ikut meningkat.

## Kesimpulan

Penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya membawa perubahan positif pada hasil belajar peserta didik. Setelah pelaksanaan tindakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berhasil meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus. Ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik meningkat, dari 26% pada pra-siklus menjadi 59% pada siklus I. Peningkatan hasil belajar peserta didik juga terlihat pada siklus II, di mana ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik konsisten selama pelaksanaan tindakan di kedua siklus.

## Referensi

- Anggara, R., Putri, D., & Suryani, A. (2021). Pemanfaatan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 98-107.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyono, B., & Setiyadi, A. B. (2018). The Teaching of EFL Vocabulary in the Indonesian Context: The State of the Art. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(1), 1-13.
- Hidayat, R., Suryani, A., & Anggara, R. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 17(2), 89-97.
- Jannah, R., Widayanti, A., & Indah, R. N. (2021). The Effectiveness of Educaplay-Based Learning on Students' Motivation and Learning Outcomes in Pancasila Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 270-281.
- Kurniawan, D. A., Astalini, A., Kurniawan, N., & Destianti, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1081-1090.
- Lestari, S., Anggara, R., & Putri, D. (2023). Dampak Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(1), 67-75.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mursidi, A., Suhartono, & Suryana, Y. (2023). Improving Students' Reading Comprehension Through Collaborative Strategic Reading (CSR) in Classroom Action Research. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 12(1), 123-130.
- Putri, D., Lestari, S., & Wijaya, B. (2022). Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 75-84.
- Rahmawati, D., Umam, R., & Mufida, A. (2022). Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Merdeka: Peluang dan Tantangan bagi Guru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 32-44.
- Santoso, A., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 215-221.
- Sari, N. M., Wardani, N. E., & Suharno, S. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 221-231.
- Setiawan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(2).
- Suryani, A., Wijaya, B., & Hidayat, R. (2021). Pengaruh Konsentrasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 45-54.
- Syafril & Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.