



Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V

Windiana Rizkiani^{1*}, Nurhasanah², Nurhasanah³

^{1,2,3}Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.690>

Article Info

Received: 07 January 2025

Revised: 23 February 2025

Accepted: 26 February 2025

Correspondence:

Phone: +62-8191-4330-262.

Abstrak: Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa melalui pemahaman nilai-nilai Pancasila. Namun, sering kali peneliti mendapati bahwa rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran menjadi kendala utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif. Untuk itu, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi *Educaplay* dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas V SDN 16 Ampenan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, wawancara, dan angket persepsi siswa terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa yang signifikan. Pada tahap pra-siklus, tingkat keaktifan siswa berada di angka 52%, kemudian meningkat menjadi 78% pada siklus pertama, dan mencapai 88% pada siklus kedua. Peningkatan ini terjadi karena fitur-fitur interaktif *Educaplay* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, kegiatan kuis berbasis aplikasi terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan berkesan. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya memudahkan pengelolaan kelas, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Educaplay* berimplikasi positif terhadap tiga aspek penting, yakni: meningkatkan keaktifan siswa, mempermudah peran guru dalam mengelola pembelajaran, dan menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif serta interaktif. Oleh karena itu, aplikasi *Educaplay* direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Educaplay*, Pendidikan Pancasila, Keaktifan Siswa, Media Pembelajaran

Pendahuluan

Proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran fundamental dalam membentuk pemahaman dasar siswa, baik dari segi akademik maupun karakter. Keberhasilan pendidikan pada tingkat ini sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik. Salah satu faktor penting yang memengaruhi

kualitas pembelajaran adalah keaktifan siswa. Keaktifan siswa tidak hanya mencerminkan minat belajar, tetapi juga berkontribusi langsung pada pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Menurut Tabrani (1993), keaktifan dalam pembelajaran akan lebih mudah tercapai jika proses belajar mengajar mengakomodasi kebutuhan siswa baik secara kognitif maupun afektif. Oleh karena itu, sangat penting bagi

Email: windianarizkiani12345@gmail.com

pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran sering kali dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh guru. Pendekatan yang monoton seperti ceramah dapat mengurangi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sering kali berdampak pada penurunan kualitas pembelajaran itu sendiri. Sebagai contoh, jika metode yang digunakan hanya berfokus pada penyampaian materi tanpa melibatkan siswa secara aktif, maka siswa akan cenderung merasa bosan dan tidak terlibat secara maksimal dalam proses belajar. Rustyah (1982) menekankan pentingnya hubungan interaktif dalam pembelajaran yang melibatkan berbagai elemen, yaitu guru, siswa, dan media. Pembelajaran yang melibatkan komunikasi dua arah atau lebih tidak hanya membuat siswa lebih aktif, tetapi juga dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat sangatlah penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, Pendidikan Pancasila memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral siswa. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan nilai moral, etika, dan sikap positif yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak jarang ditemukan permasalahan di lapangan mengenai kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini berujung pada pemahaman yang kurang optimal terhadap nilai-nilai Pancasila itu sendiri. Suarni (1996) berpendapat bahwa pembelajaran yang berhasil harus melibatkan seluruh aspek kepribadian siswa, baik fisik, emosional, intelektual, maupun psikomotorik. Dengan kata lain, pendekatan yang holistik dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan berbagai aspek dalam dirinya, termasuk pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.

Perkembangan teknologi saat ini membuka peluang besar dalam memperbaiki kualitas pembelajaran, termasuk dalam meningkatkan keaktifan siswa. Menurut Hakim (2023), pengembangan teknologi dalam pendidikan abad 21 memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan efektivitas proses belajar mengajar. Teknologi memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Dalam hal ini, teknologi informasi bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, penggunaan aplikasi berbasis teknologi seperti

Educaplay dapat merangsang siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dengan menyediakan berbagai permainan edukatif yang menantang dan menyenangkan.

Educaplay adalah salah satu aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan pencocokan, dan lainnya. Zanu (2025) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi seperti Educaplay dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Aplikasi ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan.

Selain itu, Supriyono (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media yang menarik dan interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi seperti Educaplay dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi, yang tidak hanya terbatas pada metode ceramah atau diskusi. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri dan interaktif, serta memberikan feedback yang langsung yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi Educaplay dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 16 Ampenan. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya keaktifan siswa serta memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam mengadopsi teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan dapat memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 16 Ampenan. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi Susilo (2021). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri

dari dua pertemuan, dengan setiap siklus berfokus pada penerapan aplikasi Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas V SDN 16 Ampenan yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Berdasarkan observasi awal, tingkat keaktifan siswa pada tahap pra-siklus berada di angka 52%. Rendahnya keaktifan ini terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas selama pembelajaran berlangsung. Tahapan penelitian dimulai dengan perencanaan, di mana peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis Educaplay dan menyiapkan kuis interaktif, lembar observasi, angket persepsi siswa, serta pedoman wawancara. Pada tahap pelaksanaan, aplikasi Educaplay digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan menghadirkan aktivitas yang bervariasi seperti permainan pencocokan nilai-nilai Pancasila dan kuis teka-teki silang. Kegiatan ini dirancang untuk menarik perhatian siswa dan mendorong mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Observasi dilakukan selama pembelajaran untuk mengukur keaktifan siswa berdasarkan indikator seperti bertanya, memperhatikan penjelasan guru, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Pada siklus pertama, rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 78%. Meskipun demikian, beberapa siswa masih cenderung pasif dalam bertanya dan memberikan tanggapan selama diskusi kelas. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti mengidentifikasi perlunya peningkatan variasi aktivitas dan pemberian penghargaan kepada siswa yang aktif untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

Pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan variasi kuis dan memberikan insentif berupa penghargaan kepada siswa yang aktif. Hasilnya, rata-rata keaktifan siswa meningkat signifikan hingga mencapai 88%. Temuan ini sejalan dengan pendapat Fitriani dan Jasiah (2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game seperti Educaplay dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, Herwani (2023) menegaskan bahwa peran guru dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif sangat penting dalam mendukung keaktifan siswa.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa persentase keaktifan siswa di setiap siklus, sedangkan data kualitatif dari angket dan wawancara digunakan untuk memperkaya analisis. Berdasarkan hasil analisis, penggunaan Educaplay tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini mendukung pandangan Susilo, Chotimah, dan Sari (2021) bahwa PTK merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui siklus yang terstruktur. Sanjaya (2009) juga menegaskan bahwa siklus PTK memberikan ruang bagi guru untuk mengadaptasi strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi, sehingga mampu memberikan solusi konkret terhadap permasalahan di kelas. Dengan demikian, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan aplikasi Educaplay. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa yang signifikan pada setiap siklus yang dilaksanakan. Pada tahap pra-siklus, keaktifan siswa berada pada tingkat rendah dengan rata-rata 52%. Dari 28 siswa, hanya 12 siswa (43%) yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, atau menyelesaikan tugas secara mandiri. Sebagian besar siswa tampak pasif, hanya memperhatikan tanpa berpartisipasi aktif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya masih kurang menarik dan tidak mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi.

Pelaksanaan siklus pertama menggunakan aplikasi Educaplay yang diintegrasikan dalam pembelajaran melalui kuis interaktif dan permainan pencocokan nilai-nilai Pancasila. Pada pertemuan pertama siklus I, rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 65%, dengan 18 siswa (64%) terlibat aktif. Pada pertemuan kedua, keaktifan siswa kembali meningkat menjadi 78%, dengan 22 siswa (79%) terlibat aktif. Secara keseluruhan, rata-rata keaktifan siswa pada siklus I mencapai 71,5%, masuk dalam kategori cukup aktif. Meskipun terdapat peningkatan, hasil refleksi menunjukkan beberapa kendala, seperti siswa yang masih kesulitan memahami mekanisme permainan pada aplikasi dan kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini memotivasi guru untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya dengan menambah variasi aktivitas pembelajaran dan memberikan panduan teknis lebih jelas kepada siswa.

Pada siklus kedua, guru menambahkan permainan baru seperti teka-teki silang berbasis nilai-nilai Pancasila dan kompetisi kelompok. Selain itu, penghargaan diberikan kepada siswa yang aktif dalam bentuk poin tambahan. Hasilnya, pada pertemuan pertama siklus II, rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 85%, dengan 24 siswa (86%) terlibat aktif. Pada

pertemuan kedua, keaktifan siswa mencapai 91%, dengan 26 siswa (93%) menunjukkan partisipasi aktif. Rata-rata keaktifan siswa pada siklus II adalah 88%, yang masuk kategori sangat aktif.

Tabel Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Siklus	Pertemuan 1 (%)	Pertemuan 2 (%)	Rata-rata (%)	Kategori
Pra-Siklus	-	52	52	Rendah
Siklus 1	65	78	71,5	Cukup Aktif
Siklus II	85	91	88	Sangat Aktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Educaplay mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Pada pra-siklus, siswa cenderung pasif dengan rata-rata keaktifan yang rendah. Namun, setelah implementasi aplikasi Educaplay, keaktifan siswa meningkat secara konsisten dari siklus I hingga siklus II. Peningkatan ini mendukung pendapat Sepriatna, Supriatna, dan Hartono (2024), yang menyatakan bahwa game edukasi seperti Educaplay mampu meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Gunawan (2018) juga menegaskan bahwa motivasi belajar berkontribusi signifikan terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar.

Dari penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Educaplay dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa tidak hanya lebih aktif tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Hasil ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif.

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 16 Ampenan efektif meningkatkan keaktifan siswa. Sebelum implementasi aplikasi ini, keaktifan siswa pada tahap pra-siklus berada di angka 52%, yang termasuk kategori rendah. Setelah diterapkannya Educaplay melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), keaktifan siswa meningkat signifikan menjadi 71,5% pada siklus

pertama (kategori cukup aktif) dan 88% pada siklus kedua (kategori sangat aktif).

Peningkatan ini didukung oleh fitur-fitur interaktif Educaplay, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan pencocokan, yang berhasil menciptakan suasana belajar lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, penghargaan berupa poin tambahan pada siklus kedua terbukti efektif dalam memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Educaplay membantu peneliti mengelola kelas dengan lebih mudah dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Oleh karena itu, aplikasi ini direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik lain dalam mengadopsi teknologi untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

References

- Fitriani, A., & Jasiah, J. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran SKI. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 10(4), 41-50.
- Gunawan, Y. I. P. (2018). Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. *Khazanah Akademia*, 2(1), 87-93.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/K/article/view/292>
- Herwani, H. (2023). Peran guru dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(4), 969-981.
- Lukman Hakim. (2023). Kontribusi Pengembangan Teknologi di Era Pendidikan Abad 21. Diakses pada Desember 2, 2023, dari <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/kontribusi-pengembangan-teknologi-di-era-pendidikan-abad-21>
- Muhammad Japar, dkk. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Jakad Publishing: Surabaya.
- Rusyan A. Tabrani. (1993). *Proses Belajar-Mengajar yang Efektif Tingkat Pendidikan Dasar*. Penerbit: Bina Budaya: Bandung.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Sepriatna, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh game edukasi Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SDN

- Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 80-94.
- Suarni, Ni Ketut. (1996). *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Diklat Materi Kuliah Perkembangan dan Belajar Peserta Didik, untuk Mahasiswa D-2. PGSD FKIP Singaraja.
- Supriyono, S. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra` : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2). <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Zanuar, A. R. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Sebagai Alat Bantu Asesmen Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Paberasan I. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 1-12.