

**ANALISIS PENERAPAN KARAKTER GOTONG ROYONG DENGAN
MEDIA *EDUCAPLAY FROGGY JUMPS* DALAM PEMBELAJARAN
PPKn DI SEKOLAH DASAR**

Fara Nisaul Husna¹, Badruli Martati², Meirza Nanda Faradita³
^{1,2,3} PGSD, FPKS, Universitas Muhammadiyah Surabaya,
¹faranisakul@gmail.com, ²badrulimartati@um-surabaya.ac.id,
³meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of gotong royong character in students through the use of Educaplay Froggy Jumps media in Civics learning in elementary schools. This study used qualitative methods. Data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman technique. This study took place at SDN Mulyorejo 1 Surabaya, class 4A, with five groups of students as subjects. Research results based on observations, interviews, and documentation indicated that the use of Educaplay Froggy Jumps media can support the development of mutual cooperation (gotong royong) in students. This is evident in the emergence of mutual assistance in group discussions, cooperation in group work, and the responsibility of each group member for assigned tasks. Students also demonstrated active involvement and positive interactions throughout the learning process. Therefore, the use of Educaplay Froggy Jumps media in learning Civic can be an effective alternative learning medium for fostering and strengthening elementary school students' mutual cooperation.

Keywords: gotong royong, educaplay froggy jumps game, PPKn, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan karakter gotong royong peserta didik melalui penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman. Penelitian ini bertempat di SDN Mulyorejo 1 Surabaya, kelas IVA dengan subjek penelitian 5 kelompok peserta didik. Hasil penelitian berdasarkan observasi, wawancara, dan

dokumentasi yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* mampu mendukung penerapan karakter gotong royong peserta didik. Hal ini terlihat dari munculnya sikap saling membantu dalam diskusi kelompok, kerja sama dalam kerja kelompok, serta tanggung jawab setiap anggota kelompok terhadap tugas yang diberikan. Peserta didik juga menunjukkan keterlibatan aktif dan interaksi yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* pada pembelajaran PPKn dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan dan memperkuat karakter gotong royong peserta didik di sekolah dasar

Kata Kunci: karakter gotong royong, media *educaplay froggy jumps*, PPK, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Manusia pada hakikatnya merupakan makhluk sosial yang tidak dapat menjalani kehidupan secara mandiri, karena dalam berbagai aspek kehidupan selalu membutuhkan bantuan dan kerja sama dengan orang lain. Setiap individu memiliki karakter yang beragam, sehingga perbedaan tersebut perlu diperhatikan dalam proses pembentukan kepribadian. Oleh sebab itu, pendidikan karakter penting ditanamkan sejak usia dini agar anak berkembang menjadi pribadi yang memiliki keseimbangan emosional, kematangan spiritual, serta kepribadian yang kuat, sehingga mampu memberikan dampak positif

bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya (Hanafiah et al., 2023). Salah satu nilai karakter yang memiliki peranan penting dan menjadi ciri khas budaya bangsa Indonesia ialah karakter gotong royong.

Karakter gotong royong pada dasarnya dimaknai sebagai bentuk kerja sama yang dilakukan secara suka rela oleh individu atau kelompok guna mencapai kepentingan bersama (Sholikah & Oktaviarini, 2025). Karakter gotong royong tidak hanya menunjukkan semangat kebersamaan serta rasa peduli antar sesama, tetapi juga menjadi fondasi utama dalam membangun masyarakat yang inklusif, selaras, dan kuat dalam menghadapi berbagai

tantangan bersama (Wulansari et al., 2025). Dalam (Soleh & Pratiwi, 2021) menjelaskan indikator karakter gotong royong antara lain tolong menolong, kerja sama, solidaritas, menghargai, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan. Namun pada penelitian ini difokuskan pada tiga indikator gotong royong, yaitu, tolong-menolong, kerja sama dan solidaritas, dikarenakan tiga indikator tersebut sesuai dengan perkembangan sosial emosional peserta didik sekolah dasar.

Penguatan Pendidikan karakter gotong royong dapat dilakukan dengan cara menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik secara efektif melalui lembaga pendidikan dalam proses pembelajaran (Muttaqin & Rohyana, 2023). Melalui proses pembelajaran yang dirancang dengan baik, peserta didik dapat belajar berinteraksi, bekerja sama, dan menghargai peran orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Sejalan dengan hal tersebut, teori konstruktivisme Vygotsky menjadi dasar penting dalam pengembangan karakter gotong royong. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan

tidak diberikan secara langsung oleh guru, tetapi dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi terhadap lingkungan sekitarnya (Amahorseya & Mardiyah, 2023).

Menurut Prensky, peserta didik saat ini dapat dikategorikan sebagai *digital natives*, yakni individu yang sejak kecil telah akrab dengan dunia teknologi digital. Mereka memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya, seperti kemampuan cepat dalam memperoleh informasi, ketertarikan tinggi terhadap penggunaan teknologi, serta kecenderungan belajar melalui aktivitas yang interaktif dan berbasis digital (Ge'e & Dahlan, 2025). Korelasi positif antara penggunaan media digital dan prestasi akademik dapat dikaitkan dengan beberapa faktor, seperti peningkatan jejaring sosial, penerapan pendekatan yang berpusat pada peserta didik yang mendorong kemandirian, kolaborasi, dan partisipasi aktif serta integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran mendalam (Mayen et al., 2025), Sejalan dengan hal

tersebut (Pratiwi & Meilani, 2018) menjelaskan indikator media pembelajaran diantaranya yaitu, relevansi media dengan materi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan media, ketersediaan dan kebermanfaatan. Penggunaan media digital membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, salah satunya melalui games atau permainan. *Games* edukasi memiliki berbagai ragam salah satunya adalah *Educaplay froggy jumps* atau dalam Bahasa Indonesia disebut permainan katak lompat. *educaplay* merupakan platform daring yang memungkinkan guru untuk membuat permainan atau alat pembelajaran secara gratis dengan hasil yang inovatif dan menarik. Berbagai fitur yang ada membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam memantik pemahaman sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi sekaligus meningkatkan keterlibatan dan keterampilan peserta didik terkait materi untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Nurmaizura et al., 2024)

Media *educaplay froggy jumps* dijelaskan dapat diimplementasikan

pada semua mata Pelajaran, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Di Indonesia, nilai-nilai Pancasila dijadikan pedoman utama dalam menjalani kehidupan bermasyarakat (Martati et al., 2023)

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berperan untuk menumbuhkan pribadi yang baik sehingga dapat menjadi anggota masyarakat/warga negara yang baik (Ayane & Mihiretie, 2024). PPKn mengintegrasikan nilai-nilai dasar Pancasila ke dalam proses pendidikan melalui pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pembentukan karakter gotong royong (Nawa et al., 2025). Dalam pembelajaran ini melibatkan aktivitas kelompok, kolaborasi, berbagi, dan saling membantu antara anggota kelompok. Adapun cara yang digunakan untuk mengajarkan nilai gotong royong adalah melalui sistem kelompok atau regu yang terdiri dari 4-5 peserta didik (Gumelar et al., 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada sekolah

SDN Mulyorejo 1 Surabaya. Terdapat permasalahan yang terjadi yaitu masih adanya peserta didik yang cenderung memilih-milih teman ketika akan dibentuk dalam kelompok, menunjukkan ekspresi tidak senang jika pengelompokan tidak sesuai keinginannya, serta cenderung menjauhi atau tidak melibatkan teman yang kurang disukai dalam kegiatan diskusi. Oleh sebab itu, apabila peserta didik tidak segera dibina untuk menumbuhkan sikap gotong royong, hal ini dapat berdampak negatif terhadap hubungan sosial mereka, seperti menurunnya keharmonisan antar peserta didik, munculnya konflik, memburuknya relasi antarteman, tumbuhnya sikap individualis, bahkan berpotensi mengikis rasa peduli terhadap lingkungan sekitar.

Melihat kondisi pembelajaran tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat memperbaiki kondisi tersebut, yaitu dengan menggunakan media *educaplay froggy jumps* khususnya dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media ini juga dapat meminimalkan perbedaan pengalaman belajar karena dapat

diakses baik di sekolah maupun di rumah. Melalui dukungan teknologi tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berkualitas sehingga siswa lebih termotivasi, berkembang keterampilannya, serta terdorong untuk berkolaborasi. Dalam konteks penelitian ini, media tersebut juga berperan dalam menumbuhkan karakter gotong royong karena aktivitas di dalamnya mendorong peserta didik untuk tolong menolong, bekerja sama, dan memiliki rasa tanggung rasa dalam menyelesaikan tantangan secara bersama-sama. Media *educaplay froggy jumps* menunjukkan bagaimana dukungan pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan kualitas dan efisiensi proses pembelajaran agar siswa semakin memperoleh motivasi, keterampilan, dan kreativitas yang nantinya dapat dikembangkan dengan media tersebut peserta didik dapat ikut terlibat secara langsung, berinteraksi dengan teman, serta menyelesaikan tugas atau tantangan bersama.

Penelitian sebelumnya yang

dilakukan oleh (Purnamasari et al., 2024) dengan judul terkait Penguatan Karakter Gotong royong melalui Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sd Negeri Bugangan 02 Semarang menyatakan bahwa “Indikator menghargai menunjukkan capaian paling tinggi dengan persentase 73%, disusul indikator kerja sama yang mencapai 63%. Di sisi lain, indikator solidaritas justru menjadi yang paling rendah dengan keberhasilan 53%, dan indikator tolong-menolong hanya mencapai 47%.” Dan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Najib et al., 2024) dengan judul Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Games Educaplay* Pada Pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis *games educaplay* dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan sehingga sangat membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media *educaplay* dapat mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama dan menunjukkan bahwa antar peserta didik yaitu peserta didik saling berdiskusi dalam

setiap pemecahan masalah, menerima dengan baik antar pendapat, serta mampu bertanggung jawab atas soal-soal yang sudah diberikan. Oleh karena itu, penerapan media *educaplay* mampu menumbuhkan karakter gotong royong pada peserta didik.

Berdasarkan uraian di maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapakan karakter gotong royong dengan media *educaplay froggy jumps* dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Kelas IV SDN Mulyorejo 1 surabaya.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang mengungkapkan situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah (Sugiyono, 2018)

Penelitian ini di lakukan di SDN Mulyorejo 1 Surabaya, sumber yang di gunakan pada penelitian ini yaitu, peserta didik kelas IV, guru kelas IV, dan kepala sekolah SDN Mulyorejo 1

Surabaya.

Sumber data dalam penelitian ini mencakup sumber primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapat secara langsung dari responden yang terlibat dalam suatu kasus atau permasalahan (Atmajaya, 2021). Pada penelitian ini, yang menjadi subjek adalah peserta didik kelas IV SD Mulyorejo 1, yang berfungsi sebagai responden utama dalam pengumpulan data. Sedangkan Sumber data sekunder merupakan data yang didapatkan secara tidak langsung melalui perantara atau pihak lain. Pada data sekunder ini, individu yang merespon adalah wali kelas IV dan kepala sekolah dari SD Mulyorejo 1 Surabaya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi data, yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Menurut Moloeng (2012) dalam (Azizah & Nugraheni, 2020) triangulasi adalah teknik

memeriksa keabsahan data dengan membandingkan berbagai sumber data yang diperoleh.

Pada tahap awal peneliti akan melakukan observasi, yaitu kegiatan melakukan pengamatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data (Nurmasari et al., 2023). Peneliti melaksanakan pengamatan secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengkaji berbagai informasi serta memperoleh data yang diperlukan. Kegiatan penelitian ini difokuskan pada peserta didik. Wawancara merupakan kegiatan yang melibatkan komunikasi langsung antara peneliti dan responden peneliti (Jailani, 2023). Peneliti melaksanakan wawancara bersama guru kelas serta kepala sekolah. Hal itu dilakukan untuk memperoleh data yang menyeluruh dan tepat, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya serta dapat dipertanggung jawabkan.

Dokumentasi adalah teknik yang dilakukan untuk memperoleh informasi dengan mencari bukti yang tepat dan relevan sesuai dengan fokus permasalahan

penelitian (Nisak et al., 2025). Dokumentasi pada penelitian ini meliputi berbagai foto yang relevan, seperti hasil pekerjaan peserta didik, aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran dengan media *educaplay froggy jumps*, serta hasil skors *educaplay froggy jumps*.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan menggunakan model Miles dan Huberman, yang mencakup empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles et al., 1996)

Prosedur analisis data dalam penelitian dijelaskan yaitu: (1) mengumpulkan data dihimpun melalui observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi. (2) Reduksi data adalah proses menyeleksi serta menyusun ulang data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan agar lebih sederhana dan mudah dipahami. Langkah ini dapat dilakukan melalui pembuatan ringkasan, pencatatan memo, maupun teknik lain. (3) Penyajian data adalah tahap

mengorganisasi hasil temuan agar memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan. Pada penelitian kualitatif, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif. (4) Penarikan kesimpulan adalah tahapan ketika peneliti menginterpretasikan hasil pengumpulan data sehingga menghasilkan gambaran atau deskripsi yang semula belum terlihat jelas menjadi lebih terarah dan dapat dipahami.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah proses pengumpulan data melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan, pada bagian ini peneliti akan mendeskripsikan data hasil penelitian tentang analisis penerapan karakter gotong royong dengan media *educaplay froggy jumps* dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diperoleh melalui kegiatan observasi terhadap lima kelompok belajar peserta. Observasi dilakukan menggunakan instrumen yang memuat indikator karakter gotong royong serta indikator media pembelajaran.

Hasil Observasi Indikator Gotong Royong

Berdasarkan hasil observasi, karakter gotong royong peserta didik terlihat berkembang dengan baik pada seluruh kelompok. Pada indikator tolong menolong, peserta didik dalam setiap kelompok tampak saling membantu ketika terdapat anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat berdiskusi maupun mengerjakan tugas. Sikap saling membantu ini muncul secara alami tanpa adanya paksaan dari guru. Kemudian pada indikator kerja sama, seluruh kelompok menunjukkan pembagian tugas yang cukup merata. Peserta didik melaksanakan peran masing-masing dengan sungguh-sungguh dan terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Interaksi yang terjalin antar anggota kelompok menunjukkan adanya kesadaran untuk bekerja bersama demi mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada indikator solidaritas, peserta didik mampu menerima perbedaan pendapat dalam kelompok dengan sikap yang positif. Perbedaan pandangan tidak menimbulkan konflik, melainkan menjadi bahan diskusi bersama. Hal ini menunjukkan adanya

rasa saling menghargai dan kebersamaan dalam kelompok belajar.

Hasil Observasi Indikator Media Pembelajaran dalam Mendukung Penerapan Karakter Gotong Royong

Hasil observasi pada indikator media pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* memberikan pengalaman belajar yang positif bagi seluruh kelompok. Pada indikator relevansi media dengan materi, media yang digunakan dinilai sesuai dengan materi PPKn tentang gotong royong karena mampu mengaitkan konsep pembelajaran dengan aktivitas yang nyata dan kontekstual. Kemudian pada indikator kemampuan guru dalam menggunakan media, guru terlihat mampu memberikan arahan yang jelas terkait penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps*. Penjelasan yang diberikan membantu peserta didik memahami langkah-langkah penggunaan media, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya pada indikator kemudahan penggunaan media juga terpenuhi, karena peserta didik dari seluruh kelompok dapat

menggunakan media dengan relatif mudah. Peserta didik tidak mengalami kesulitan berarti dalam mengoperasikan media dan dapat mengikuti instruksi pembelajaran dengan baik. Selain itu, pada indikator ketersediaan media pembelajaran, sarana pendukung seperti perangkat dan jaringan tersedia selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga kegiatan pembelajaran tidak mengalami hambatan teknis yang signifikan. Dan pada indikator kebermanfaatan media pembelajaran, media *Educaplay Froggy Jumps* terbukti mampu mendorong keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar secara berkelompok. Media ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendukung keterlibatan seluruh anggota kelompok dalam proses pembelajaran.

Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas terkait pertanyaan penerapan karakter gotong royong dalam aspek tolong menolong, kerja sama dan solidaritas apakah peserta didik sudah

menerapkannya di lingkungan kelas? “Beliau menyatakan kita selalu mengajarkan anak-anak karakter gotong royong salah satu contohnya saat acara agustusan, saya dan anak-anak membuat hiasan dinding di kelas, dan kegiatan berkelompok juga saat kegiatan pembelajaran. Dalam aspek tolong menolong peserta didik menerapkannya saat kegiatan pembelajaran berkelompok dengan membantu teman yang kesulitan saat belajar, dan membantu teman saat kesusahan seperti meminjamkan pulpen kepada teman yang tidak membawa. Dalam aspek bekerja sama saat akan menentukan jawaban yang benar dalam kegiatan berkelompok peserta didik menerapkan dengan cara berdiskusi, dan mencari jawaban yang benar bersama-sama. Dalam aspek tanggung jawab peserta didik menerapkan dengan cara konsisten dalam setiap tugas yang di berikan, berusaha dalam menjawab soal yang di berikan oleh guru, serta saat di berikan tugas dalam kelompok mereka membagi tugas dan menyusun strategi yang sangat bagus dan juga kompak.” Pertanyaan selanjutnya terkait dengan apakah terdapat karakter gotong royong pada

peserta didik dengan menggunakan media *educaplay froggy jumps* dalam pembelajaran PPKn? “Beliau mengatakan media *educaplay froggy jumps* sangat relevan dan menarik, semua peserta didik berusaha untuk belajar, mereka juga merasa tertantang sehingga peserta didik aktif belajar di dalam kelas, manfaat dari menggunakan media ini peserta didik dapat belajar dengan perasaan senang, tidak bosan. Selain itu dengan media ini kegiatan berkelompok terlihat lebih hidup dan aktif

Hal ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah terkait pertanyaan penerapan karakter gotong royong dalam aspek tolong menolong, kerja sama dan tanggung jawab apakah peserta didik sudah menepkannya di lingkungan sekolah? “Beliau menyatakan di SDN Mulyorejo 1 Surabaya terdapat kegiatan jum’at bersih yaitu seluruh peserta didik bergotong royong membersihkan kelas dan halaman kelasnya, selain itu setiap selesai kegiatan pembelajaran kita juga mengadakan kegiatan SAS (Sekolahi Arek Suroboyo), dalam kegiatan ini peserta didik berkelompok dan

bermainan, ada yang bermain ular tangga, lompat tali dll. Dalam kegiatan ini peserta didik di ajarkan untuk gotong royong seperti tolong menolong, bekerja sama, dan gotong royong.

Pertanyaan selanjutnya terkait dengan apakah terdapat karakter gotong royong pada peserta didik dengan menggunakan media *educaplay froggy jumps* dalam pembelajaran PPKn? “Beliau mengatakan dengan media *educaplay* ini peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran berkelompok. Jika anak anak SD belajar dengan permainan maka materi pembelajarana kan cepat di fahami, media ini dapat membuat siswa aktif apalagi di tambah lagi dengan kegiatan berkelompok jadi peserta didik semakin antusias.

Hasil Dokumentasi

Lembar dokumentasi penelitian ini mencakup proses wawancara dengan guru wali kelas IV dan kepala sekolah SDN Mulyorejo 1 Surabaya, kegiatan observasi pembelajaran PPKn, serta dokumentasi pengerjaan soal menggunakan media *Educaplay Froggy Jumps* oleh peserta didik kelas

IV yang dilakukan secara berkelompok.



Gambar 1: dokumentasi peserta didik menggunakan media *educaplay froggy jumps*.

Berdasarkan hasil observasi peserta didik dalam menggunakan media *Educaplay Froggy Jumps* dokumentasi hasil pengerjaan soal menunjukkan bahwa seluruh kelompok memperoleh skor yang mencerminkan pemahaman materi yang baik serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Perolehan skor tersebut merupakan hasil otomatis dari sistem *Educaplay Froggy Jumps* yang menggambarkan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti alur permainan dan menyelesaikan soal secara bersama-sama. Data dokumentasi ini memperkuat temuan observasi bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* mampu mendukung pembelajaran PPKn yang interaktif serta mendorong penerapan nilai-nilai

gotong royong melalui kerja sama, diskusi, dan saling membantu antar anggota kelompok.

A screenshot of the Educaplay Froggy Jumps game results page. It shows a table with columns for 'TOTAL PLAYS', 'FIRST', 'AVERAGE', and 'BEST'. The table lists scores for five groups: Kelompok 3, Kelompok 5, Kelompok 4, Kelompok 1, and Kelompok 2. Each group has a score of 100 for 'TOTAL PLAYS' and 'BEST', and a score of 93 for 'FIRST' and 'AVERAGE'.

GROUP	TOTAL PLAYS	FIRST	AVERAGE	BEST
Kelompok 3	1	93	93	93
Kelompok 5	1	73	73	73
Kelompok 4	1	100	100	100
Kelompok 1	1	100	100	100
Kelompok 2	1	87	87	87

Gambar 2: Hasil *Educaplay Froggy Jumps* peserta didik

C. Pembahasan

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Salah satu karakter yang sangat perlu dikembangkan sejak dini adalah gotong royong, yaitu kemampuan untuk bekerja sama secara sukarela dalam mencapai tujuan bersama (Saputri et al., 2026). Nilai gotong royong tidak hanya mencerminkan kepedulian sosial, tetapi juga mendorong terciptanya lingkungan kelas yang harmonis dan kolaboratif (Nawa et al., 2025).

Media pembelajaran digital dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan karakter gotong royong. Salah satunya adalah penggunaan *Educaplay Froggy*

Jumps, sebuah media interaktif berbasis game yang memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui tantangan, kerja sama, dan kolaborasi secara menyenangkan (Nada & Muhaimin, 2025). Penerapan media ini dalam pembelajaran PPKn memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi, saling membantu, dan berbagi strategi dalam menyelesaikan permainan.

Penerapan Karakter Gotong Royong Dengan Media Educaplay Froggy Jumps

Berdasarkan hasil obervasi peserta didik dalam menggunakan media *educaplay froggy jumps* menunjukkan capaian dengan kategori baik hingga sangat baik. Lima kelompok yang terlibat masing-masing memperoleh skor tinggi, yaitu Kelompok 1 dan Kelompok 4 dengan skor sempurna 100, Kelompok 3 memperoleh skor 93, Kelompok 2 memperoleh skor 87, dan Kelompok 5 memperoleh skor 73. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran dengan optimal.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media Educaplay tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong penerapan nilai gotong royong dalam proses pembelajaran. Setiap kelompok menunjukkan adanya kerja sama yang baik, di mana peserta didik saling membantu, berdiskusi, dan berbagi peran untuk mencapai hasil terbaik bagi kelompoknya. Pada indikator tolong menolong tercermin dari kemampuan kelompok dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan, terutama pada kelompok dengan skor tinggi yang menunjukkan koordinasi dan komunikasi yang efektif antar anggota. Selain itu, pada indikator kerja sama terlihat dari konsistensi hasil yang diperoleh setiap kelompok, yang menandakan bahwa proses pembelajaran tidak didominasi oleh satu individu, melainkan hasil kontribusi bersama, hasil ini juga mencerminkan adanya solidaritas antar anggota kelompok. Peserta didik mampu menghargai perbedaan kemampuan, saling mendukung, dan berupaya mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media digital seperti Educaplay dapat menjadi sarana yang

efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter, khususnya gotong royong, dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas IV dan kepala sekolah menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* dinilai mampu membuat kegiatan belajar kelompok menjadi lebih hidup dan menarik, sehingga peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung, temuan ini sejalan dengan penelitian (Fatimah et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay froggy jumps* dapat mendorong peserta didik belajar secara berkelompok, berdiskusi, dan berbagi tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketika siswa mengikuti kegiatan kelompok dengan menggunakan *Educaplay*, kemampuan kerja sama mereka meningkat. Siswa terlihat saling membantu dan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga dianggap sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar karena dapat meningkatkan

keaktifan dan pemahaman peserta didik. media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan (Ridho et al., 2025).

Dengan demikian, penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* dalam pembelajaran PPKn merupakan salah satu cara yang dapat mendukung penerapan karakter gotong royong pada peserta didik sekolah dasar. Media ini membantu peserta didik dalam menghadapi kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran melalui kegiatan belajar yang melibatkan kerja kelompok. Peningkatan partisipasi aktif peserta didik dapat dilihat dari hasil observasi peneliti selama pelaksanaan pembelajaran, di mana peserta didik menunjukkan respons yang positif, aktif bekerja sama, saling membantu, serta terlibat dalam diskusi kelompok selama pembelajaran berlangsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah

dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* pada pembelajaran PPKn mampu mendukung penerapan karakter gotong royong peserta didik di sekolah dasar. Melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan, peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan kelompok yang menuntut kerja sama, saling membantu, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Penerapan *media educaplay froggy jumps* menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kerja kelompok. Dengan demikian, media ini tidak hanya membantu pemahaman materi PPKn, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan sikap gotong royong secara nyata dalam proses pembelajaran, maka media *Educaplay Froggy Jumps* direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PPKn guna mendukung pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* disarankan untuk diterapkan secara lebih luas

dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar, karena media ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam menumbuhkan karakter gotong royong pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardliyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di TK Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28.
- Atmajaya, A. P. (2021). *Penerapan Diskon Melalui Pembayaran Gopay Ditinjau Dari Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Seblak Indoleta Tejo Agung Metro Timur Lampung)*. IAIN Metro.
- Awaliya, T. P., & Utami, R. D. (2024). Strengthening The Gotong Royong Character Of Elementary School Students Through Cooperative Learning. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1763–1780.
- Ayane, Z. T., & Mihiretie, D. M. (2024). Developing Good Person And

-
- | | |
|---|---|
| <p>Citizen Through Civic And Ethical Education In Ethiopia: A Content Analysis Of Secondary School Textbooks. <i>Social Sciences & Humanities Open</i>, 10, 100913.</p> <p>Azizah, A. N., & Nugraheni, A. S. (2020). Analisis Teknik Menyimak Puisi Melalui Video Animasi Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Triharjo. <i>Jurnal Holistika</i>, 4(2), 114–120.</p> <p>Fatimah, R., Alindra, A. L., & Mustikaati, W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Educaplay Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. <i>Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>, 10(3), 69–82.</p> <p>Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. <i>Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan</i>, 8(2), 339–349.</p> <p>Gumelar, A., Maftuh, B., Hakam, K. A., & Budimansyah, D. (2023). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Project Citizen Untuk Penguatan Karakter Gotong</p> | <p>Royong. <i>Jurnal Moral Kemasyarakatan</i>, 8(1), 37–45.</p> <p>Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. <i>IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam</i>, 1, 1–9. https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/Ihsan/Article/View/57/30</p> <p>Martati, B., Mirnawati, L. B., & Firmannandya, A. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. <i>Proceeding Umsurabaya</i>.</p> <p>Mayen, S., Reinhardt, A., & Wilhelm, C. (2025). The Complexities Of Digital Media Use In Adolescents' Learning And Academic Performance: An Experience Sampling Study. <i>Computers & Education</i>, 105411.</p> <p>Miles, M. B., Huberman, A. M., Saldana, J., & Rohidi, T. R. (1996). F. Analisis Data. <i>Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah</i>, 61.</p> |
|---|---|
-

-
- | | |
|---|---|
| <p>Muttaqin, M. F., & Rohyana, H. (2023). Internalisasi Karakter Gotong Royong Dalam Pembelajaran PKN Di SD. <i>Jurnal Elementaria Edukasia</i>, 6(4), 1619–1626.</p> <p>Nada, Y., & Muhaimin, M. Z. (2025). Pengembangan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Mufrodat Siswa Di Sekolah Dasar. <i>Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi</i>, 6(1), 65–75.</p> <p>Najib, A., Martati, B., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay Pada Pembelajaran Ipas. <i>Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>, 9(3), 1964–1978.</p> <p>Nawa, N. E. A., Musa, H., & Kota, M. K. (2025). Peran Ppkn Dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi Dan Gotong Royong Pada Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi</i>, 1(2), 129–140.</p> <p>Nisak, Q. I., Faradita, M. N., & Wahyuni, H. I. (2025). Analisis Partisipasi Aktif Peserta Didik</p> | <p>Dalam Pembelajaran Ipas Fase B Sekolah Dasar Dengan Metode Gallery Walk. <i>Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>, 10(01), 163–177.</p> <p>Nurmaizura, D., Munawarah, D. R., Putri, M., Asparini, L., Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran Ppkn. <i>Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (Geoscienceed Journal)</i>, 5(2), 173–179.</p> <p>Nurmasari, I., Faradita, M. N., & Setiawan, F. (2023). Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan Penerapan Model Problem Based Learning. <i>Jurnal Pengembangan Pendidikan</i>, 3(1), 21–31.</p> <p>Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. <i>Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran</i>, 3(2), 173–181.</p> <p>Purnamasari, M., Wuryandini, E.,</p> |
|---|---|
-

- Solikhin, R., & Sulianto, J. (2024). Penguatan Karakter Gotong Royong Melalui Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Bugangan 02 Semarang. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1270–1279.
- Ridho, A. N., Sukitman, T., & Wahdian, A. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Educaplay Dalam Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Bunder li. *Consilium: Education And Counseling Journal*, 5(1), 722–730.
- Saputri, A. F. D., Ihsan, A. M., Khasanah, D. N., & Rawanoko, E. S. (2026). Implementasi Sikap Gotong Royong Pada Pembelajaran Ppkn Di SD Negeri Tunggulsari 1 No. 72 Surakarta. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 3(1), 163–169.
- Sholikhah, U. N., & Oktaviarini, N. (2025). Analisis Karakter Gotong Royong Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 189–195.
- Soleh, A. R., & Pratiwi, D. R. (2021). Wujud Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Teks Nusantara Bertutur Pada Harian Kompas Dan Pemanfaatannya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3), 225–240.
- Wulansari, F., Nurdin, E. S., & Ruyadi, Y. (2025). Penguatan Karakter Pancasila Melalui Keteladanan Guru Pendidikan Kewarganegaraan. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 5(1), 35–53.