

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact.....	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

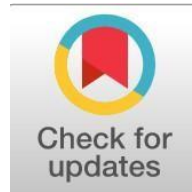
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Digital Game-Based Learning Advances Pancasila Comprehension In Primary Education: Pembelajaran Berbasis Gim Digital Memajukan Pemahaman Pancasila Pada Pendidikan Dasar

Eka Anandita, ekaanandita1203@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indrakurniawan, machful.indra.k@umsida.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Civic education requires active, student-centered methodologies to effectively instill foundational national values and ethical frameworks in elementary school students. **Specific Background:** Conventional, passive lecture methods often lead to disengagement, leaving young learners struggling to comprehend and apply the second Pancasila principle, "Just and Civilized Humanity," in real-world contexts. **Knowledge Gap:** While interactive digital platforms are increasingly adopted, there is limited specific research on how narrative-driven, gamified tools like Froggy Jumps directly translate abstract socio-political concepts into concrete understanding for fourth-grade students. **Aims:** This classroom action research investigates the application of Educaplay Frog Jumps to improve student comprehension and engagement regarding the second Pancasila principle at SDN Boro. **Results:** Using the Kemmis and McTaggart model across two cycles with 21 participants, learning completion progressed from 76% in Cycle I to 86% in Cycle II, with assessment scores demonstrating significant improvement. **Novelty:** The study demonstrates that integrating adventure-based digital games with contextual questioning transforms rote memorization of national ideology into active, critical comprehension. **Implications:** Utilizing targeted digital gamification provides educators with a highly engaging pedagogical framework to foster foundational civic awareness and moral development within interactive classroom environments.

Highlights:

- ♦ Gamified digital tools successfully convert passive civic instruction into engaging, multisensory learning experiences.
- ♦ Adventure-based mechanics resolve common student difficulties in comprehending abstract ideological concepts.
- ♦ Classroom action cycles demonstrate a consistent progression in fundamental civic mastery from baseline measurements.

Keywords: Civic Education, Gamified Pedagogy, Digital Learning, Active Comprehension, Pancasila Ideology

Published date: 2026-05-10

I. Pendahuluan

Sebagai landasan negara, falsafah negara, dan kompas moral yang mengarahkan perilaku setiap warga negara, Pancasila sangat penting bagi masyarakat Indonesia. Nilai-nilai luhurnya merupakan fondasi masyarakat yang beradab, bermartabat, dan bermartabat. Oleh karena itu, setiap warga negara bertanggung jawab untuk memahami dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur Pancasila. Dengan demikian, mereka akan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Lebih lanjut, Kaelan menjelaskan bahwa Pancasila penting untuk mempersatukan bangsa dan negara [1]. Seiring berjalannya waktu, standar sikap, tutur kata, toleransi, dan penghargaan terhadap sesama perlahan mengalami penurunan. Generasi muda kerap memperlihatkan rendahnya kepedulian, yang berpotensi berkembang menjadi tindakan anarkis. Menurut (Juniarti et al., 2021) pendidikan moral menjadi sangat penting karena mampu membentuk generasi baru yang memiliki kekuatan fisik dan mental yang tangguh, serta siap merancang masa depan diri mereka maupun bangsa. Selaras dengan cita-cita nasional, generasi ini diharapkan mampu merepresentasikan jati diri negara serta memiliki pola pikir yang kritis dan berkesadaran sosial [2]. Namun, di era globalisasi saat ini,

Berbagai budaya asing dapat dengan mudah menyerbu Indonesia dan berdampak buruk pada jati diri bangsa yang berlandaskan Pancasila. Globalisasi merupakan ancaman yang signifikan bagi tatanan nasional karena berpotensi meruntuhkan nasionalisme, sikap, dan kecintaan terhadap tanah air. Penguatan cita-cita Pancasila penting untuk membuat masyarakat Indonesia, terutama generasi muda, lebih kuat dalam menghadapi berbagai masalah global di bidang sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Menurut Zulpicha (2017), konflik adalah suatu proses sosial yang melibatkan dua orang atau lebih, di mana salah satu pihak berupaya mengalahkan pihak lain dengan cara menghancurkan atau buatlah tidak berdaya [3]. Dalam konteks pendidikan, konflik memang terjadi. Suatu dinamika sosial yang bersifat wajar dan tidak terpisahkan. Dalam kajiannya, Zulpicha juga menyatakan bahwa konflik hanya akan lenyap seiring dengan hilangnya masyarakat itu sendiri. (Laila Destiana Ayu Santoso, 2022) Sila kedua Pancasila, yaitu “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab”, mengajarkan bahwa setiap orang memiliki martabat yang sama, tanpa memandang status sosial, ras, asal negara, atau agama [4]. Nilai kemanusiaan ini perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara saling menghormati, saling membantu, berlaku adil, serta menjaga sikap dan perilaku yang baik.

Karena itu, sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai sila kedua kepada generasi muda agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang berempati, adil, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial, terutama melalui pendidikan. Esensi utama Sila Kedua tercermin dalam upaya menciptakan lingkungan pendidikan yang tidak semata-mata menyampaikan pengetahuan akademis, melainkan juga membentuk peserta didik menjadi individu yang memiliki kesadaran akan keadilan serta perilaku yang beradab, dalam membangun interaksi sosial yang selaras, terbuka, dan saling menghormati. Suasana pembelajaran seperti ini akan mendorong lahirnya karakter yang kokoh, penuh empati, dan bertanggung jawab, serta membantu siswa menghayati dan mengamalkan nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, pendidikan turut berperan dalam menumbuhkan sikap toleransi, kepedulian, dan penghargaan terhadap keberagaman, sehingga terwujud hubungan sosial yang lebih adil dan bermartabat di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, anak-anak dapat tumbuh menjadi agen perubahan yang dinamis, berpikir kritis, dan berintegritas tinggi, yang tidak hanya berorientasi pada keberhasilan individu, tetapi juga pada kepentingan bersama.

Pada akhirnya, mereka diharapkan mampu memberikan sumbangsih positif yang nyata bagi kemajuan, kesejahteraan, serta keharmonisan kehidupan masyarakat secara menyeluruh. Di lapangan, banyak siswa masih kurang termotivasi dan belum benar-benar memahami kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Salah satu penyebabnya adalah metode mengajar dosen yang terlalu sering menggunakan ceramah dan jarang memakai materi yang menarik. Pembelajaran yang pasif seperti ini membuat mahasiswa menjadi tidak tertarik, cenderung cuek, dan sulit memahami sila-sila Pancasila secara menyeluruh. Untuk mengatasi masalah tersebut, proses pembelajaran perlu diperbaiki. Menggunakan salah satu strategi yang dapat digunakan adalah pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif, menurut Melvin L. Silberman, adalah metode yang mendorong partisipasi kognitif dan fisik siswa secara langsung untuk membantu mereka memahami materi secara lebih menyeluruh dengan pendekatan ini, siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan berpartisipasi dalam diskusi, memperdebatkan topik, dan melakukan berbagai tugas selain mendengarkan. Perkembangan teknologi saat ini telah menjadi sorotan utama berbagai kalangan, termasuk para siswa [5].

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menghadirkan suasana kelas yang lebih interaktif dan menarik. Di samping itu, kemajuan teknologi juga memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas, salah satunya melalui kehadiran media pembelajaran berbasis digital. Menurut Wachira dkk (dalam Asril, 2022), media digital dapat diartikan sebagai penerapan teknologi yang diselenggarakan ke dalam seluruh aspek kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Hal ini mencakup penggunaan perangkat digital, aplikasi, dan sumber belajar berbasis teknologi untuk memfasilitasi penyampaian konten, interaksi siswa-guru, dan penilaian proses pembelajaran. Oleh karena itu, media digital lebih dari sekadar alat; media digital juga merupakan cara untuk meningkatkan proses pendidikan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memungkinkan pemahaman konseptual yang lebih efektif. Pengalaman belajar dapat menjadi lebih dinamis, menarik, dan relevan dengan kemajuan terkini berkat koneksi ini [6]. Menurut Anwar & Jasiah (2024), salah satu cara untuk membuat materi pembelajaran interaktif adalah melalui platform digital seperti Educaplay guru dapat merancang pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan bermakna dengan berbagai kemampuan Educaplay. Media pembelajaran yang digunakan juga berdampak pada keberhasilan belajar.

Di era digital saat ini, para pendidik harus mampu memahami dan memanfaatkan pembuatan materi pembelajaran interaktif agar proses pendidikan menjadi lebih efisien dan berpusat pada siswa. (Cahyono & Setiyadi, 2018) mengatakan bahwa guru dapat mengkomunikasikan konten secara lebih efektif dan menarik jika media digunakan dengan tepat. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah Educaplay, yaitu platform interaktif yang menyediakan aktivitas seperti kuis, teka-teki

silang, permainan memori, dan latihan soal, yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini[7]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa[8]. Peserta didik menjadi lebih terlibat dan bersemangat ketika mengikuti aktivitas interaktif. Temuan ini sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada pembelajaran berpusat pada siswa serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, inovatif, mampu bekerja sama, serta memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran aktif berbantuan Educaplay diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan serta membantu mereka memahami sila kedua Pancasila secara lebih mendalam.

Froggy Jumps, sebuah permainan berbasis Educaplay yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil mengerjakan berbagai tugas yang berkaitan dengan mata pelajaran, merupakan salah satu media yang relevan untuk digunakan. Karena menggabungkan unsur petualangan dan aktivitas visual yang dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak sekolah dasar, Froggy Jumps memiliki presentasi permainan yang lebih menarik daripada media digital lainnya seperti Wordwall atau Quizizz, yang lebih berfokus pada kuis interaktif. Menurut Mujahidah & Mailani (2025), hasil belajar anak-anak sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh media ini. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game Froggy Jumps memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa[9]. Mujahidah & Mailani dalam penelitiannya, mengungkapkan bahwa media tersebut memberikan dampak nyata pada hasil belajar siswa sekolah dasar. Educaplay merupakan sebuah platform pembelajaran daring yang menyajikan beragam permainan interaktif untuk berbagai mata pelajaran, termasuk pada pembelajaran tentang pemahaman kemanusiaan yang adil dan beradab. Permainan-permainan tersebut dirancang agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta efektif[10].

Platform Educaplay menawarkan berbagai menu yang bisa dimanfaatkan, seperti kuis dan permainan interaktif. Akses ke Educaplay sangat mudah karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Bentuk permainan atau kuis di Educaplay juga beragam, salah satunya adalah kuis Frog Jumps. Guru dapat memanfaatkan platform ini sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Rahmayanti dkk. (2024) berpendapat bahwa platform ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menumbuhkan minat siswa terhadap materi pelajaran, menguatkan kesimpulan ini[11]. Contoh elemen interaktif di Educaplay yang mendorong keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik meliputi teka-teki, tes, dan permainan edukatif lainnya, tingkat keterlibatan yang tinggi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran nilai kemanusiaan yang adil dan beradab melalui media educaply, yang pada gilirannya memengaruhi hasil belajar siswa. Secara umum, telah dibuktikan bahwa penggunaan Educaplay, khususnya melalui kuis Frog jumps, meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, dan prestasi sekaligus membuat sesi pembelajaran lebih bervariasi, menyenangkan, dan bermakna[12].

Media Educaplay Froggy Jumps menawarkan sejumlah manfaat untuk pembelajaran. Karena disajikan sebagai aktivitas interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, media ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan Froggy Jumps dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa di kelas, membantu mereka memahami materi melalui konsep belajar sambil bersenang-senang, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkonsentrasi, berpikir cepat, dan berkolaborasi dengan orang lain. Selain itu, media ini, yang mudah diakses melalui perangkat digital seperti komputer dan ponsel, mendorong pembelajaran aktif sejalan dengan kemajuan teknologi di era digital. Namun, mengadopsi Educaplay Froggy Jumps memiliki sejumlah kekurangan, seperti persyaratan akan perangkat digital dan koneksi internet yang andal. Karena tidak semua orang memiliki tingkat kemahiran teknologi yang sama untuk menghasilkan materi interaktif, pendidik harus melek digital. Selain itu, siswa terkadang lebih fokus pada permainan daripada topik pelajaran, dan guru membutuhkan lebih banyak waktu untuk merencanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Educaplay.

Jika model permainan digunakan terlalu sering, siswa mungkin akan kehilangan minat. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media Educaplay Froggy Jumps akan meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekaligus membantu pendidik dalam memanfaatkan media digital secara kreatif dan inovatif di kelas. Untuk memfasilitasi pengembangan pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan era digital dan Kurikulum Independen, pembelajaran juga diharapkan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Selain itu, metode ini dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang gagasan Pancasila dan mendorong sikap sopan, kritis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar ditemukan dalam penelitian lain yang diterbitkan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar tentang penggunaan Educaplay bersamaan dengan Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL) dalam pengajaran sains. Ditemukan bahwa penggunaan sumber belajar berbasis permainan meningkatkan fokus dan minat siswa, yang meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Gagasan bahwa media interaktif dapat membantu pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan menarik didukung oleh hasil studi ini[13]. Media Educaplay, khususnya elemen Froggy Jumps, memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat, aktivitas, dan hasil belajar siswa, menurut penelitian yang relevan. Penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan kesamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya. Perbedaan terletak pada materi, subjek penelitian, dan fokus penelitian. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media Educaplay Froggy Jumps dalam pembelajaran PPKn di kelas empat sekolah dasar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Tampilan Educaplay Froggy Jumps sangat menarik karena berbentuk permainan di mana seekor katak melompat dari daun ke daun untuk menyeberangi sungai. Agar katak tidak jatuh ke air, peserta didik harus menjawab setiap pertanyaan dengan benar, sehingga mereka terdorong untuk memahami materi yang disampaikan sebelum mengerjakan soal di media tersebut. Penelitian ini menitikberatkan pada pemanfaatan media Educaplay dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang nilai kemanusiaan yang adil dan beradab. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan

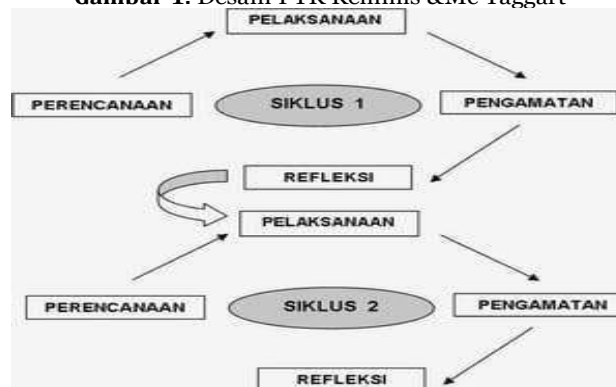
untuk mengkaji bagaimana keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar melalui model tersebut, serta sejauh mana Educaplay mampu berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Pemanfaatan media Froggy Jump dalam pembelajaran PPKn didasarkan pada kemampuannya untuk menumbuhkan motivasi sekaligus partisipasi aktif peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap sila kedua Pancasila melalui penerapan pembelajaran aktif yang didukung oleh media Educaplay.

Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar, karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang diterapkan merupakan tujuan lain dari penelitian ini. Diharapkan temuan penelitian ini akan memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Dalam upaya meningkatkan standar pembelajaran PPKn, penelitian ini akan secara konseptual menjelaskan penggunaan model pembelajaran aktif yang memanfaatkan media digital. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik dan relevan yang akan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Selain itu, sekolah, sekolah agama Islam, dan lembaga pendidikan lainnya dapat menemukan penelitian ini sebagai referensi atau pedoman yang berguna untuk menciptakan metodologi pembelajaran yang lebih kompleks yang dapat disesuaikan dengan kemajuan terbaru. Dengan memperhatikan pesatnya kemajuan teknologi, lembaga pendidikan dapat memanfaatkan berbagai media digital serta platform interaktif untuk menghadirkan proses belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan Teori Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart, yang merupakan salah satu model paling dikenal dan banyak diterapkan dalam bidang pendidikan. Model tersebut merupakan penyempurnaan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, namun disusun dalam bentuk yang lebih praktis, sistematis, dan berkesinambungan. Inti dari model Kemmis dan McTaggart adalah adanya pola spiral atau siklus yang berlangsung secara terus-menerus dan terdiri dari empat tahap utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam dua siklus guna memastikan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa.

Gambar 1. Desain PTK Kemmis & Mc Taggart



Pada tahap (1) perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang mencakup rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran Educaplay, serta instrumen penelitian seperti lembar pre tes dan post tes. Tahap (2) pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran pkn menggunakan media Educaplay sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Tahap (3) observasi bertujuan untuk memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan lembar pre tes dan post tes guna memperoleh data terkait tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap (4) refleksi,

peneliti melakukan penilaian terhadap hasil tindakan yang telah dilaksanakan pada setiap siklus untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pembelajaran, sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap kelas IV di SDN Boro, berjumlah 21 peserta Subjek pada penelitian ini terdiri dari 21 peserta didik yakni yakni 7 siswa laki laki dan 14 siswa perempuan yang dipilih berdasarkan rendahnya pemahaman awal terhadap materi kemanusiaan yang adil dan beradab sebelum tindakan pembelajaran dilakukan. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2026 sesuai dengan jadwal akademik sekolah, dan dilaksanakan secara bertahap berdasarkan waktu yang dialokasikan.

Perencanaan merupakan langkah pertama dalam proses penelitian, yang kemudian diikuti oleh pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tes pra-pembelajaran dan tes pasca-pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data guna menilai apakah hasil belajar kewarganegaraan siswa telah meningkat sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran. Masing-masing dari 25 butir soal pada tes pra-pembelajaran dan 25 butir soal pada tes pasca-pembelajaran berupa pertanyaan pilihan ganda. Pada Siklus I, kegiatan pembelajaran yang menggunakan Modul Pengajaran sebagai media utama diikuti dengan tes akhir untuk menentukan kemampuan awal siswa. Implementasi Modul Pengajaran dan hasil evaluasi kemudian dievaluasi melalui observasi aktivitas siswa dan guru serta refleksi.

Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, peneliti akan melakukan perbaikan pada Modul Ajar dan melanjutkan ke Siklus II.. Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, modul pembelajaran yang telah diperbaiki kemudian digunakan sebagai

dasar pelaksanaan tindakan pada Siklus II, yang diakhiri dengan evaluasi akhir guna memastikan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini mencakup kegiatan pra-tes, penerapan metode Educaplay Frog Jumps, serta pasca-tes. Dokumentasi pra-tes dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terkait materi prinsip-prinsip kemanusiaan yang adil dan beradab, meliputi foto siswa saat mengerjakan soal, lembar jawaban, serta daftar hadir.

Selama penerapan metode Educaplay Frog Jumps, dokumentasi dimanfaatkan untuk memantau interaksi antara guru dan siswa serta tingkat partisipasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran. Bentuknya antara lain foto atau video aktivitas siswa, catatan observasi guru mengenai keterlibatan siswa, serta bukti penggunaan media seperti tangkapan layar atau hasil kuis Educaplay. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Lembar jawaban, perbandingan hasil pra-tes dan pasca-tes, serta dokumentasi foto siswa yang mengerjakan ujian akhir sebagai bukti peningkatan hasil belajar, semuanya termasuk dalam penilaian ini. Penilaian ahli digunakan untuk menentukan validitas endidikan yang digunakan dalam penelitian ini. Sebelum digunakan, dosen dan guru kelas memverifikasi modul pengajaran dan materi pembelajaran Educaplay Frog Jumps untuk memastikan kontennya sesuai, relevan dengan kurikulum, cocok untuk digunakan, dan mendukung proses pembelajaran. Untuk mengukur pemahaman siswa, ujian akhir diberikan setelah kelas. Ujian tersebut mencakup catatan yang membandingkan skor sebelum dan sesudah ujian, lembar jawaban, dan foto siswa yang menyelesaikan ujian akhir sebagai bukti hasil belajar yang lebih baik. Dua jenis endidikan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengukuran dan alat pengumpulan data.

Alat pembelajaran dan alat endidik utama adalah Modul Pengajaran. Para ahli materi pelajaran dan media memvalidasi modul ini sebelum digunakan untuk memastikan modul tersebut layak, selaras dengan kurikulum, dan mendukung kegiatan pembelajaran Modul Pengajaran dimaksudkan untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran dan memungkinkan pembelajaran interaktif, termasuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Tes pra-pembelajaran dan tes pasca-pembelajaran adalah penilaian tertulis yang digunakan sebagai alat pengumpulan data Untuk mengukur kemampuan dan pemahaman awal siswa sebelum intervensi, tes pendahuluan diberikan pada awal Siklus I.

Pada akhir setiap siklus, tes akhir diberikan untuk menilai bagaimana Modul Pengajaran dan strategi pembelajaran memengaruhi hasil belajar siswa. Peningkatan pemahaman siswa, persentase penyelesaian pembelajaran, nilai rata-rata, dan N-Gain sebagai ukuran efektivitas pembelajaran semuanya diperiksa menggunakan data dari penilaian ini. Selain tes tertulis, peneliti juga memanfaatkan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan interaksi dengan guru selama pembelajaran. Observasi kualitatif ini mengamati seberapa antusias, terlibat, dan berpartisipasi siswa dalam endidikan mereka. Peneliti dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang efektivitas strategi dan media pembelajaran dengan mengintegrasikan data kuantitatif dari penilaian dengan data kualitatif dari observasi.

Alat bantu studi ini dimaksudkan untuk mengevaluasi proses pembelajaran secara keseluruhan serta hasilnya. Materi lain, termasuk gambar atau video endidi instruksional, dapat memberikan informasi pendukung.

Metode kuantitatif maupun kualitatif digunakan untuk menganalisis data. Hasil pre-test dan post-test digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif, yang kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase siswa yang menyelesaikan pembelajaran. Proporsi siswa yang memenuhi Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM) digunakan untuk menetapkan tingkat penyelesaian, sedangkan nilai rata-rata ditentukan dengan membagi jumlah total nilai siswa dengan jumlah total siswa. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran Educaplay Froggy Jumps diamati untuk mengumpulkan data kualitatif. Jika nilai rata-rata hasil belajar dan partisipasi siswa meningkat di setiap siklus pembelajaran dan setidaknya 75% siswa memperoleh skor ≥ 75 berdasarkan KKM yang ditentukan, penelitian dianggap berhasil.

III. Hasil dan Pembahasan

A. S iklus I

Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran Educaplay Frog Jumps untuk membantu 21 siswa kelas enam di SDN Boro lebih memahami “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab,” pilar kedua Pancasila. Hasil pre-test dan post-test dibandingkan, dan partisipasi serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran diamati, untuk menganalisis temuan penelitian. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik pendekatan pembelajaran Educaplay Frog Jumps meningkatkan hasil belajar siswa, mengukur seberapa besar peningkatan pemahaman siswa, dan mengidentifikasi berbagai elemen yang memengaruhi keberhasilan belajar[14]. Penelitian ini juga mengamati tantangan yang muncul selama proses pembelajaran, seperti motivasi siswa yang rendah, masalah pemahaman konseptual, dan kurangnya minat pada strategi pengajaran sebelumnya. Berdasarkan pengamatan awal, endidik besar siswa tampaknya kurang terlibat dalam endidikan mereka. Mereka terus kesulitan memahami nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari, cenderung pasif, dan kurang cenderung mengajukan pertanyaan. Pengajaran konvensional di masa lalu menyebabkan siswa menghafal informasi daripada memahami konsep sepenuhnya.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti memberikan pre-test kepada 21 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75

Tabel 1. Nilai hasil pre-tes siswa

No	Nilai	Keterangan
1	44	Belum tuntas
2	44	Belum tuntas
3	44	Belum tuntas

4	44	Belum tuntas
5	44	Belum tuntas
6	96	Tuntas
7	92	Tuntas
8	88	Tuntas
9	92	Tuntas
10	96	Tuntas
11	92	Tuntas
12	84	Tuntas
13	100	Tuntas
14	100	Tuntas
15	88	Tuntas
16	92	Tuntas
17	96	Tuntas
18	88	Tuntas
19	84	Tuntas
20	84	Tuntas
21	96	Tuntas

Tabel 2 Ketuntasan Hasil Pre-Test

Kategori	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	16 siswa	76%
Tidak tuntas	5 siswa	24%
Total	21 siswa	100%

Berdasarkan tabel berikut, hanya 16 siswa, atau 76%, yang menyelesaikan tugas pretes mereka, sedangkan 5 siswa, atau 24%, gagal memenuhi KKM. Tes pendahuluan memiliki skor minimum 44 dan skor maksimum 100. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa masih memiliki pemahaman yang buruk tentang gagasan kemanusiaan yang adil dan beradab. Tingkat penyelesaian pembelajaran yang rendah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep dasar prinsip kedua Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan komentar mereka yang ambigu, luas, dan tidak mampu menghubungkan prinsip-prinsip kemanusiaan dengan keadaan sebenarnya. Setelah memberikan tes pendahuluan, para peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan metode Educaplay Frog Jumps. Dengan memadukan pembelajaran interaktif dengan media permainan Educaplay Frog Jumps, metode ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa[15]. Selama latihan pembelajaran, siswa tampak lebih memperhatikan daripada sebelumnya. Mereka mulai berdiskusi dengan lebih hidup, menanggapi pertanyaan, dan bekerja sama dalam tim. Lingkungan belajar menjadi kurang membosankan dan lebih menyenangkan dengan penggunaan materi pembelajaran berbasis permainan.

Strategi Proses Pembelajaran Siklus I

Peneliti menggunakan pendekatan Educaplay Frog Jumps untuk membangun strategi pembelajaran berbasis media digital interaktif berdasarkan prinsip "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" dalam Siklus I. Melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada siswa, metode pengajaran ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa[16]. Proses pembelajaran dimulai dengan latihan pengantar di mana instruktur memberikan gambaran umum dan membahas tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Untuk memberikan pemahaman mendasar kepada siswa tentang materi pelajaran yang dipelajari, instruktur kemudian memberikan penjelasan singkat tentang nilai-nilai prinsip Pancasila kedua dan memberikan contoh bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari[17]. Lingkungan belajar menjadi lebih dinamis, menghibur, dan partisipatif dengan penggunaan metode pengajaran ini. Karena unsur permainan mencegah pembelajaran menjadi membosankan, siswa tampak lebih antusias untuk berpartisipasi. Selain itu, penggunaan media Educaplay Frog Jumps membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Melalui diskusi kelompok, sesi tanya jawab, dan latihan pemecahan masalah yang berkaitan dengan permainan, metode pengajaran ini juga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari mereka di samping menghafal isi pelajaran.

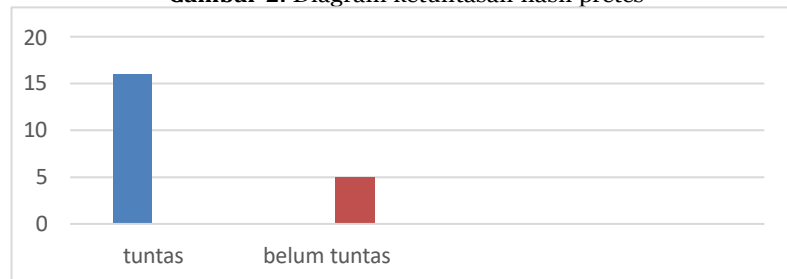
Refleksi Siklus I

Menurut hasil pra-uji, pemahaman siswa terhadap prinsip "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" masih relatif rendah. Hanya 16, atau 76%, dari 21 siswa yang telah menyelesaikan tugas kuliah mereka, sementara 5, atau 24%, belum memenuhi Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM). Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih kesulitan memahami gagasan ideal kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum intervensi, siswa tampak kurang terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Beberapa anak masih enggan mengajukan pertanyaan atau berbagi pendapat mereka. Selain itu, strategi pengajaran sebelumnya seringkali berulang dan berpusat pada guru, yang segera membuat siswa bosan dan mengurangi minat mereka terhadap materi. Beberapa siswa masih kesulitan memahami tugas-tugas yang menuntut kemampuan berpikir analitis dan kritis, menurut pengamatan. Banyak anak terus bereaksi secara

robotik dan tidak mampu menghubungkan fakta dengan pengalaman pribadi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan konseptual siswa masih dalam tahap awal. Berdasarkan temuan ini, para peneliti menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan proses pembelajaran, diperlukan teknik pengajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Para peneliti menggunakan pendekatan Educaplay Frog Jumps untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam konten yang berkaitan dengan konsep manusia yang adil dan beradab. Melalui metode ini, siswa diharapkan dapat belajar secara lebih aktif, berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta memahami materi secara lebih konkret melalui aktivitas permainan edukatif yang menarik.

Gambar 2. Diagram ketuntasan hasil pretes



Perbaikan Strategi Pembelajaran

Untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, peneliti memodifikasi strategi pembelajaran dalam beberapa cara berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I. Untuk membantu siswa memahami gagasan tentang kemanusiaan yang adil dan beradab, guru menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami dan memberikan contoh spesifik dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan memberikan perhatian dan dukungan ekstra selama proses pembelajaran, guru meningkatkan pemberian nasihat kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan membentuk kelompok belajar yang lebih efisien, guru juga dapat memaksimalkan diskusi kelompok dengan memungkinkan semua siswa untuk aktif berbicara dan bekerja sama dalam tugas dan kegiatan pendidikan menggunakan Educaplay Frog Jumps. Guru memberikan pujian, rasa terima kasih, dan insentif kepada siswa yang aktif berpartisipasi di kelas, mengajukan pertanyaan, dan memberikan jawaban untuk meningkatkan motivasi siswa[18]. Selain itu, guru menjadi lebih mahir dalam mengatur waktu belajar mereka sehingga semua kegiatan, termasuk percakapan, penilaian, permainan edukatif, dan penjelasan konten, dapat berjalan lebih lancar dan efisien. Melalui sesi tanya jawab dan umpan balik langsung, guru juga meningkatkan keterlibatan siswa, yang membantu siswa menjadi kurang takut membuat kesalahan selama proses belajar dan lebih nyaman menyampaikan pendapat mereka.

B. Siklus II

Peneliti memberikan tes pasca-pembelajaran kepada siswa kelas enam di SDN Borough untuk mengukur pemahaman mereka tentang prinsip "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" setelah menyempurnakan teknik pembelajaran di Siklus II. 21 siswa dengan Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM) 75 diberikan tes pasca-pembelajaran tersebut. Dibandingkan dengan temuan pra-uji Siklus I, hasil pasca-uji menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Mayoritas siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran dan mampu menghubungkan prinsip-prinsip kemanusiaan dengan situasi dunia nyata.

Tabel 3 Hasil Post-Test Siklus II

No	Nilai	Keterangan
1	68	Belum tuntas
2	100	Tuntas
3	52	Belum tuntas
4	60	Belum tuntas
5	88	Tuntas
6	92	Tuntas
7	96	Tuntas
8	92	Tuntas
9	92	Tuntas
10	96	Tuntas
11	96	Tuntas
12	96	Tuntas
13	96	Tuntas
14	92	Tuntas
15	84	Tuntas
16	96	Tuntas

17	100	Tuntas
18	100	Tuntas
19	100	Tuntas
20	100	Tuntas
21	100	Tuntas

Tabel 4 Ketuntasan Hasil Post-Test Siklus II

Kategori	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	18	86%
Belum tuntas	3	14%
Total	21	100%

Berdasarkan tabel di atas, hanya 3 siswa, atau 14%, yang gagal memenuhi KKM, sedangkan jumlah siswa yang mencapai penyelesaian pembelajaran meningkat menjadi 18, atau 86%. Skor post-test siswa bervariasi dari 52 hingga 100, dengan 100 sebagai skor tertinggi. Berdasarkan hasil pembelajaran yang lebih baik, teknik Educaplay Frog Jumps memberikan dampak positif pada pemahaman siswa tentang gagasan kemanusiaan yang adil dan beradab. Dibandingkan dengan hasil pre-test pada Siklus I, yang hanya mencapai 76%, hasil post-test pada Siklus II menunjukkan peningkatan 86% dalam penyelesaian pembelajaran. Sepanjang proses, hasil belajar siswa meningkat, dan mereka juga menunjukkan tanda-tanda peningkatan keterlibatan, kepercayaan diri, dan antusiasme. Melalui penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis permainan, mereka mampu berkolaborasi dalam kelompok, dengan percaya diri menyuarakan pemikiran mereka, dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Hal ini menggambarkan bagaimana pendekatan Educaplay Frog Jumps dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendorong lingkungan belajar yang lebih menarik, dinamis, dan produktif.

Strategi Proses Pembelajaran Siklus II

Hasil dari peningkatan strategi dan refleksi Siklus I digunakan untuk memandu proses pembelajaran di Siklus II. Pendekatan pengajaran Educaplay Frog Jumps masih digunakan, tetapi telah mengalami sejumlah perubahan untuk membuatnya lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi berdasarkan gagasan "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab". Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan pemahaman dan semangat untuk membantu siswa bersiap menghadapi pelajaran. Kemudian, guru mengulang kembali materi tersebut dengan bahasa yang lebih mudah dipahami. Selain itu, guru memudahkan siswa untuk memahami bagaimana cita-cita kemanusiaan diterapkan di kelas dan masyarakat dengan memberikan contoh dari situasi dunia nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka[19]. Untuk memastikan setiap siswa dapat sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil untuk kegiatan utama. Setelah itu, instruktur memberikan instruksi kepada siswa tentang cara menggunakan media Educaplay Frog Jumps sebagai sumber belajar interaktif. Siswa diminta untuk menjawab berbagai pertanyaan tentang keadilan, menghormati hak orang lain, bekerja sama satu sama lain, dan bertindak secara beradab dalam kehidupan sehari-hari [20].

Siswa yang masih kesulitan memahami pertanyaan atau menggunakan materi pembelajaran dapat memperoleh bantuan dan dukungan dari guru selama permainan berlangsung. Untuk membantu siswa agar tidak terlalu takut membuat kesalahan dan lebih nyaman menyampaikan pendapat mereka, guru juga secara aktif menawarkan pertanyaan, saran, dan kritik yang jujur. Antusiasme siswa terhadap pembelajaran meningkat ketika guru mendukung, memuji, dan memberi penghargaan kepada individu dan kelompok yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan dan menghasilkan prestasi luar biasa. Guru juga meningkatkan keterampilan manajemen waktu mereka untuk memastikan semua kegiatan termasuk penjelasan topik, diskusi kelompok, permainan edukatif, dan penilaian berjalan lebih mudah dan efektif[21]. Suasana kelas di Siklus II sangat meningkat berkat strategi pengajaran ini. Murid-murid tampak lebih antusias, penuh perhatian, dan percaya diri saat terlibat dalam proses pendidikan. Melalui pengalaman belajar interaktif dan kontekstual, diskusi kelompok berkembang lebih efektif, keterlibatan guru-murid meningkat, dan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Akibatnya, pendekatan Educaplay Frog Jumps sangat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa di Siklus II [22].

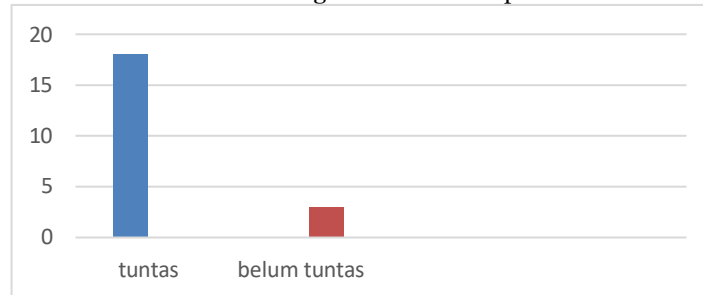
Refleksi siklus II

Hasil belajar siswa, motivasi, dan aktivitas semuanya meningkat secara signifikan sebagai hasil dari implementasi pembelajaran di Siklus II. Lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa dihasilkan dengan menggabungkan pendekatan Educaplay Frog Jumps dengan teknik pembelajaran yang ditingkatkan. Peningkatan partisipasi siswa sepanjang proses pembelajaran merupakan indikasi dari hal ini. Dibandingkan dengan Siklus I, mayoritas siswa mampu memahami isi prinsip "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab". Para siswa tampak lebih terlibat dalam diskusi kelas, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat mereka. Selain itu, contoh-contoh dunia nyata dalam ceramah memudahkan siswa untuk menghubungkan konsep kemanusiaan dengan keadaan sebenarnya. Hasil tes pasca-siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam penyelesaian pembelajaran. Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM) dipenuhi oleh 18 siswa, atau 86%, sedangkan hanya 3 siswa, atau 14%, yang tidak memenuhi kriteria tersebut. Skor tertinggi seorang siswa adalah 100, sedangkan skor terendahnya adalah 52. Pendekatan Educaplay Frog Jumps berhasil membantu siswa memahami materi pelajaran, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan hasil belajar.

Penggunaan materi pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa, serta meningkatkan hasil belajar. Karena permainan, diskusi kelompok, dan hadiah yang disediakan guru disertakan, siswa tampak lebih antusias dalam belajar. Selain itu, terjadi peningkatan kontak antara guru dan siswa, yang membuat kelas lebih hidup dan interaktif. Meskipun satu siswa belum mencapai penguasaan materi, secara keseluruhan, implementasi pembelajaran di Siklus II menunjukkan hasil yang baik dan memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Akibatnya,

penelitian tindakan kelas dinilai berhasil dan tidak dilanjutkan ke fase berikutnya. Pendekatan Educaplay Frog Jumps telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa, hasil belajar, dan keterlibatan dengan materi mengenai konsep manusia yang adil dan beradab.

Gambar 3 Diagram ketuntasan postes



Inovasi Pembelajaran pada Post-Test Siklus II

Untuk meningkatkan efektivitas pendekatan Educaplay Frog Jumps, para peneliti memperkenalkan sejumlah kemajuan pembelajaran selama Siklus II. Refleksi dari Siklus I, yang menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kurang terlibat, kurang memperhatikan, dan kesulitan memahami materi kursus, menjadi dasar modifikasi ini [23]. Penggunaan materi pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif melalui permainan Educaplay Frog Jumps merupakan salah satu inovasi. Untuk memudahkan siswa memahami penerapan nilai-nilai prinsip "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab," pertanyaan-pertanyaan dalam aktivitas ini bukan hanya latihan hafalan tetapi juga berkaitan dengan skenario dunia nyata. Metode ini mengajarkan siswa cara berpikir kritis, mengevaluasi keadaan, dan membentuk opini sesuai dengan keyakinan Pancasila [24]. Para guru juga menggunakan inovasi berupa diskusi kelompok dan pembelajaran kolaboratif [25]. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil agar mereka dapat bekerja sama, berbagi ide, dan mendukung rekan-rekan yang kesulitan secara akademis. Siswa didorong untuk berpartisipasi lebih aktif dan percaya diri sambil berbagi pemikiran dan menanggapi pertanyaan melalui kegiatan diskusi.

Memberikan insentif dan pujian kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menghasilkan hasil terbaik adalah inovasi lainnya. Guru menggunakan hadiah kecil, ucapan terima kasih, dan pujian untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Akibatnya, siswa menjadi lebih termotivasi dan siap berpartisipasi di kelas hingga akhir. Guru juga berinovasi dalam cara mereka menyampaikan informasi dengan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami dan menggunakan contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa [26]. Hasilnya, siswa lebih mampu memahami dan menerapkan konsep kemanusiaan yang adil dan beradab dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pengalaman belajar di Siklus II menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan efisien sebagai hasil dari berbagai kemajuan ini. Para siswa tampak lebih termotivasi, penuh perhatian, dan mampu memahami materi pelajaran. Dalam tes akhir Siklus II, terbukti bahwa inovasi pembelajaran ini meningkatkan hasil belajar dan penguasaan materi siswa.

IV. Simpulan

Penerapan media Educaplay Frog Jumps mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas empat di SDN Boro tentang prinsip Pancasila kedua, "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab," menurut temuan penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui seberapa baik media Educaplay Frog Jumps meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa, telah tercapai. Hasil belajar siswa meningkat dari Siklus I ke Siklus II, yang menunjukkan peningkatan ini. Persentase penyelesaian pembelajaran siswa sebesar 76% tercapai pada Siklus I, dengan 16 siswa menyelesaikan kursus dan 5 siswa tidak menyelesaikannya. Setelah perubahan strategi pembelajaran pada Siklus II, tingkat penyelesaian meningkat menjadi 86%, dengan 18 siswa menyelesaikan kursus dan 3 siswa tidak menyelesaikannya. Selain itu, siswa tampak lebih bersemangat untuk belajar melalui permainan interaktif Educaplay Frog Jumps, lebih nyaman menyampaikan pendapat mereka, dan lebih terlibat dalam diskusi. Penggunaan materi pembelajaran berbasis permainan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dinamis, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, di kelas Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), Educaplay Frog Jumps telah secara efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip kemanusiaan yang rasional dan beradab.

Namun, penelitian ini memiliki sejumlah kekurangan, termasuk ukuran sampel yang relatif kecil (hanya 21 siswa dalam satu sesi). Selain itu, sulit untuk menggeneralisasi hasil secara umum karena durasi penelitian yang singkat. Studi di masa mendatang sebaiknya menggunakan ukuran sampel yang lebih besar dan jangka waktu yang lebih lama untuk mendapatkan hasil yang lebih menyeluruh dan komprehensif. Beberapa rekomendasi dapat dipertimbangkan berdasarkan temuan penelitian. Guru diimbau untuk menggunakan alat pembelajaran interaktif seperti Educaplay Frog Jumps dalam sesi Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Untuk memastikan bahwa penggunaan perangkat dan strategi pembelajaran tidak menghambat pembelajaran di kelas, guru juga diimbau untuk menyisihkan sekitar 15 hingga 20 menit khusus untuk sesi permainan interaktif dan diskusi kelompok. Untuk memastikan setiap siswa dapat terlibat dalam pembelajaran secara maksimal, guru juga harus memberikan dukungan yang lebih intensif kepada siswa yang masih kesulitan dengan materi pelajaran atau media digital. Sekolah harus mampu menyediakan sumber daya pendukung, seperti koneksi internet yang memadai dan perangkat pembelajaran digital, untuk memungkinkan penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti di masa mendatang disarankan untuk menggunakan ukuran sampel yang lebih besar, berbagai macam materi pembelajaran, dan periode penelitian yang lebih panjang untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang efektivitas media Educaplay Frog Jumps.

Ucapan Terima Kasih

Para peneliti ingin menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi berpartisipasi, mendukung, dan membantu dalam penelitian ini. Kami khususnya ingin mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, para guru, dan semua siswa di SDN Boro karena telah memberi kami kesempatan ini, atas kerja sama mereka, dan atas keterlibatan antusias mereka dalam proses penelitian. Selain itu, para peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu mewujudkan penelitian ini dengan memberikan bimbingan, dukungan, dan saran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dasar, dan setiap dukungan serta kerja sama akan sangat dihargai.

References

1. A. P. Asmaroini and M. Pd, "Menjaga eksistensi Pancasila dan penerapannya bagi masyarakat di era globalisasi," JPK: J. Pancasila dan Kewarganegaraan, vol. 1, no. 2, 2017.
2. P. Permata Sari, D. E. R. Pamungkas, T. A. Saputri, G. K. Budiani, and A. Dwiyantri, "Pentingnya pendidikan untuk mewujudkan keadilan berlandaskan sila kedua Pancasila dalam menghapus pengelompokan minoritas dan mayoritas di lingkungan sekolah," J. Lentera Ilmu, vol. 1, no. 1, pp. 67–75, 2025, doi: 10.59971/li.
3. E. Zulpicha, "Konflik kebijakan penggunaan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia di lingkungan pendidikan formal," 2017.
4. "Kontekstual Pancasila dalam pendidikan Islam."
5. H. Baharun, "Penerapan pembelajaran active learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah," J. Pendidik. Pedagog., vol. 1, no. 1, p. 39, 2015.
6. P. Adelia, M. Aspar, and N. Naimi, "Penerapan media games edukatif Educaplay: Froggy Jumps dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Pamulang Timur 02," pp. 3430–3440, 2025.
7. "Pengaruh hasil belajar pendidikan melalui media Educaplay," JSER, vol. 3, no. 2, 2024.
8. A. M. Widiyati et al., "Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Lawangan Daya II," JagoMIPA: J. Pendidik. Mat. dan IPA, vol. 5, no. 3, pp. 1084–1093, 2025, doi: 10.53299/jagomipa.v5i3.2110.
9. "Game Froggy Jumps," vol. 11, 2026.
10. Q. Mujahidah and E. Mailani, "Pengaruh penggunaan aplikasi game Educaplay (Froggy Jumps) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 023905 Binjai Utara," Indo-MathEdu Intellectuals J., vol. 6, no. 3, pp. 2762–2771, 2025, doi: 10.54373/imeij.v6i3.2878.
11. J. D. Rahmayanti et al., "The effect of Educaplay-based interactive quiz on students' learning interest and learning," vol. 11, no. 2, pp. 175–189, 2024.
12. B. Siswa and K. IV, "1 2 3 4," vol. 11, pp. 322–330, 2026.
13. E. Pembelajaran, Q. Ah, D. I. Perguruan, and T. Malang, "1, 2, 3," vol. 10, pp. 428–440, 2025.
14. A. M. Widiyati et al., "Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Lawangan Daya II," vol. 5, no. 3, pp. 1084–1093, 2025, doi: 10.53299/jagomipa.v1i1.11.
15. P. Ips et al., "Pengaruh media interaktif berbasis Educaplay pada mata," vol. 5, no. 4, pp. 88–98, 2025.
16. Y. S. Bitu et al., "Pembelajaran interaktif: Meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa," J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), vol. 5, no. 2, pp. 193–198, 2024.
17. M. H. Kristiawanto and E. Widiyanto, Memahami Penelitian Hukum Normatif. 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=dVW6EAAAQBAJ>
18. F. Noviani and I. Muthi, "Efektivitas metode diskusi kelompok terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa pada materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar," Katalis Pendidik.: J. Ilmu Pendidik. dan Mat., vol. 2, no. 3, pp. 272–283, 2025, doi: 10.62383/katalis.v2i3.2150.
19. T. R. Amri, "Strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode ceramah di kelas XI IPA 1 SMAN 1 Tikke Raya," J. Hist. Educ. Hist., no. 1, 2023.
20. I. L. Muniroh and N. Istiq'faroh, "Pengembangan video pembelajaran berbasis IKA (Interaktif, Kreatif, dan Aktif) materi majas kelas V SD," J. Pengabd. Masy. dan Ris. Pendidik., vol. 4, no. 2, pp. 11381–11387, 2025, doi: 10.31004/jerkin.v4i2.3645.
21. N. Aida, "Peran guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa: Strategi, metode, dan dampak terhadap pembelajaran," J. Interdiscip. Res., vol. 1, no. 1, pp. 57–79, 2024.
22. E. El Faisal, "Peningkatan minat belajar peserta didik melalui games Educaplay di kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang," Pendas: J. Ilm. Pendidik. Dasar, vol. 10, no. 2, pp. 200–210, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i02.25567.
23. S. Anwar and J. Jasiah, "Pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI," J. Budi Pekerti Agama Islam, vol. 3, no. 1, pp. 355–373, 2024, doi: 10.61132/jbpai.v3i1.913.
24. N. P. Ramadhani, "Penerapan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Ma'arif NU Beji Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas," Skripsi, Universitas Islam Negeri Prof. Kiai Haji Saifuddin Zuhri, 2025.
25. "28266-Article Text-32939-1-10-20190625," vol. 8, no. 2, pp. 672–676, 2019.
26. L. Suhermi, N. Barokah, and R. Kamal, "Pembelajaran kontekstual sebagai inovasi kreatif dalam menjadikan materi ajar lebih bermakna," JISPENDIORA: J. Ilmu Sos. Pendidik. dan Hum., vol. 4, no. 2, pp. 94–103, 2024.