

Development of Deep Learning-Based Educaplay Game Media to Improve Fifth Grade Pancasila Education Students Learning Outcomes

Maulfi Hanifatunnisa¹, Sri Sami Asih²

Universitas Negeri Semarang^{1,2}

*E-mail: maulfihani2429@students.unnes.ac.id

Abstract

Pancasila education in fifth grade tends to be conventional, less interactive, and does not make optimal use of digital media, resulting in suboptimal student engagement and learning outcomes. This study aims to develop, test the feasibility, and analyze the effectiveness of Educaplay game media based on a deep learning approach to improve learning outcomes. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 26 fifth-grade students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, then analyzed descriptively and quantitatively using normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain. The results showed that the media was very feasible based on validation by media experts (97.5%) and subject matter experts (92.5%) and received positive responses from teachers and students. The average pretest score of 57.30 increased to 79.55 on the posttest with a significance of 0.001 (<0.05) and an N-Gain of 0.52 (moderate category). It was concluded that the media was effective in improving learning outcomes and creating more interactive, reflective, and meaningful learning.

Keywords: Educaplay, Deep Learning, Learning Outcomes, Pancasila Education, ADDIE.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu upaya menentukan tujuan pembangunan nasional dalam mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur dalam wadah NKRI (Salsabila, 2024). Pada jenjang Sekolah Dasar, Pendidikan adalah fase penting dalam membangun dasar pengetahuan dan keterampilan siswa, termasuk melalui mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang berperan penting dalam membentuk nilai, karakter, moral, dan kebiasaan positif agar siswa mampu mengamalkan nilai-nilai (Nurindah et al., 2024).

Namun, realitas di lapangan beranggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik dan cenderung membosankan. Proses pembelajaran yang dominan menggunakan metode konvensional dan minim media interaktif menyebabkan rendahnya keterlibatan. Temuan pra penelitian di kelas V SDN Kedokansayang 02 menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan memahami materi, terutama pada materi Sejarah lahirnya Pancasila, karena proses belajar yang bergantung pada buku dan penjelasan lisan guru tanpa bantuan media visual maupun interaktif. Rendahnya keterlibatan dan pemahaman berdampak pada hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu menegaskan implementasi media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Misal, Penelitian yang dilakukan oleh (Dianita et al., 2024) menegaskan bahwa media Educaplay sebagai media pembelajaran efektif

meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, penelitian (Fernanda et al., 2024) membuktikan bahwa penerapan Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara bertahap dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa yang difasilitasi media game berdampak langsung pada pencapaian kognitif siswa.

Keterkaitan tersebut semakin diperjelas oleh penelitian (Windiana Rizkiani, 2025) yang menemukan bahwa peningkatan keefektifan siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila melalui Educaplay berdampak pada suasana belajar yang lebih kondusif dan partisipatif. Keaktifan belajar yang meningkat ini menjadi faktor pendukung tercapainya hasil belajar yang optimal, sehingga menunjukkan hubungan yang erat antara aktivitas belajar dan pencapaian akademik siswa. Meskipun demikian, Penelitian terdahulu masih berfokus pada penerapan atau pengembangan media game Educaplay secara umum tanpa mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang mengarah pada pendalaman konsep (deep learning).

Sebagai Upaya pemecahan masalah tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berupa game Educaplay yang dipadukan dengan pendekatan deep learning. Penelitian (Marfhadella et al., 2025) menegaskan bahwa pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Educaplay merupakan salah satu platform pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur dalam membuat kegiatan pembelajaran secara online (Khoirunnisak & Nor Lathifatul Rohmah, 2025).

Dengan menggunakan media game Educaplay dalam pembelajaran, siswa dapat menjadi lebih aktif dan terlibat dalam banyak aktivitas fisik dan komunikasi. Akibatnya, pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak lagi monoton. Siswa mampu mencari informasi terkait dengan pelajaran, bertanya dan mengemukakan pendapat aktif, dan berpikir dan menyelesaikan masalah secara akurat dan efektif. Mereka juga mampu memberikan penjelasan dan menyimpulkan pelajaran. (P. Lestari et al., 2025).

Game yang dikombinasikan dengan pembelajaran juga dapat membantu siswa lebih terlibat dalam kelas (Syarifah et al., 2024). Ketika media game Educaplay digunakan dengan pendekatan deep learning, siswa tidak sekedar menjawab soal dan bermain game, tetapi diajak untuk memahami hubungan antar konsep, mengaitkan materi dengan kehidupan, serta membangun makna dari setiap aktivitas pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan saling terhubung, sehingga mereka mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam berbagai situasi dan kondisi yang berbeda.

Kebaruan dalam penelitian ini adalah pengembangan media game Educaplay yang secara terstruktur dirancang berbasis pendekatan deep learning, dengan menekankan proses berpikir kritis, analitis, reflektif, serta internalisasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media game Educaplay melalui pendekatan deep learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila kelas V SDN Kedokansayang 02 Kabupaten Tegal. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran untuk mengatasi rendahnya pemahaman dan hasil belajar.

Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna. Media game Educaplay sebagai platform pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan melalui aktivitas interaktif, sedangkan pendekatan deep learning mendorong memahami konsep secara mendalam, kritis dan terintegrasi.

Hasil belajar dalam penelitian diukur melalui peningkatan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah penggunaan media. Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi teoritis untuk pengembangan inovasi pembelajaran digital dan manfaat praktis sebagai metode alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila.

Metode

Penelitian ini menggunakan R&D, yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan keefektifan produk. Penelitian pengembangan adalah proses dan metode untuk membuat produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada untuk menguji keefektifannya sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. (Okpatrioka, 2023).

Menurut (Sugiyono, 2021) , metode Research and Development (R&D) merupakan metode yang berorientasi pada proses perancangan, pengembangan , hingga evaluasi produk secara sistematis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Kedokansayang 02 Kabupaten Tegal. Desain pengembangan penelitian ini mengadaptasi langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hal ini sejalan menurut penelitian (Siregar & Rhamayanti, 2025) . ADDIE merupakan model yang bersifat fleksibel, sistematis serta berorientasi pada hasil . tahapan dalam ADDIE saling berkaitan dan menjadi fondasi kuat dalam proses pengembangan pembelajaran yang efisien dan efektif.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media game Educaplay berbasis pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar di SDN Kedokansayang 02 Kabupaten Tegal. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa. Jenis data yang digunakan dalam meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian kelayakan media serta skor *pretest* dan *posttest* siswa untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas ahli media, ahli materi, guru kelas V, dan siswa kelas V sebagai subjek uji coba.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi , wawancara , angket , dan tes. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan media dari validator dan respon pengguna , sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif. Data hasil angket dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan kategori kelayakan media, sedangkan data hasil belajar dianalisis dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Data hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji normalitas sebagai analisis data awal untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya dilakukan analisis data akhir menggunakan uji *paired sampel t-test* untuk membandingkan dua sampel yang terkait atau berpasangan dan uji N-Gain untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini memberikan gambaran atas solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Kedokansayang 02 kabupaten Tegal yang masih didominasi metode konvensional dan kurang memanfaatkan media interaktif, kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (D. A. Lestari et al., 2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran tanpa dukungan media interaktif cenderung membuat siswa kurang aktif, serta (Tarigan et al., 2025) yang menemukan bahwa rendahnya hasil belajar dapat ditingkatkan melalui integrasi media . Selain itu (Amalia et al., 2023) dan (Syarmadana et al., 2024) menegaskan bahwa penggunaan Media game Educaplay mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh (Suryaningsih & Dahlan, 2025) yang membuktikan bahwa media interaktif berbasis Educaplay berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Secara keseluruhan, dari berbagai hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa inovasi media

pembelajaran berbasis digital merupakan strategi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan dan capaian akademik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, Pengembangan media game Educaplay berbasis pendekatan deep learning dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut dengan menerapkan model ADDIE. Hasil data dari setiap tahapan yang dilaksanakan akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Tahap Analysis (Analisis)

Menurut (Zuhro & Sutomo, 2022) tahap analisis adalah proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh siswa. Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dan penyebaran angket kebutuhan sebelum mengembangkan media game Educaplay berbasis pendekatan deep learning.

Analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Kedokansayang 02 masih didominasi penggunaan buku teks dan penjelasan guru, sehingga keterlibatan dan pemahaman siswa belum optimal. Wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas dan belum mendukung pembelajaran interaktif.

b. Tahap Design (desain)

Menurut (Mulyasari & Doly, n.d.) tahap desain merupakan proses perancangan media pembelajaran. Tahap desain melibatkan proses merancang atau membuat media game Educaplay berbasis pendekatan deep learning untuk pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi Sejarah lahirnya Pancasila.

Untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa, materi dirancang dalam bentuk video pembelajaran dengan memadukan teks ringkas, ilustrasi tokoh, simbol Pancasila, elemen grafis berwarna, serta gambar animasi. Desain visual dibuat menarik dan proporsional agar membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret.

Video tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam fitur Quiz Video pada platform Educaplay yang dilengkapi dengan pembuka materi, soal kuis pilihan ganda, skor otomatis serta umpan balik langsung untuk mendukung pendekatan deep learning, sehingga siswa tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi memahami proses, keterkaitan konsep, serta makna nilai-nilai Pancasila. Media ini mudah diakses secara daring melalui laptop, tablet, atau ponsel. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi inovatif antara game Educaplay dan pendekatan deep learning yang dirancang secara sistematis untuk mendorong pemahaman konseptual yang mendalam.

c. Tahap development (pengembangan)

Menurut (Edhilaningsih, 2025) Pada tahap ini desain atau tahap sebelumnya diwujudkan menjadi sebuah produk nyata. Pada tahap pengembangan, media game Educaplay dikembangkan dalam bentuk Quiz Video. Pengembangan diawali dengan penyempurnaan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, meliputi penyesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), penyusunan alur video pembelajaran, serta perancangan butir soal yang terintegrasi di dalam tayangan video.



Gambar 1. Cover Media



Gambar 2. Tampilan Media

Desain tampilan disempurnakan dengan memperhatikan aspek visual dan keterbacaan, seperti pemilihan warna, ukuran teks yang sesuai , serta tata letak video dan soal yang proporsional. kualitas audio dan resolusi video dioptimalkan agar mendukung penyampaian materi secara jelas. Selain itu, navigasi dan tombol operasional dibuat sederhana untuk memudahkan penggunaan baik secara individu maupun kelompok.



Gambar 3. Penyampaian Materi



Gambar 4. Soal Kuis

Materi disusun secara runtut mulai dari latar belakang perumusan Pancasila, proses sidang BPUPKI, hingga penetapan Pancasila sebagai dasar negara, dengan penekanan pada pemahaman kronologis dan penanaman nilai-nilai Pancasila. Pada bagian tertentu dalam video, disisipkan pertanyaan pilihan ganda yang harus dijawab siswa sebelum melanjutkan tayangan.

Setelah produk selesai dikembangkan, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji kevalidan melalui proses validasi oleh ahli sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran. Selain validasi ahli, peneliti juga mengumpulkan tanggapan guru dan siswa.

Tabel 1
Data Hasil Penilaian Validasi Ahli

Evaluasi	Skor	Kriteria
Ahli Media	97,5%	Sangat Layak
Ahli Materi	92,5% .	Sangat Layak

Media game Educaplay berbasis pendekatan deep learning memperoleh skor keseluruhan 97,5 & dari ahli media dengan kategori sangat layak dan skor keseluruhan 92,5% dari ahli materi.

d. Tahap Implementation (implementasi)

Tahap ini merupakan tahap uji coba produk yang telah jadi (Sutopo, 2024). Dalam penelitian ini kegiatan implementasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu skala kecil dan skala besar. Kedua uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Pada tahap awal pembelajaran, siswa kelas V yang menjadi subjek penelitian melaksanakan pretest untuk mengukur tingkat pemahaman sebelum penggunaan media.

Selanjutnya, proses pembelajaran dilakukan dengan penggunaan media yang telah dikembangkan. Setelah pembelajaran selesai, siswa akan mengisi angket tanggapan sebagai pengukur tingkat kelayakan pada skala kecil. Dan pada skala besar, siswa akan mengisi angket tanggapan siswa serta mengikuti posttest. Terdapat tiga puluh soal pilhan ganda di instrumen tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang telah melalui proses uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. KKTP yang dijadikan acuan peneliti ini ditetapkan pada skor 70.

Tabel 2.
Hasil Uji Coba Skala Kecil

Responden	Skor	Kriteria
6 peserta didik	92,5 %.	Sangat Layak
Guru kelas V	93,75%	Sangat Layak

Uji coba skala kecil melibatkan 6 siswa yang telah dipilih secara khusus berdasarkan level intelektual rendah, sedang dan tinggi dengan skor yang diperoleh 92,5% yang masuk dalam kriteria sangat layak. Adapun angket tanggapan guru memperoleh skor 93,75% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 3.
Hasil *Pretest-posttest*

Jenis Test	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	57,30
<i>Posttest</i>	79,55

Uji coba skala besar dilakukan pada seluruh siswa kelas V SDN Kedokansayang 02 kabupaten Tegal yang berjumlah 20 siswa, dengan rata—rata yang diperoleh 57,30 pada pretest dan 79,55 posttest. Adapun angket tanggapan siswa dengan skor yang diperoleh 93,75% yang masuk dalam kriteria sangat layak.

Uji normalitas digunakan untuk menganalisis hasil pretest dan posttest. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Shapiro-Wilk untuk menguji normalitas. Karena subjeknya kurang dari 50 siswa, teknik Shapiro-Wilk dipilih.

Tabel. 4
Uji Normalitas

Jenis Test	Sig	α	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,433	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,097.	0,05	Normal

Hasil uji normalitas pada kolom Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Nilai signifikansi pretest skala besar sebesar 0,433 dan nilai signifikansi posttest skala besar sebesar 0,097. Nilai signifikansi kedua data tersebut lebih besar dari 0,05.

Tabel 5.
Uji *Paired Sample T-test*

Jenis Test	N	Mean	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i>	20	57,30		H ₀ ditolak
<i>Posttest</i>	20	79,55	0,001	H ₁ diterima

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test pada uji coba kelompok besar, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media game Educaplay sebelum dan sesudah tes.

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran.

Tabel. 6
Hasil Uji N-Gain

Rata-Rata Pretest	Rata- Rata Posttest	N-Gain	Kategori
57,30	79,55	0,52	Sedang

Berdasarkan hasil uji N-Gain, baik pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar menunjukkan hasil dalam kategori sedang. Pada kelompok kecil diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,44, sedangkan pada kelompok besar sebesar 0,52. Kedua nilai tersebut berada pada rentang kategori sedang, yang berarti penggunaan media game Educaplay berbasis pendekatan deep learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara cukup efektif, namun belum mencapai kategori tinggi.

e. Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi, yaitu melakukan evaluasi apakah produk yang dikembangkan layak dan sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan kebutuhan (Gusniawati et al., 2024).

Hasilnya menunjukkan bahwa media game Educaplay bersifat interaktif, menarik, memberikan umpan balik langsung, mudah digunakan, dan dapat diakses secara daring sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Media ini juga mendukung pembelajaran berbasis deep learning karena soal dapat dirancang untuk melatih pemahaman dan kemampuan berpikir kritis sesuai Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).

2. Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media game Educaplay berbasis pendekatan deep learning mampu menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Kedokansayang 02 kabupaten Tegal. Permasalahan awal pembelajaran adalah dominasi metode yang kurang melibatkan siswa serta minimnya media pembelajaran yang interaktif dan variatif membuat siswa kesulitan memahami materi. Pembelajaran masih bergantung pada buku teks dan penjelasan lisan. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi, khususnya Sejarah Lahirnya Pancasila, sehingga keterlibatan dan hasil belajar rendah. Kondisi ini selaras dengan temuan (Rohandy et al., 2025) bahwa pembelajaran berpusat pada guru membuat siswa pasif dan capaian belajar belum optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan praktik pembelajaran dikelas dan tidak sejalan dengan karakteristik abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan. Secara teoritis, hal ini selaras dengan konstruktivisme, yang menegaskan bahwa pemahaman dibangun melalui pengalaman belajar, interaksi, serta proses refleksi (Utami et al., 2025).

Oleh karena itu, pendekatan deep learning dipilih sebagai alternatif solusi karena menekankan pemahaman konseptual yang mendalam, keterkaitan antarkonsep, dan kemampuan mentransfer pengetahuan dalam konteks nyata (Putri, 2024) (Rahmandani et al., 2025). Pembelajaran menjadi benar-benar bermakna ketika siswa menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengetahuan relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif mereka (Siti Salma Shobihah et al., 2024).

Pengembangan dilakukan secara sistematis dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap analisis siswa mengalami kesulitan memahami materi Sejarah lahirnya Pancasila. Berdasarkan kebutuhan tersebut, materi disusun secara runtut sesuai capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan pembelajaran (TP) kelas V, lalu dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran yang terintegrasi dengan fitur Quiz Video pada platform Educaplay yang dilengkapi pembuka materi, soal kuis pilihan ganda, skor otomatis serta umpan balik langsung untuk mendukung pendekatan deep learning, sehingga siswa tidak hanya

menghafal fakta sejarah, tetapi memahami proses, keterkaitan konsep, serta makna nilai-nilai Pancasila.

Desain visual dibuat menarik melalui penggunaan warna yang cerah namun tetap harmonis, ilustrasi dan gambar yang digunakan relevan, seperti tokoh dan peristiwa penting, sehingga membantu memvisualisasikan konsep abstrak. Tata letak disusun rapi dan proporsional, dengan ukuran huruf yang jelas dan kontras warna yang memudahkan keterbacaan. Selain itu, ikon dan tombol navigasi sederhana agar mudah dipahami siswa, dan bahasa komunikatif semakin memperkuat kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, desain media tidak hanya berorientasi pada aspek estetika, tetapi juga pada kedalaman pemahaman dan kebermaknaan pembelajaran.

Kualitas media yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari ahli media dengan persentase 97,5% dan dari ahli materi sebesar 92,5%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kesesuaian isi, penyajian, kebahasaan, serta aspek teknis. Respons guru dan siswa pada uji coba skala kecil juga menunjukkan kategori sangat layak, yang menandakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil ini memperlihatkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Secara empiris, Implementasi media menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata nilai pretest sebesar 57,50 mengalami peningkatan menjadi 79,55 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 22,25 poin. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), sehingga H_0 (tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media) ditolak dan H_1 (terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media) diterima.

Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa media game Educaplay berbasis pendekatan deep learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan diterima. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,52 berada pada kategori sedang. skor N-gain belum mencapai kategori tinggi dengan menunjukkan berada pada indikator sedang disebabkan karena tidak semua siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang optimal, Capaian ini dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa dan durasi implementasi media yang terbatas (Rohandy et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada Tingkat efektivitas yang cukup kuat.

Secara konseptual, temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif, refleksi dan umpan balik mampu meningkatkan pemahaman siswa. Media game Educaplay dapat menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, di mana siswa aktif mengamati, menganalisis, dan mengevaluasi jawaban secara mandiri. Integrasi pendekatan deep learning dalam media permainan digital pada materi Sejarah Lahirnya Pancasila menjadi nilai kebaruan penelitian ini, karena pembelajaran tidak hanya menekankan aspek permainan, tetapi juga kedalaman pemahaman konsep dan internalisasi nilai.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media game Educaplay berbasis pendekatan deep learning yang dirancang secara sistematis melalui model ADDIE, dengan integrasi video pembelajaran dan fitur Quiz Video memiliki Tingkat kelayakan yang sangat tinggi (97,5% dan 92,5%), respons pengguna yang sangat positif (92,5% dan 93,75%), serta efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan kenaikan rata-rata sebesar 22,25 poin dan nilai N-Gain 0,52. Temuan ini menegaskan pembelajaran yang mengintegrasikan media yang interaktif dengan pendekatan deep learning mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena proses belajar tidak bersifat satu arah dan berorientasi pada hafalan, mendorong keterlibatan aktif serta memperdalam konsep sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media game Educaplay berbasis pendekatan *deep learning* yang dikembangkan sudah layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Sejarah Lahirnya Pancasila di kelas V SDN Kedokansayang 02 Kabupaten Tegal. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital interaktif Educaplay dengan memanfaatkan fitur *Quiz Video* yang mengintegrasikan video pembelajaran dengan soal kuis pilihan ganda, dan umpan balik secara langsung. Materi yang disajikan runtut dengan tampilan visual menarik dan proporsional, memadukan teks ringkas yang komunikatif, disertai gambar ilustrasi, elemen grafis, serta animasi sederhana. Tata letak disusun sistematis dengan navigasi yang sederhana sehingga memudahkan siswa. Media ini juga bersifat fleksibel dan dapat diakses secara daring melalui perangkat.

Kelayakan media game Educaplay berbasis pendekatan *deep learning* ditunjukkan melalui hasil validasi ahli media (97,5%) dan ahli materi (92,5%), Serta respons guru dan siswa yang sangat positif semakin memperkuat bahwa media memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas. Rata-rata nilai pretest 57,30 meningkat menjadi 79,55 pada posttest. Uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), dan nilai N-Gain sebesar 0,52 berada pada kategori sedang. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media.

Dengan demikian, Temuan ini menegaskan bahwa desain pembelajaran yang terintegrasi dengan video interaktif, kuis, dan umpan balik langsung mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, mendalam dan bermakna bagi siswa Sekolah Dasar karena menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengetahuan relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Daftar Rujukan

- Amalia, N., Mujiyanto, G., & Yudiantoro, K. (2023). Model Pembelajaran Pbl Meningkatkan Hasil Belajar Pengukuran Panjang Dan Berat Kelas Iva Sdn 2 Girimoyo. ... *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 28–39. <https://www.e-journal.my.id/pedagogy/article/view/2385>
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiah, 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.
- Edhilaningsih, Cantik Oktaviana, T. syunu. (2025). *PENGEMBANGAN MODUL PELATIHAN BERBASIS DIGITAL UNTUK*. 84–95.
- 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. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Gusniawati, A., Devita Yohanie, D., & Darsono. (2024). *INOVASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI STATISTIKA*. 11, 1064–1076.
- Khoirunnisak, D., & Nor Lathifatur Rohmah. (2025). *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1).
- Lestari, D. A., Hariani, L. S., Naini, W. L., Malang, K., Timur, J., Malang, K., & Timur, J. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiyu 3 Kota Malang*. 1(2), 2130–2141.
- Lestari, P., Risnawati, R., & Alwizar, A. (2025). Pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 12525–12530.
- Marfhadella, P., Fatnah, N., & Adiyanti. (2025). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 02 SUMBER PADA MATERI REAKSI-REAKSI KIMIA DAN DINAMIKANYA*.

- 6(2), 385–397.
- Mulyasari, R., & Doly, M. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MODEL ADDIE (SEKOLAH DASAR)*. 334–342.
- Nurindah, N., Wibawa, S., & Magfiroh, Z. A. (2024). Implementasi Media Wordwall Games Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V Sdn 2 Pagerejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2635–2644.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).
- Putri, R. (2024). *Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia*. 2(2), 69–77.
- Rahmandani, F., Hamzah, M. R., Handayani, T., & Wahyu, M. (2025). *Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Bermutu dan Bermakna bagi Peserta Didik*. September, 769–781.
- Rohandy, U. Z., Hamida, R. N., Rozie, F., Andini, F. N., Guru, P., Dasar, S., Madura, U. T., & Telang, U. S. D. N. (2025). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Memahami Konsep Macam- Macam Gaya Kelas IV SDN Telang 1. 9*, 31728–31733.
- Salsabila, E. P. (2024). Implementasi Media Interaktif Wordwall Berbasis Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 139–144. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11119925>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). *Implementasi Pengembangan model Addie pada dunia pendidikan*. 3(2), 85–100.
- Siti Salma Shobihah, Agus Fakhruddin, & Mokh. Iman Firmansyah. (2024). Implementasi Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning) dalam. *Pendidikan Islam Indonesia*, 00(01), 57–58.
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 8.
- Sutopo, Rais Adi, Hadi, widiyanto, setiyawan, M. (2024). *IMPLEMENTASI METODE ADDIE DALAM PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BILANGAN PECAHAN DENGAN ADOBE ANIMATE*. 2, 190–196.
- Syarifah, N. D., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 63–71.
- Syarmadana, Aisyah, N., & A, R. (2024). *Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta*. 9(2), 51–56.
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Matematika, H. B. (2025). *MEDIA HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II DI SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2024 / 2025*. 7, 15792–15801.
- Utami, R. P., Mudah, Nabila, A., Wati, H. A., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). *EFEKTIFITAS PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD Romamarisa*. 10.
- Windiana Rizkiani^{1*}, Nurhasanah², N. (2025). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan*. 6(2).
- Zuhro, I. N., & Sutomo, M. (2022). *DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 5(2), 180–193.