

PENERAPAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM PELAJARAN PKN

Diterima:

2025-03-27

Revisi:

2025-04-17

Terbit:

2025-04-28

¹Lensi Megah Retta, ²Vio Tiara Lisandra, ³Muhammad Akbar
Hajuan

¹²³ Universitas PGRI Mpu Sindok

Abstrak—Latar Belakang: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan game educaplay sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam menarik minat belajar siswa pada pelajaran PKn. Penerapan media pembelajaran melalui game educaplay menjadi inovasi dalam proses belajar mengajar agar siswa tertarik dan tidak jenuh selama pelajaran. Educaplay memberikan inovasi dan variasi dalam media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Fokus penelitian adalah bagaimana menarik minat belajar siswa di SDN 3 Lengkong melalui media yang inovatif dan variatif. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumen. Hasil penelitian dari penerapan game educaplay sebagai media pembelajaran berbasis digital mampu menarik minat belajar siswa dalam pelajaran PKn. Siswa menjadi semangat dan antusias dalam belajar di kelas dengan media game educaplay. Disisi lain, guru menjadi terbantu dengan media belajar tersebut karena minat belajar dan pemahaman siswa meningkat sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan penerapan media tersebut, terdapat peningkatan minat belajar siswa dan pembelajaran menjadi menarik. Hal ini dapat membantu guru untuk berinovasi dalam menerapkan media pembelajaran kepada siswanya dalam pelajaran lainnya.

Kata Kunci—media pembelajaran; game educaplay; PKn

Abstract— Background: The purpose of this research is to analyze the application of educaplay game as a digital-based learning media in attracting students' interest in learning Civics. The application of learning media through educaplay games is an innovation in the teaching and learning process so that students are interested and not bored during lessons. Educaplay provides innovation and variety in learning media at the elementary school level. The focus of the research is how to attract students' interest in learning at SDN 3 Lengkong through innovative and varied media. The approach used is qualitative with a case study method. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and document studies. The research results from the application of educaplay game as a digital-based learning media are able to attract students' interest in learning Civics lessons. Students become excited and enthusiastic in learning in class with educaplay game media. On the other hand, teachers are helped by this learning media because students' interest in learning and understanding increases so that it affects student learning outcomes. Based on the application of the media, there is an increase in student interest in learning and learning becomes interesting. This can help teachers to innovate in applying learning media to their students in other lessons.

Keywords— learning media; educaplay game; Civics

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Nama Penulis: Lensi Megah Retta

Program Studi Penulis: PPKn

Institusi Penulis: Universitas PGRI Mpu Sindok

Email: lensi@stkipnganjuk.ac.id

Orchid ID:

PENDAHULUAN

Di era digitalisasi yang semakin lama semakin berkembang, seluruh aspek kehidupan mengalami perubahan. Hal ini membuat dunia pendidikan perlu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan digitalisasi khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Media memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar, karena media merupakan perantara antara guru kepada siswa agar informasi maupun materi dapat dengan mudah diterima dan dipahami. Guru sebagai pendidik dan pengajar bertugas menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi dan menganalisis hasil belajar, juga dituntut untuk mengembangkan pembelajaran melalui media yang kreatif dan inovatif (Dianita et al., 2024).

Media pembelajaran memberikan inovasi tersendiri di dunia Pendidikan. Media pembelajaran membuat proses belajar terkesan tidak monoton dan memberikan warna baru bagi siswa untuk mudah memahami materi yang ingin disampaikan. Salah satu inovasi media pembelajaran dengan menyesuaikan kondisi dan trend saat ini adalah dengan menerapkan media yang berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital dapat berupa game. Saat ini game tidak saja sebagai media bermain tetapi juga dapat digunakan dalam belajar dan mengedukasi siswa. Berbagai game dibuat sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah game educaplay. Educaplay merupakan platform online yang dapat menciptakan beragam aktivitas pembelajaran interaktif, seperti teka-teki silang, kuis dan berbagai permainan lainnya. Game Educaplay melibatkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran sehingga menjadi alat bantu yang bervariasi dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, guru dapat memotivasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Syarifah et al., 2024).

Game educaplay sebagai media pembelajaran daring memiliki peranan di dunia Pendidikan, karena keterlibatan siswa menjadi poin utama dalam keberlangsungan pembelajaran. Educaplay sebagai platform e-learning yang memberikan berbagai permainan Pendidikan interaktif, tidak hanya memperkuat pemahaman materi pembelajaran siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Utami et al., 2023). Educaplay sebagai sebuah platform media daring yang interaktif tidak hanya digunakan untuk siswa saja, tetapi juga oleh guru dalam memperkuat pemahaman materi pembelajaran (Rifaldi et al., 2024). Educaplay juga dapat diterapkan pada pelajaran selain PKn sebagai inovasi dalam proses pembelajaran.

Perlunya inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi memudahkan guru untuk berkreasi dan sebagai wujud adaptasi terhadap perkembangan digitalisasi yang ada. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar tidak akan tertinggal dan semakin banyak pilihan media yang dapat digunakan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan game educaplay dalam media pembelajaran merupakan suatu produk teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif untuk menunjang proses pembelajaran sehingga akan memberikan dampak positif dalam kegiatan belajar mengajar baik meningkatkan motivasi belajar siswa, mengasah

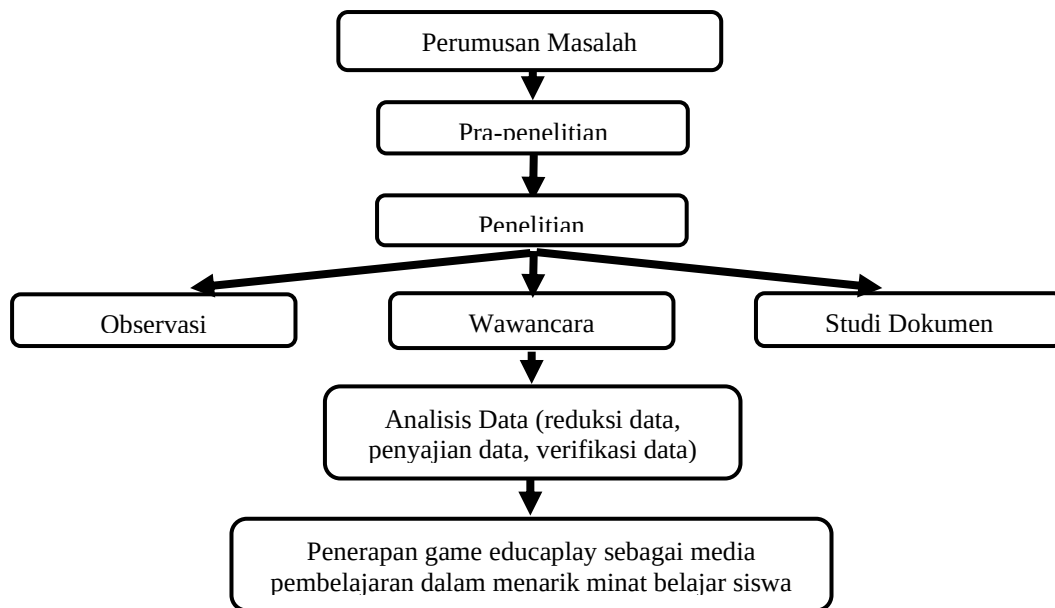
keterampilan berpikir siswa maupun meningkatkan hasil belajar siswa. Keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan media platform educaplay. Dimana melalui media tersebut dapat meningkatkan kolaborasi antar siswa maupun dengan gurunya. Interaksi ini dapat membantu proses pembelajaran berjalan lancar. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator untuk siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung (Atika, Putri; Rodiyana, Roni; Natalia, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan pembelajaran akan dapat teratasi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital melalui game edukasi berupa educaplay. Permasalahan pembelajaran seperti hasil belajar siswa yang kurang optimal, pembelajaran yang monoton dengan metode konvensional dan siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran menjadi perhatian khusus untuk peningkatan kualitas pendidikan. Dalam hal ini, peneliti berupaya memberikan edukasi kepada sekolah maupun guru melalui penerapan media pembelajaran agar terdapat inovasi dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya inovasi tersebut akan mampu menarik minat belajar siswa dan keaktifan siswa dalam pelajaran PKn sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Peneliti memusatkan diri pada fokus penelitian dalam kasus tertentu untuk mempelajari latar belakang masalah meliputi keadaan, peristiwa yang berlangsung serta interaksi pada lingkungan sosial yang bersifat apa adanya (Al Muchtar, 2015). Pendekatan kualitatif dianggap tepat terhadap permasalahan yang diteliti untuk menganalisis penerapan game educaplay sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam pelajaran PKn. Subjek penelitian adalah siswa SDN 3 Lengkong. Penelitian dilakukan di daerah Lengkong, Nganjuk.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tahap persiapan, orientasi, eksplorasi, dan *member-check*. Tahap persiapan meliputi survei pendahuluan melalui studi literatur, merancang penelitian dengan menentukan rumusan masalah terlebih dahulu, dan mengurus izin penelitian maupun observasi awal (pra-penelitian). Tahap orientasi dilakukan dengan pendekatan terhadap subjek ketika penelitian di lapangan. Tahap eksplorasi adalah mengumpulkan data yang diperlukan melalui observasi lapangan, wawancara dan studi dokumen. Tahap *member-check* berkaitan dengan pemeriksaan data yg terkumpul kemudian dilakukan pengolahan data. Berikut adalah gambaran singkat skema penelitian:



Bagan 1: Skema Penelitian

Berdasarkan bagan di atas, pengolahan data dilakukan dengan teknik analisis data Miles & Huberman. Teknis analisis data yang digunakan meliputi aktivitas reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Miles & Huberman (1984) memaparkan pandangannya bahwa pengolahan data dalam analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai data tersebut menjadi jenuh (Sugiono, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa digitalisasi yang merupakan kemajuan di bidang teknologi memberikan dampak positif dalam kemudahan akses informasi dan pembelajaran. Adanya digitalisasi memudahkan para guru untuk berkreasi dalam menggunakan model maupun media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi dan kebutuhan siswa. Pembelajaran tidak terkesan monoton hanya dengan media belajar konvensional dan bersifat tradisional melainkan dapat berkembang seiring perkembangan zaman melalui pemanfaatan teknologi digital. Adanya kolaborasi antara digitalisasi dalam proses pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi sarana dan alat bantu bagi guru untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang efisien, efektif dan optimal. Media pembelajaran yang digunakan dalam hal ini adalah game educaplay yang merupakan game edukasi sebagai pendukung proses belajar mengajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game educaplay sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam pelajaran PKn dapat menarik minat belajar siswa dan mampu memberikan pemahaman materi Pancasila bagi siswa. Siswa dapat bermain sambil belajar dengan media game educaplay sehingga memudahkan siswa untuk lebih memahami materi Pancasila. Game educaplay sendiri memiliki daya tarik bagi siswa karena merupakan game edukasi yang mampu menarik minat

belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain membuat siswa berperan aktif, media game educaplay dapat mengasah keterampilan berpikir siswa sehingga dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar menjadi lebih mudah memahami pelajaran khususnya pada materi Pancasila.

Disisi lain penggunaan media pembelajaran berbasis digital melalui platform educaplay menunjukan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan diterapkannya game educaplay ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana kita ketahui siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional ataupun ceramah. Mekanisme game educaplay melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan membuat siswa dapat mengekspresikan dirinya sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dengan mengintegrasikan aspek pembelajaran ke dalam materi Pancasila. Siswa menjadi termotivasi dan antusias untuk belajar Pancasila melalui media educaplay dan memiliki pengalaman belajar tersendiri sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan game educaplay yang ada di SDN 3 Lengkong tidak hanya membantu siswa dalam proses belajar tetapi juga berdampak bagi guru. Dimana guru terbantuan dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran melalui game educaplay yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital. Penerapan game educaplay seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Penerapan Game Educaplay di SDN 3 Lengkong

Inovasi dalam media pembelajaran melalui penerapan game educaplay sebagaimana gambar di atas memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar, baik kepada siswa maupun guru. Siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran karena tidak terpusat kepada guru dan terdapat unsur permainan didalam platform. Platform ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan mandiri sehingga dapat mengasah keterampilan siswa dan

membentuk karakter siswa. Penggunaan game dalam proses pembelajaran juga dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir dan sosial siswa. Siswa seringkali bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan, yang mendorong komunikasi dan kerjasama di antara mereka. Pembelajaran ini juga dapat membentuk karakter siswa dari segi kemandirian, tanggung jawab, kejujuran, toleransi dan peduli sosial. Dengan demikian, game educaplay tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek psikomotor dan afektif yang dalam hal ini adalah pengembangan karakter dan keterampilan interpersonal siswa.

Penerapan game educaplay juga bermanfaat bagi guru yaitu guru terbantuan dalam menciptakan kelas kondusif dan interaktif serta memudahkannya memberikan pemahaman materi kepada siswa. Guru juga semakin kreatif dalam menentukan model pembelajaran dan media apa yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemudahan akses digitalisasi saat ini. Guru juga semakin berkembang dan meningkatkan kompetensinya dalam kegiatan belajar mengajar. Secara keseluruhan, penerapan game educaplay sebagai media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital yang kian berkembang.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Media pembelajaran menjadi sarana pendukung dalam proses pembelajaran bagi terwujudnya tujuan pembelajaran. Penentuan media pembelajaran yang digunakan mempengaruhi keterlibatan siswa, minat dan hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran melalui game educaplay menjadi inovasi dalam proses belajar mengajar agar siswa tertarik dan tidak jenuh selama pelajaran. Game educaplay memberikan inovasi dan variasi dalam media pembelajaran di tingkat sekolah dasar karena terdapat unsur permainan yang dikolaborasikan ke dalam pembelajaran sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran melalui game ini melibatkan siswa dalam proses belajar sehingga siswa berperan aktif dan memiliki pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Disisi lain, keterampilan berpikir dan jiwa sosial siswa semakin terasah. Siswa termotivasi untuk belajar PKn dalam materi Pancasila, mampu berpikir kritis, bekerja sama dengan temannya, dapat bertanggung jawab selama proses pembelajaran dan peduli dengan sesama. Hal ini menunjukkan bahwasanya siswa memiliki minat belajar yang tinggi pada materi Pancasila dan dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah, di keluarga maupun lingkungan masyarakat.

Game educaplay juga memberikan manfaat bagi guru yaitu dapat membantu guru untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mengembangkan kompetensinya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, game educaplay menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih guru sebagai media yang efektif, efisien dan interaktif guna meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa kedepannya khususnya bagi jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, game educaplay tidak hanya membuat proses belajar menyenangkan dan menarik tetapi juga dapat

mengasah keterampilan berpikir siswa, mengembangkan keterampilan sosial siswa, tetapi juga membentuk karakter siswa. Oleh karena itu, penerapan game educaplay sebagai media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital yang kian berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Muchtar, Suwarma. 2015. *Dasar Penelitian Kualitatif*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.
- Atika, Putri; Rodiyana, Roni; Natalia, D. (2024). Penerapan Metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 974–984. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18429>
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Rifaldi, M., Muhiddin, N. H., & Rante, P. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1623.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). *Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*. 1(1), 63–71.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>