

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY  
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA  
SISWA KELAS V UPT SPF SD GALANGAN KAPAL 1  
KECAMATAN TALLO**

Nurul Fadilah<sup>1</sup>, Andi Nurfaizah AP<sup>2</sup>, Amrah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

[1nurulfadhillah045@gmail.com](mailto:1nurulfadhillah045@gmail.com), [2nurfaizah.ap@gmail.ac.id](mailto:2nurfaizah.ap@gmail.ac.id), [3Amrah@unml.ac.id](mailto:3Amrah@unml.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the use of Educaplay learning media in Pancasila education learning, to determine the difference before and after using Educaplay learning media, and to identify the effect of using Educaplay learning media on students' learning outcomes in Pancasila education for fifth grade students at UPT SPF SD Galangan Kapal 1. This research is classified as an experimental study with a quantitative approach. The research design employed in this study is a Quasi-Experimental Design with the Nonequivalent Control Group Design type. The population of this study consisted of all students at UPT SPF SD Galangan Kapal 1. The sample included 18 students from class V A and 16 students from class V B, selected using a purposive sampling technique. Data were collected through observation sheets on the implementation of learning media and learning outcome tests. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics. The results of the descriptive analysis showed that the percentage of learning implementation using Educaplay learning media was categorized as good in the first meeting and very good in the second meeting. The inferential analysis showed a significance value of  $p = 0.001$ , which is smaller than  $\alpha = 0.05$ , based on the independent sample t-test. This indicates a significant difference in post-test results between the experimental and control groups. These findings demonstrate that the improvement in students' learning outcomes in the experimental group was higher than in the control group. This is supported by the higher average post-test scores of students in the experimental group compared to those in the control group. Therefore, it can be concluded that: (1) the learning process using Educaplay learning media is in the very good category, (2) test results indicate an improvement in students' learning outcomes, and (3) there is a significant effect of using Educaplay learning media on students' learning outcomes in Pancasila education for fifth grade students at UPT SPF SD Galangan Kapal 1.*

**Keywords:** *edcaplay, learning outcomes, learning media, pancasila education*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *educaplay* dalam pembelajaran pendidikan pancasila, pengaruh sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *educaplay*, dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V UPT SPF SD Galangan Kapal 1. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experiment* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di UPT SPF SD Galangan Kapal 1. Sampel dalam penelitian ini adalah 18 siswa kelas V A dan 16 siswa kelas V B yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran dan tes hasil belajar. Data analisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *educaplay* yaitu pada pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Hasil analisis inferensial diperoleh  $P = 0,001$  lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  dengan menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Didukung dengan nilai rata-rata hasil posttest siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa : (1) proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *educaplay* sangat baik, (2) hasil tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, (3) terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V UPT SPF SD Galangan Kapal 1.

**Kata Kunci:** *educaplay*, hasil belajar, media pembelajaran, pendidikan pancasila

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 dan PP No. 57 Tahun 2021, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik, menanamkan karakter sesuai

nilai Pancasila, serta meningkatkan literasi dan numerasi. Menurut Sujana (2019), pendidikan menciptakan individu yang mandiri dan bermartabat, dengan dukungan berbagai elemen seperti guru, kurikulum, dan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi

menyampaikan pesan secara efektif, dan perkembangannya kini dipengaruhi kemajuan teknologi informasi. Salah satu media berbasis teknologi yang efektif adalah Educaplay, platform pembelajaran interaktif berbasis audio-visual yang dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan (Utami & Wibawa, 2023). Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan salah satu faktor yang memengaruhinya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat (Dakhi, 2020). Hasil wawancara di UPT SPF SD Galangan Kapal 1 menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media konvensional seperti buku dan papan tulis, sehingga hasil belajar PPKn siswa rendah. Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan media Educaplay disarankan agar siswa lebih termotivasi, aktif, dan memahami materi dengan lebih baik. Peneliti memilih kelas V sebagai sampel karena siswa pada jenjang ini sudah mampu menggunakan media interaktif dan memiliki kebutuhan pemahaman materi yang lebih kompleks. Fokus penelitian diarahkan pada ranah

kognitif untuk mengukur efektivitas penggunaan Educaplay terhadap hasil belajar siswa.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi Experiment tipe *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V UPT SPF SD Galangan Kapal 1 Makassar yang berjumlah 34 orang, terdiri dari kelas V A (18 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas V B (16 siswa) sebagai kelompok kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Educaplay, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar pendidikan pancasila pada ranah kognitif dengan materi keragaman budaya indonesia. Kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Educaplay, sementara kelompok kontrol diajar dengan metode yang berbeda. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan post-test untuk mengukur hasil belajar.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan Ganda hasil belajar, lembar observasi untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Educaplay, serta dokumentasi nilai asesmen sebelumnya. Instrumen tes divalidasi menggunakan Aiken's V dengan hasil validitas sangat tinggi, sehingga dinyatakan layak digunakan. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test dengan taraf signifikansi 5%, yang mana nilai  $p < 0,05$  menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Educaplay terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Gambaran Penggunaan Media**

Penggunaan media pembelajaran *educaplay* pada muatan pembelajaran pendidikan pancasila kelas V UPT SPF SD Galangan Kapal 1 disajikan berdasarkan hasil observasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *educaplay* yang dilaksanakan pada kelompok

eksperimen. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran *educaplay* pada muatan pembelajaran pendidikan pancasila kelas V secara lebih rinci seperti berikut:

**Tabel 1 Hasil observasi aktivitas guru**

No	Aspek yang diamati	Skor	
		P1	P2
1	membuka laman <i>Educaplay</i> dan masuk ke akun.	2	3
2	memilih menu <i>Create Activity</i> untuk mebuka media baru.	3	3
3	menuliskan judul, instruksi, soal, atau bahan sesuai materi pembelajaran.	2	3
4	mengatur bahasa, tingkat kesulitan, opsi publik/privat.	2	3
5	menyimpan aktivitas yang dibuat dan memastikan dapat diakses.	3	3
6	Memberikan batas waktu 15 menit untuk mengerjakan aktivitas saat lewat dari waktu yang ditentukan maka aktivitas tertutup otomatis	2	2
7	membagikan link/kode aktivitas kepada siswa dan memandu penggunaannya	3	3

8	menampilkan hasil kerja siswa, memberikan umpan balik, dan evaluasi.	2	3
		<b>Skor</b>	
	<b>perolehan/skor maksimal</b>	<b>19/24</b>	<b>23/24</b>
	<b>Persentase pencapaian</b>	<b>80%</b>	<b>96%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat baik</b>

Sesuai dengan tabel 1, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Educaplay mengalami peningkatan dari 80% (kategori baik) pada pertemuan pertama menjadi 96% (kategori sangat baik) pada pertemuan kedua, dengan selisih peningkatan sebesar 16%. Pada pertemuan pertama, beberapa siswa masih kesulitan memahami cara penggunaan media, sedangkan pada pertemuan kedua proses pembelajaran berlangsung sangat baik, hanya satu kelompok belum menyelesaikan permainan karena keterbatasan waktu. Secara keseluruhan, penggunaan media Educaplay menunjukkan peningkatan efektivitas dalam pelaksanaan pembelajaran.

## 2. Pengaruh Media Pembelajaran

Hasil pretest dan post-test siswa kelompok eksperimen dan

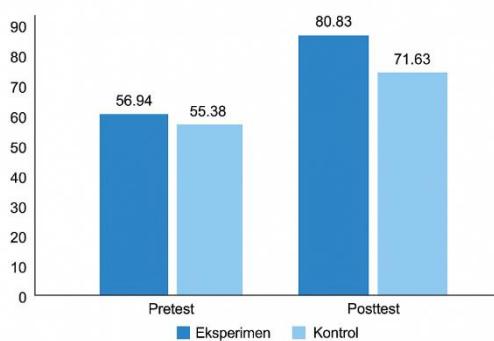
kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2 Analisis Hasil Pretest dan pos-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Statisitik Deskriptif	posttest eksperimen	pretest eksperimen	post test kontrol dan eks	pretest kontrol dan eks
Median	80	55	80	55
Mean	80.8 33	56.9 44	76. 471	56. 471
Std. Deviation	6.00 2	10.7 29	9.8 88	10. 908
Range	25	40	50	45

Sumber: JASP Version 0.19.3.0

Sesuai dengan Tabel 2, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut yang memperkuat bahwa secara umum capaian belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik. Dengan demikian, berdasarkan nilai rata-rata pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dapat dibandingkan peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut:



**Grafik 1 Rata-Rata Pretest dan Post-test**

Berdasarkan grafik di atas terlihat adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian treatment yang dilihat melalui perolehan nilai rata-rata tes hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran pendidikan pancasila. Hasil pretest kelas eksperimen menunjukkan perolehan nilai sebesar 56,94 dan nilai *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 55,38. Sementara pada *posttest* kelompok eksperimen sebesar 80,83 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh nilai sebesar 71,63. Dari hasil pengukuran tersebut dapat disimpulkan bahwa perubahan nilai yang signifikan terjadi pada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol tidak terjadi perubahan yang signifikan.

Perbandingan hasil pretest dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat menjadi dugaan awal bahwa penggunaan media

pembelajaran educaplay berpotensi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun, untuk memastikan bahwa perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan, diperlukan uji hipotesis statistik inferensial. Hasil uji asumsi analisis data terdiri dari uji normalitas (Shapiro Wilk) dan uji homogenitas (Uji Levene's) yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3 Data Hasil Uji Normalitas Pretest dan Post-test Kelas Eksperimen Dan Kontrol**

Data	Nilai probabilitas	keterangan
Pretest eksperimen	0.579	0,579 > 0,05 = Normal
Pretest kontrol	0.278	0,278 > 0,05 = Normal
Posttest eksperimen	0.190	0,190 > 0,05 = Normal
Posttest kontrol	0.153	0,153 > 0,05 = Normal

Sumber : JASP Version 0.19.3.0

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan dalam Tabel 3, diperoleh bahwa nilai probabilitas untuk data pretest dan post-test kelas eksperimen adalah 0,579 dan 0,190, untuk kelas kontrol adalah 0,278 dan 0,153. Nilai tersebut berada di atas batas signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian, data dianggap berdistribusi normal.

**Tabel 4 Data Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol**

Data	Nilai Probabilitas	keterangan
Pretest kelompok eksperimen dan kontrol	0.604	0.604 > 0,05 = Homogen
Posttest kelompok eksperimen dan kontrol	0.020	0.020 < 0,05 = Homogen

Sumber : JASP Version 0.19.3.0

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang disajikan dalam Tabel 4, diperoleh nilai probabilitas sebesar 0,604 dan 0,020. Nilai ini lebih besar dari batas signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama. Dengan demikian, dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test.

**Tabel 5 Data Hasil Uji Independent sample T-Test Pretest dan post-test Eksperimen dan Kontrol**

Data	Df	Nilai P	keterangan
Pretest kelompok eksperimen dan kontrol	32	0,793	0,793 > 0,05 = Tidak ada perbedaan
Post-test kelompok eksperimen dan kontrol	32	0,005	0,005 < 0,05 = ada perbedaan

Sumber : JASP Version 0.19.3.0

Hasil uji Independent Sample Ttest untuk pretest menunjukkan p-value  $0,793 > 0,05$  sehingga  $H_a$  ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil

belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan untuk hasil uji Independent Sampel Ttest untuk posttest menunjukkan p-value  $0,005 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Siswa belajar dengan media pembelajaran Educaplay memperoleh hasil lebih tinggi.

Adanya perbedaan hasil posttest matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran Educaplay tidak terlepas dari kelebihan media yang diterapkan. Dianita (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, serta melatih kemampuan berpikir kritis, belajar secara menarik, mengekspresikan belajar, menantang diri sendiri, dan belajar mandiri. Utami, Wibawa, & Marzuki (2023) mengatakan bahwa Media *educaplay* ini sangatlah berpengaruh dan efektif dilakukan untuk peserta didik, peserta didik terlihat sangat aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay berpengaruh terhadap

hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di UPT SPF SD Galangan Kapal 1.

#### **D. Kesimpulan**

Media pembelajaran Educaplay pada siswa kelas V UPT SPF SD Galangan Kapal 1 berjalan efektif dan menarik, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui tampilan interaktif dan berbagai bentuk latihan seperti kuis, teka-teki, serta permainan edukatif. Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan media meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan Educaplay lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dibuktikan dengan nilai posttest yang lebih baik dan perbedaan signifikan ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Anindita Putri Kirani and Fatma Ulfatun Najicha, "Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pedoman Dalam Menghadapi Era Society 5.0

Mendatang," Education FKIP UNMA 8, no. 2 (20 22): 769, <https://doi.org/10.31949/education.v8i2.2391>.

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.

Devi, S. R. (2024). Pengaruh penggunaan media educaplay terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran pendidikan pancasila kelas V madrasyah ibtidaiyah muhamadiah (MIM) tanjung inten purbalinggo lampung timur (doctoral dissetation, UIN Raden Intan Lampung)

Dewi Kartini and DinieAnggraeni Dewi, "Implementasi Pancasila Dalam Pendidikan Sekolah Dasar," *Journal of Education, Psychology, and Counseling* 3, no. 1 (2020): 117, <https://ummaspul.e-journal.id/edupsycouns/article/view/1304>

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.

Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2685-90, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>

- 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.
- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 3(2), 100-107
- Hayati, S., Marites, M. D. P. A., Sofwan, M. S., Desy, D. R., Risdalina, R., & Violita, V. Z. (2025). Pengabdian Kepada Masyarakat: Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Penerapan Platform Educaplay pada Pembelajaran Matematika untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa di SD. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 135-146.
- I Wayan Cong Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik siswa kelas ii b sdn kunciran 5 Tangerang. *Nusantara*, 3(1), 48-62.
- Maulana Arafah Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Ppkn)Di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), 1.