

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD

Lisa Agustin¹, Tasi'awati Salsa Kaliwanovia²
PGSD STKIP BINA INSAN MANDIRI Surabaya
Agustinlisa081@gmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by the low learning interest and motivation of students caused by conventional teaching methods and limited use of interactive learning media. One innovative alternative is the use of digital game-based learning media such as Educaplay. This study aims to determine the implementation of game-based learning media Educaplay in improving learning interest and motivation of third-grade students at SD Islam Al Hikmah in Civic Education on the topic of rights and obligations. This research employed a descriptive qualitative approach with a case study design. The research subjects consisted of 16 third-grade students and a classroom teacher. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, with data validity ensured through triangulation techniques. The results indicate that the implementation of Educaplay creates a more interactive and participatory learning environment. Students showed increased enthusiasm, focus, and active involvement during the learning process. In addition, students' learning interest and motivation improved, as reflected in stronger intrinsic interest, higher enthusiasm, active participation, and positive responses to learning activities. Therefore, game-based learning media Educaplay is effective in enhancing learning interest and motivation of elementary school students.

Keywords: Educaplay, learning interest, learning motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan motivasi belajar siswa akibat proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan minim pemanfaatan media interaktif. Salah satu alternatif inovatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan digital, seperti Educaplay. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis games Educaplay dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas III SD Islam Al Hikmah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan karakteristik studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas 16 siswa kelas III dan seorang guru kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

dengan keabsahan data menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Educaplay mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, minat belajar siswa mengalami peningkatan yang ditandai dengan ketertarikan intrinsik terhadap materi, serta motivasi belajar yang lebih tinggi melalui semangat, keaktifan menjawab pertanyaan, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis games Educaplay efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Educaplay, minat belajar, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pewarisan nilai, norma, dan pengetahuan lintas generasi terlebih dahulu dimaknai sebagai suatu proses berkesadaran yang disebut dengan istilah pendidikan, merupakan upaya terstruktur yang memastikan kesinambungan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Perwujudan proses tersebut dihadirkan melalui iklim belajar dan mekanisme pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam mengaktualisasikan potensi dirinya, sehingga terbentuk kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan regulasi diri, integritas kepribadian, kapasitas intelektual, kemuliaan akhlak, serta kecakapan yang relevan bagi kebutuhan personal dan kehidupan bermasyarakat (Bp Abd Rahman, 2022). Kondisi ini menempatkan pendidikan sebagai landasan strategis dalam menyiapkan generasi penerus bangsa yang kompetitif, adaptif, serta

tangguh dalam merespons dinamika dan tantangan global.

Proses pembentukan pengetahuan, pengembangan keterampilan, pengarahan sikap, pelatihan kemampuan, serta pelaksanaan penilaian dan evaluasi terhadap peserta didik merupakan rangkaian aktivitas profesional yang dilekatkan pada peran seorang pendidik, yang secara terminologis disebut guru (Mediaware, 2020). Dalam kerangka ini, fungsi guru tidak terbatas pada pelaksanaan pendidikan formal semata, melainkan juga mencakup peran keteladanan yang memberi kontribusi signifikan terhadap proses pembentukan karakter siswa. Selaras dengan dinamika perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, guru dituntut untuk menampilkan kreativitas dan inovasi pedagogis dalam penyajian materi, sehingga perhatian peserta didik dapat

terbangun dan pemahaman terhadap materi menjadi lebih mudah dicapai.

Sebuah perantara yang memiliki fungsi untuk menghubungkan antara pesan ketika proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan efektivitas hasil belajar disebut juga dengan media pembelajaran atau pendidikan, Sejalan dengan pendapat (Nurfadhillah et al. 2021). Penyaluran pesan pembelajaran yang disertai kemampuan membangkitkan aktivitas kognitif, afektif, dan konatif peserta didik sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar diposisikan sebagai fungsi utama dari media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai seperangkat alat, metode, dan teknik yang dioperasikan dalam proses pendidikan dan pengajaran di lingkungan sekolah guna memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara lebih atraktif, partisipatif, dan bermakna, selaras dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.

Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui pengalaman belajar yang bersifat rekreatif dan interaktif dilakukan dengan pembelajaran berbasis game. Sebagaimana diuraikan oleh Sholikhatun (2023),

pendekatan ini memosisikan permainan digital sebagai medium instruksional yang dirancang untuk menstimulasi proses belajar secara bermakna. Salah satu bentuk konkret dari implementasi konsep ini diwujudkan dalam media pembelajaran *Educaplay*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan digital yang menyediakan beragam aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan kata, guna menunjang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penyajian materi dengan bantuan Meskipun demikian, realisasi penggunaan media pembelajaran berbasis game di lapangan masih menemui hambatan, terutama yang berkaitan dengan kesiapan pendidik dan peserta didik dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital.

Hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital masih menjadi realitas yang teridentifikasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas, sebagaimana terungkap melalui temuan observasi pendahuluan di SD Islam Al Hikmah. Ketersediaan perangkat pendukung berupa Smart TV/Interactive Flat Panel (IFP) sejatinya telah dimiliki oleh sekolah, namun potensi media

pembelajaran interaktif tersebut belum diaktualisasikan secara optimal dalam praktik pembelajaran. Keadaan ini tercermin dari tingkat literasi digital peserta didik yang masih rendah, disertai keterbatasan kapasitas siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran digital secara mandiri. Di sisi lain, kompetensi guru dalam melakukan sintesis antara teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran juga belum berkembang secara maksimal, sehingga pola pembelajaran masih cenderung bertumpu pada pendekatan konvensional. Implikasi dari kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan menyenangkan sebagaimana yang diamanatkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Ketidaksiapan tersebut terutama tercermin pada rendahnya kecakapan literasi digital siswa serta minimnya otonomi siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis digital secara mandiri. Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Fitria dan Mustika (2024) yang menegaskan bahwa Technological Pedagogical Content

Knowledge (TPACK) merupakan kerangka pengetahuan esensial bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi secara kontekstual dalam proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan karakteristik materi ajar dan dimensi pedagogik yang relevan.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa SD.”**

B. Metode Penelitian

Pemaknaan mendalam terhadap pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui pemilihan rancangan kualitatif deskriptif dengan karakteristik studi kasus sebagai kerangka metodologis. Pendekatan ini dimanfaatkan untuk menguraikan secara rinci dinamika penerapan media pembelajaran berbasis permainan, yakni Educaplay, dalam proses pembelajaran, sekaligus menelaah kontribusinya terhadap penguatan minat serta dorongan motivasional belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar (Malahati et al.,

2023). Penelitian kualitatif deskriptif tersebut diselenggarakan dalam situasi naturalistik dengan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama yang merekam dan menafsirkan fenomena pembelajaran secara kontekstual, tanpa melalui tahapan pengolahan data berbasis perhitungan statistik. Pelaksanaan penelitian berlokasi di SD Islam Al-Hikmah dengan sasaran peserta didik kelas III. Unit analisis penelitian melibatkan 16 siswa yang terdiri atas 6 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki, serta guru kelas yang berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilangsungkan pada tanggal 17 Desember 2025, bertepatan dengan semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui serangkaian prosedur penggalian data yang mencakup pengamatan lapangan, dialog terarah, serta penelusuran arsip, yang masing-masing dikenal sebagai observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dinamika pelaksanaan pembelajaran beserta tingkat partisipasi peserta didik selama pemanfaatan media digital

Educaplay ditelaah secara langsung melalui observasi. Persepsi, penilaian, dan respons baik dari guru maupun peserta didik terhadap implementasi media tersebut digali melalui wawancara. Kelengkapan bukti pendukung diperoleh melalui dokumentasi. Pengolahan data dilakukan secara sistematis melalui tahapan penyederhanaan informasi (reduksi data), pengorganisasian temuan (penyajian data), hingga perumusan makna akhir (penarikan kesimpulan). Validitas temuan dijamin melalui penerapan triangulasi teknik, yakni dengan melakukan pencocokan silang antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna menghasilkan data yang valid dan dapat dipercaya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Data Hasil Observasi

a. Deskripsi Hasil Observasi

Aktivitas Guru Kelas III SD Islam Al Hikmah

Hasil penelitian ini menampilkan uraian tentang praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memfokuskan pada hak dan

kewajiban, yang dilaksanakan di kelas III SD Islam Al Hikmah. Aktivitas guru ditelaah pada fase pembukaan, pelaksanaan inti, dan penutupan pembelajaran, di mana media pembelajaran berbasis permainan Educaplay dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran.

1) Hasil Observasi
Kegiatan Pendahuluan

Persiapan mental dan kesiapan peserta didik menjadi fokus awal kegiatan pembelajaran yang diamati. Kedisiplinan, sapaan formal, doa pembuka, serta pencatatan kehadiran menjadi bagian dari rutinitas awal yang diterapkan. Lagu nasional Garuda Pancasila dinyanyikan sebagai penguatan nilai kebangsaan, diikuti dengan aktivitas ice breaking untuk mencairkan suasana kelas. Tujuan pembelajaran, alur

langkah kegiatan, serta instrumen penilaian dijelaskan secara sistematis. Kondisi kelas menunjukkan keteraturan dan lingkungan belajar yang kondusif, sementara antusiasme peserta didik terlihat jelas selama tahap pendahuluan.

2) Hasil Observasi
Kegiatan Inti

Penguatan konsep hak dan kewajiban dilakukan melalui media digital berupa gambar dan video pembelajaran, disertai pertanyaan pemantik untuk memacu berpikir kritis. Kegiatan collaborative learning diimplementasikan dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil, yang kemudian mengelompokkan gambar pada LKPD gunting-tempel berdasarkan kategori hak dan kewajiban. Diskusi kelompok dibimbing secara aktif, dan jawaban

peserta didik diperkuat dengan penguatan konsep dari guru.

Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok, dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi melalui permainan Educaplay jenis matching pairs. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat aktif dan terlibat selama kegiatan pembelajaran.

3) Hasil Observasi Kegiatan Penutup

Proses evaluasi pengalaman belajar diterima oleh peserta didik melalui arahan umpan balik dari guru, yang juga memfasilitasi refleksi bersama. Informasi mengenai pembelajaran lanjutan disampaikan, diikuti ritual penutupan berupa doa bersama. Kegiatan penutup dijalankan secara teratur hingga penutupan resmi pembelajaran.

b. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa kelas III SD Islam Al Hikmah

Aktivitas yang dilakukan peserta didik kelas III SD Islam Al Hikmah selama pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai hak dan kewajiban, dengan dukungan media permainan Educaplay, teramat secara deskriptif. Pengamatan mencakup seluruh fase pembelajaran: pembuka, inti, dan penutup.

Selama pembukaan, ketertiban siswa dan kepatuhan mereka terhadap petunjuk guru menjadi sorotan. Ucapan salam, doa bersama, serta penampilan lagu Garuda Pancasila menunjukkan keterlibatan emosional yang tinggi. Strategi ice breaking yang diterapkan guru terbukti memacu kesiapsiagaan, fokus kognitif, dan semangat belajar peserta didik.

Pengamatan terhadap materi yang disampaikan guru, kontribusi dalam dialog tanya jawab, serta kemampuan menyajikan contoh hak dan kewajiban berdasarkan pengalaman pribadi menandai keterlibatan aktif siswa dalam fase inti pembelajaran. Saat siswa dibagi ke dalam kelompok kecil, terlihat adanya kerja

sama dan interaksi yang baik antaranggota kelompok dalam menyelesaikan LKPD gunting dan tempel. Siswa juga mengikuti kegiatan evaluasi melalui permainan Educaplay dengan antusias dan fokus. Selanjutnya, siswa mengerjakan LKPD individu dengan cukup mandiri, meskipun beberapa siswa masih memerlukan bimbingan guru.

Pada kegiatan penutup, siswa mengikuti kegiatan refleksi bersama guru dengan tertib, menyimak penguatan materi, serta mengikuti doa penutup dengan khidmat.

c. Hasil belajar siswa dalam mengerjaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Pemahaman dan capaian belajar siswa dalam penelitian ini diukur melalui evaluasi terhadap penyelesaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) baik secara kelompok maupun individu pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus materi hak dan kewajiban, yang difasilitasi melalui media pembelajaran berbasis permainan Educaplay.

Tabel 4.1

Hasil Belajar Siswa kelas III
dalam Mengerjakan LKPD
Kelompok

No	Nama	Nilai
----	------	-------

	Kelompok	
1	Kelompok 1	85
2	Kelompok 2	70
3	Kelompok 3	95
4	Kelompok 4	80

Menurut data Tabel 4.1, ketuntasan tercapai pada tiga kelompok yang memperoleh skor melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan satu kelompok tetap belum tuntas dan memerlukan bimbingan intensif. Kondisi ini menggambarkan bahwa aktivitas kerja kelompok efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap hak dan kewajiban secara konseptual.

Selanjutnya, hasil belajar siswa juga dilihat dari pengerjaan LKPD individu. Hasil belajar siswa dalam mengerjakan LKPD mandiri disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2

Hasil Belajar Siswa Kelas III
Dalam Mengerjakan LKPD
Mandiri

No	Nama Siswa	Nilai
1.	AAEZ	85
2.	ARM	80
3.	ANES	78
4.	AZR	75
5.	BRAS	82
6.	DY	88
7.	DAEK	70
8.	IFD	80
9.	IAS	76
10.	MF	85
11.	MHAM	90
12	MKIA	78

13.	NWS	72
14.	STW	80
15.	ENS	88
16.	MAFM	83

Nilai yang diperoleh oleh siswa, sebagaimana tersaji dalam Tabel 4.2, mayoritas berada di atas ambang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yakni 75. Dari keseluruhan 16 peserta didik, sebanyak 14 tercatat memenuhi ketuntasan, sementara 2 siswa belum mencapai standar tersebut. Walaupun demikian, capaian belajar secara kolektif menunjukkan efektivitas pelaksanaan pembelajaran, yang terbukti mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban.

d. Minat dan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Games Educaplay

Ketertarikan dan dorongan peserta didik terhadap proses pembelajaran dalam penelitian ini dianalisis melalui pengamatan langsung

aktivitas selama pembelajaran serta hasil wawancara mendalam dengan guru dan peserta didik. Suasana belajar Pendidikan Pancasila pada topik hak dan kewajiban yang diterapkan dengan integrasi media pembelajaran berbasis permainan Educaplay menciptakan pengalaman belajar yang lebih atraktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan kognitif dan afektif siswa sepanjang pelaksanaan pembelajaran. Indikasi ini tampak dari antusiasme mereka dalam menempuh setiap tahap kegiatan, terutama ketika berinteraksi dengan permainan Educaplay. Dorongan motivasional siswa juga mengalami percepatan sepanjang proses pembelajaran. Pemberian penghargaan atau reward oleh pendidik turut berperan dalam memperkuat motivasi belajar siswa secara signifikan.

1. Data Hasil Wawancara

a. Wawancara guru pada penggunaan media games educaplay pada materi hak dan kewajiban

Pelaksanaan media pembelajaran dengan platform Educaplay diadaptasi agar sejalan dengan tujuan pembelajaran dan profil belajar siswa kelas III, sebagaimana dijelaskan oleh guru kelas. Alasan pemilihan media tersebut adalah kemudahannya dalam penyampaian materi serta potensinya untuk menstimulasi keaktifan siswa selama sesi pembelajaran berlangsung.

Dalam konteks penggunaan media Educaplay, bimbingan diberikan untuk memandu siswa memanfaatkan media tersebut secara optimal sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep hak dan kewajiban. Observasi menunjukkan penerapan media pembelajaran berbasis permainan membawa efek konstruktif dengan meningkatkan ketertarikan,

dorongan intrinsik, serta partisipasi aktif siswa.

Selama interaksi dengan media Educaplay, antusiasme, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar teramat meningkat signifikan. Tingkat perhatian siswa tergolong tinggi, terlihat melalui partisipasi dalam sesi tanya jawab dan kesungguhan menyelesaikan tugas yang diberikan. **Wawancara siswa pada penggunaan media games educaplay pada materi hak dan kewajiban**

Data terkait keterlibatan siswa kelas III SD Islam Al Hikmah pada materi hak dan kewajiban diperoleh dari wawancara yang menelaah penerapan media pembelajaran berbasis games Educaplay. Siswa mengungkapkan aktivitas pembelajaran mencakup beragam praktik, seperti bekerja sama dengan teman, memotong dan menempel ilustrasi, berpartisipasi dalam permainan edukatif, serta

mengerjakan tugas secara individu dan kelompok.

Pemahaman materi hak dan kewajiban oleh siswa terbantu secara signifikan melalui pemanfaatan media permainan *Educaplay*. Kesulitan dalam menyerap materi menurun, dan pengalaman pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran tanpa bantuan media permainan. Interaksi dengan *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang atraktif dan memikat, sehingga motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir meningkat signifikan. Selama kegiatan berlangsung, perhatian terhadap penjelasan guru lebih terfokus, dan keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran meningkat.

b. Hasil dokumentasi guru dan siswa kelas III SD Islam Al Hikmah dalam proses pembelajaran menggunakan media games *Educaplay*

Informasi yang menjadi sumber penelitian dikumpulkan melalui prosedur dokumentasi. Prosedur tersebut diterapkan saat pembelajaran hak dan kewajiban di kelas III SD Islam Al Hikmah, dengan memanfaatkan platform edukatif games *Educaplay*, dan hasil pengumpulan tersebut menjadi catatan empiris yang diperoleh oleh penulis sepanjang kegiatan belajar



mengajar.

Gambar 4.1
Guru mengajak siswa menyanyikan lagu garuda pancasila.



Gambar 4.2
Guru menjelaskan materi tentang

hak dan kewajiban.



Gambar 4.3
Guru menayangkan gambar digital tentang hak dan kewajiban.



Gambar 4.4
Guru membimbing siswa untuk mengerjakan tugas kelompok (menggunting dan menempel) hak dan kewajiban.



Gambar 4.5
Guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil yang



tugas telah

dikerjakan.

Gambar 4.6
Guru membimbing siswa untuk menggunakan media educaplay tentang hak dan kewajiban.



Gambar 4.7
Tampilan media pembelajaran berbasis games educaplay.



Gambar 4.8
Siswa mengerjakan LKPD tugas mandiri memberi tanda centang hak dan kewajiban.

Berdasarkan bukti dokumentasi, implementasi media edukatif berbasis permainan, yaitu Educaplay, dalam materi hak dan kewajiban di kelas III SD Islam Al Hikmah berjalan dengan efektif. Aktivitas siswa terlihat intens, menampilkan antusiasme tinggi serta keterlibatan yang konsisten selama proses pembelajaran, sesuai dengan sasaran penelitian yang ditetapkan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas III SD Islam Al Hikmah pada

pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban.

1. Implementasi media pembelajaran berbasis games educaplay dalam pembelajaran di SD Islam Al Hikmah.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Islam Al Hikmah memanfaatkan media interaktif berbasis permainan Educaplay telah menunjukkan efektivitas tinggi dan selaras dengan tujuan instruksional. Pemanfaatan media ini menegaskan bahwa proses belajar tidak semata-mata berpusat pada guru, melainkan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan Nasron et al. (2024) yang menyatakan media pembelajaran memiliki empat dimensi fungsi utama: memikat perhatian peserta didik (fungsi atensi), merangsang emosi serta sikap positif (fungsi afektif), memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi (fungsi kognitif), serta menyediakan kompensasi bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menerima informasi (fungsi kompensasi).

2. Minat belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis games educaplay di SD Islam Al Hikmah

Hasil penelitian menunjukkan minat belajar siswa dilaporkan meningkat melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan Educaplay. Antusiasme, konsentrasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih nyata. Hasil penelitian lainnya menunjukkan peningkatan ketertarikan belajar siswa dapat diamati melalui penerapan sarana pembelajaran berbasis permainan Educaplay, sebagaimana diungkapkan oleh hasil penelitian.

Penelitian lain menyebutkan langkah awal yang menjadi penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah gairah untuk belajar, sebagaimana dikemukakan oleh Dhahana Aris Saputra dan Aryo Andri (2023). Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran berbasis permainan Educaplay terbukti efektif menstimulasi gairah

belajar siswa karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

3. Motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis educaplay di SD Islam Al Hikmah

Aspek visual yang atraktif dan mekanisme umpan balik instan pada platform Educaplay menjadi faktor pendorong utama yang menjaga motivasi siswa selama proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan pernyataan Janiyah et al. (2023) yaitu motivasi mencakup kegunaan, nilai, dan arti kegiatan pembelajaran yang cukuup memikat bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Dalam konteks penelitian ini, integrasi media pembelajaran berbasis permainan Educaplay menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik, sehingga mendorong peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh penulis maka hasil uraian mengenai media pembelajaran educaplay materi hak dan kewajiban kelas III, sebagai berikut :

1. Suasana pembelajaran yang interaktif dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media berbasis permainan Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Islam Al Hikmah. Penerapan media ini menunjukkan kesesuaian yang optimal dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Dampak positif terhadap minat belajar peserta didik muncul sebagai akibat dari penerapan media permainan Educaplay. Antusiasme yang tinggi, tingkat fokus yang lebih terarah, serta keaktifan dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran menjadi indikator utama. Penyajian materi melalui bentuk permainan terbukti meningkatkan ketertarikan dan mencegah rasa jemu selama proses belajar berlangsung.

3. Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan ketika media pembelajaran Educaplay digunakan. Kesungguhan, keberanian untuk berpartisipasi, dan usaha dalam menyelesaikan tugas terlihat meningkat. Dengan demikian, Educaplay dapat diposisikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban di tingkat sekolah dasar.

"Kemampuan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Di Sekolah Dasar. Jainiyah, Jainiyah, Fuad Fahrudin, Ismiasih Ismiasih, and Mariyah Ulfah. 2023. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Malahati, Fildza et al. 2023. "KUALITATIF : MEMAHAMI KARAKTERISTIK PENELITIAN SEBAGAI METODOLOGI. Mediaware. 2020. "Pengertian Guru: Definisi, Tugas, Dan Peran Guru Dalam Pendidikan. Nadhila Fernanda 1*, Anna Roosyanti 2, Ratna Susanti 3. 2024. "No Title." *Peningkatan Hasil Belajar*

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Bp Abd Rahman, Dkk. 2022.
"Pengertian_Pendidikan_Ilmu_Pendidikan_Da.

Dhahana Aris Sautra, Aryo Andri, and
Joko Sulianto. 2023. "ANALISIS
PENERAPAN PEMBELAJARAN
DIFERENSIASI DENGAN
MODEL PROBLEM BASED
LEARNING TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK DI
SD.

Fitria, Aini, and Dea Mustika, 2024.

Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya
Nasron, Nurhasanah, N Suranda, and M Khadafi. 2024. "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia." Nurfadhillah, Septy et al. 2021. "Peranan Media Pembelajaran Dalam." Sholikhatun, Eni. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dolphin Math Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar
Matematika.

Vita Rahmawati¹, Parrisca Indra
Perdana². 2024. “No Title.”
Implementasi Media
Pembelajaran Interaktif Game
Educaplay untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa SD
Negeri Polagan.