

BAB I

PENDAHULUAN

.Pada bab ini dibahas mengenai (1) Latar belakang masalah. (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Rumusan masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi produk yang diharapkan, (7) Asumsi dan keterbatasan, serta (8) Definisi istilah

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Peran teknologi dalam pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, mampu membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran, menemukan solusi, serta menghadirkan berbagai inovasi baru dalam proses belajar mengajar (Saragi & Tegeh, 2022). Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa.

Profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media

pembelajaran. Penjelasan tersebut sesuai dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang menyatakan guru sekurang-kurangnya memiliki kompetensi dalam menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional. (Puspita & Permatasari, 2021). Guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai konsep serta cara mengimplementasikan metode maupun media pembelajaran yang tepat agar suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif (Nurjaya et al., 2022). Berdasarkan penjelasan di atas, didapatkan fakta bahwa proses pendidikan tidak harus dilaksanakan melalui metode konvensional, namun guru dapat mencari dan mempergunakan alternatif atau sumber belajar lain untuk menjadikan proses belajar mengajar yang awalnya abstrak dan sulit dipahami menjadi sebuah materi yang menarik serta mudah dipahami.

Idealnya proses pendidikan menuntut keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh minat belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Arif et al., 2025). Minat belajar berkaitan dengan perhatian, rasa tertarik, keterlibatan, dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Iliza & Hanif, 2025). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, bersemangat, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang memperhatikan pembelajaran, mudah merasa bosan, serta kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, minat belajar menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

Pada era modern saat ini, guru dituntut untuk terus berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi (Ardana et al., 2023). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga dituntut mampu memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Mukarromah & Andriana, 2022). Pembelajaran yang baik seharusnya mampu mendorong siswa untuk aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut juga penting diterapkan pada mata pelajaran Pancasila.

Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran penting yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan sebagai upaya membentuk karakter dan moral peserta didik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. (Rahmawati, 2022). Pembelajaran pancasila tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman mengenai sila-sila Pancasila, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, tanggung jawab, kedisiplinan, serta sikap menghargai sesama dalam kehidupan sehari-hari (Risdiyany & Dewi, 2021). Proses pembelajaran Pancasila seharusnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna agar siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sangat diperlukan agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran Pancasila (Raudah et al., 2024). Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat

dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran Pancasila dapat tercapai secara optimal.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah (Putri & Suprianto, 2024). Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama wali kelas IV SDN Sekaan Hal ini disebabkan oleh (1) proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan selama pembelajaran berlangsung, (2) penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pancasila masih sangat terbatas sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal, serta (3) pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan tanya jawab maupun diskusi selama pembelajaran berlangsung.

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila tidak dapat dibiarkan secara terus-menerus karena dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung kurang termotivasi untuk memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran Pancasila sebagai sarana pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai luhur bangsa menjadi kurang optimal (Fahsa et al., 2025). Sumber belajar yang sesuai diperlukan untuk membantu meningkatkan pengetahuan dasar siswa serta menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Kholifah & Tegeh, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukatif. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan baru secara lebih rinci, jelas, dan akurat selama proses pembelajaran berlangsung (Suriantara et al., 2022). Media yang dibutuhkan adalah media yang mampu menyajikan pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih fokus dalam belajar, serta memungkinkan materi dipelajari kembali secara berulang sesuai kebutuhan siswa (Widiarti et al., 2021). Media pembelajaran berbasis game dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme siswa dalam belajar (Karimah et al., 2025). Siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget (Rahmaniar et al., 2022). Pada tahap ini siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media visual, aktivitas interaktif, dan pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi langsung siswa.

Salah satu platform yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game adalah Educaplay. Educaplay menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan kata, yang dapat disesuaikan dengan materi Pancasila. Melalui media pembelajaran berbasis game ini, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan konsentrasi serta partisipasi aktif siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih

mendalam dan aplikatif. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media berbasis game Educaplay dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pancasila. (Asmiaty & Sanjaya, 2021).

Educaplay adalah sebuah platform digital yang digunakan untuk membuat berbagai jenis game edukasi interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan kata, dan aktivitas pembelajaran lainnya yang dapat diakses secara online (Maulida & Husna, 2022). Penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan proses pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran berbasis game Educaplay ini juga mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran Pancasila yang bersifat teoritis. Selain itu, media ini dapat membantu siswa dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari secara lebih menyenangkan dan tidak membosankan. (Maulida & Husna, 2022).

Hal ini juga diperkuat berdasarkan hasil kuesioner yang dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Pengaruh Pendekatan Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa

Pendekatan Pembelajaran	Respon Siswa (Minat Belajar) setelah 3 Jam	Respon Siswa (Minat Belajar) setelah 3 Hari
Hanya komunikasi verbal (ceramah)	70% (tertarik sesaat)	10% (minat menurun drastis)
Hanya media visual (tanpa penjelasan guru)	72% (tertarik)	20% (minat berkurang)
Kombinasi verbal + media interaktif (game Educaplay)	85% (sangat tertarik)	65% (minat tetap tinggi)

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat diketahui bahwa penggunaan komunikasi verbal secara tunggal, seperti metode ceramah tradisional, hanya mampu menarik minat belajar siswa sebesar 70% dalam 3 jam, dan minat tersebut menurun drastis menjadi 10% setelah 3 hari. Sementara itu, jika hanya menggunakan media visual tanpa interaksi atau penjelasan guru, minat siswa meningkat sedikit menjadi 72% dalam 3 jam, namun kembali menurun menjadi 20% dalam 3 hari. (Ramadhani, 2021)

Sebaliknya, pendekatan yang memadukan komunikasi verbal guru dengan media pembelajaran interaktif seperti game Educaplay, terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, yaitu 85% dalam 3 jam dan bertahan hingga 65% setelah 3 hari. Siswa merasa lebih antusias, terlibat, dan termotivasi ketika proses pembelajaran disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Hal ini disebabkan karena media merupakan sarana komunikasi yang menjembatani interaksi antara guru dengan siswa, serta cara komunikasi yang digunakan akan sangat memengaruhi daya ingat dan minat belajar siswa (Anjani & Kurniawan, 2024).

Melihat pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi serta memperkuat daya ingat dan minat belajar

siswa, Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pancasila Siswa Kelas IV SDN Sekaan". Melalui penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif yang mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pancasila (Nurliana & Wijaya, 2023).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Sekaan, khususnya pada siswa kelas IV, ditemukan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya antusiasme saat guru menjelaskan materi, dan kecenderungan siswa untuk merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Mata pelajaran Pancasila yang seharusnya membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan justru dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa. Salah satu penyebab dari permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat monoton dan tidak interaktif, sehingga belum mampu menstimulus rasa ingin tahu serta keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti media berbasis game edukatif menggunakan platform Educaplay, yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pancasila.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis game interaktif menggunakan platform Educaplay.
2. Materi yang dijadikan fokus dalam media pembelajaran adalah mata pelajaran Pancasila untuk kelas IV SD sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SDN Sekaan.
3. Subjek dalam penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV SDN Sekaan tahun ajaran berjalan.
4. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media dan uji coba terbatas terhadap peningkatan minat belajar siswa, bukan pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.
5. Pengukuran yang dilakukan dalam penelitian ini lebih menekankan pada aspek minat belajar siswa setelah penggunaan media Educaplay dibandingkan dengan sebelum penggunaannya.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan dapat dirumusan masalah sebagai berikut , yaitu :

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pancasila?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pancasila?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pancasila?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pancasila?

1.5 Tujuan Pengembangan

1. Untuk menganalisis rancang bangun media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pancasila.
2. Untuk menganalisis validitas media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pancasila.
3. Untuk menguji kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pancasila.
4. Untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pancasila.

1.6 Spesifikasi Produk Yang di Harapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis game Educaplay yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pancasila pada siswa kelas IV SDN Sekaan. Media ini diharapkan mampu menjadi alternatif inovatif dalam proses

pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Menurut Ramadhani dan Dewi (2021), media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, pemanfaatan teknologi edukatif seperti game edukasi berbasis web dinilai efektif dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Sari & Putra, 2023). Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Nama Produk : Media Pembelajaran Interaktif Pancasila Kelas IV Berbasis Game Educaplay.

2. Platform dan Aksesibilitas

Media dapat diakses melalui platform Educaplay (www.educaplay.com) dan digunakan secara daring menggunakan perangkat komputer, laptop, tablet, maupun smartphone yang terhubung ke internet. Produk ini dirancang agar dapat diakses secara gratis dan tanpa perlu akun premium, baik oleh guru maupun siswa. Menurut Prasetyo dan Handayani (2022), kemudahan akses dan fleksibilitas media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk menjangkau kebutuhan belajar siswa secara lebih luas dan efektif.

3. Materi dan Kompetensi Dasar

Materi pembelajaran disusun berdasarkan kompetensi dasar mata pelajaran Pancasila untuk kelas IV sekolah dasar sesuai dengan Kurikulum 2013 atau Kurikulum Merdeka. Konten yang disampaikan meliputi nilai-nilai dasar

Pancasila, pemahaman terhadap sila-sila Pancasila, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.

4. Jenis Game Interaktif

Media Educaplay akan dikembangkan dalam beberapa bentuk permainan edukatif yang beragam, seperti :

- a. *Matching Game* (mencocokkan nilai dan contoh perilaku)
- b. Kuis Pilihan Ganda
- c. *Fill in the Blank* (mengisi bagian kosong)
- d. *Word Search* (mencari kata bertema Pancasila)
- e. *Drag and Drop* (menyeret dan menempatkan nilai ke kategori yang sesuai)

5. Tampilan Visual dan Desain Media

Desain media dirancang dengan visual yang menarik, berwarna cerah, dan ramah anak, disertai dengan gambar, ikon edukatif, dan ilustrasi yang relevan dengan materi Pancasila. Font yang digunakan akan mudah dibaca oleh anak-anak sekolah dasar, serta tata letak dibuat sederhana dan tidak membingungkan.

6. Fitur Interaktif dan Umpan Balik

Media ini memberikan umpan balik langsung atas jawaban siswa dalam game, baik berupa skor, keterangan benar/salah, maupun motivasi verbal. Dengan adanya sistem penilaian otomatis, siswa dapat mengetahui pencapaiannya secara langsung dan termotivasi untuk mencoba kembali. Menurut Nasution dan Fitriani (2024), fitur umpan balik dalam game edukatif dapat memberikan penguatan yang efektif terhadap pembelajaran dan menstimulasi minat siswa.

7. Durasi Penggunaan

Setiap sesi media dirancang untuk dapat digunakan dalam rentang waktu 15–30 menit, sehingga dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran di kelas tanpa mengganggu alokasi waktu mata pelajaran lainnya.

8. Manfaat Penggunaan

Media ini diharapkan dapat:

- a) Meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila,
- b) Menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif,
- c) Menumbuhkan semangat belajar mandiri siswa di luar kelas,
- d) Memberikan alternatif inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan

1.7.1 Asumsi Penelitian

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay ini, peneliti menetapkan beberapa asumsi sebagai dasar pelaksanaan penelitian, antara lain:

1. Siswa kelas IV SDN Sekaan memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital, seperti komputer atau smartphone, serta dapat mengakses internet dengan bimbingan guru atau orang tua.
2. Media pembelajaran berbasis game Educaplay dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa, karena bersifat interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Hal ini didukung oleh pendapat Sari dan Putra

(2023) yang menyatakan bahwa game edukatif yang dirancang sesuai usia dan materi pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa.

3. Guru memiliki peran aktif dalam mendampingi penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak sepenuhnya tergantung pada media, tetapi tetap memperhatikan interaksi dan pengarahan pedagogis dari pendidik. Menurut Wulandari dan Nugroho (2020), pendampingan guru saat penggunaan media digital sangat berperan dalam menjaga efektivitas pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai.
4. Materi Pancasila dapat disampaikan secara menarik melalui media digital tanpa mengurangi esensi nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Media digital memungkinkan penyajian materi secara visual dan kontekstual, sehingga nilai-nilai abstrak lebih mudah dipahami oleh siswa (Nasution & Fitriani, 2024).

1.7.2 Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini dirancang secara sistematis, terdapat beberapa keterbatasan yang dapat memengaruhi hasil penelitian:

1. Keterbatasan waktu dan jangkauan lokasi. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sekaan, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke sekolah lain dengan kondisi berbeda.
2. Keterbatasan perangkat dan akses internet. Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi atau akses internet stabil, sehingga pembelajaran

berbasis Educaplay lebih banyak digunakan di sekolah dan memerlukan dukungan fasilitas dari pihak sekolah. Seperti dikemukakan oleh Prasetyo dan Handayani (2022), ketimpangan akses teknologi menjadi tantangan utama dalam implementasi media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

3. Media Educaplay bersifat berbasis web, sehingga penggunaannya sangat tergantung pada koneksi internet. Kegiatan belajar menjadi kurang optimal apabila koneksi tidak memadai.
4. Evaluasi ketercapaian hasil belajar siswa lebih berfokus pada peningkatan minat belajar, bukan pada aspek kognitif secara mendalam. Oleh karena itu, efektivitas media dalam meningkatkan prestasi belajar belum menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut disajikan definisi operasional dari istilah-istilah utama:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam konteks penelitian ini merujuk pada proses perancangan, pembuatan, dan penyempurnaan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Pengembangan dilakukan melalui pendekatan desain instruksional yang sistematis dan terstruktur. Menurut Susanti dan Wijaya (2021), pengembangan media pembelajaran adalah proses menciptakan produk

edukatif melalui tahapan analisis, desain, implementasi, dan evaluasi yang berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dimaksudkan dalam bentuk game edukatif digital berbasis web. Haryanto (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi secara lebih visual dan interaktif.

3. Game Educaplay

Game Educaplay adalah salah satu platform digital pembelajaran interaktif berbasis web yang menyediakan berbagai jenis latihan seperti kuis, teka-teki, pencocokan kata, dan lainnya. Platform ini memungkinkan guru membuat aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang dapat diakses siswa secara daring. Menurut Sari dan Putra (2023), Educaplay menjadi salah satu media digital yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui permainan edukatif.

4. Minat Belajar

Minat belajar adalah perhatian dan keinginan seseorang untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, yang ditandai dengan rasa senang, ketekunan, dan antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Dalam penelitian ini, minat belajar siswa diukur berdasarkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran Pancasila setelah menggunakan media game Educaplay. Menurut

Wulandari dan Nugroho (2020), minat belajar memiliki hubungan erat dengan pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

5. Mata Pelajaran Pancasila

Mata pelajaran Pancasila adalah bagian dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa. Materi Pancasila mencakup pengenalan sila-sila Pancasila, makna simbolik, serta penerapan nilai-nilainya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sesuai dengan Permendikbudristek No. 12 Tahun 2022, Pancasila merupakan muatan wajib dalam kurikulum untuk membentuk karakter dan jati diri bangsa.

6. Siswa Kelas IV SDN Sekaan

Siswa kelas IV SDN Sekaan dalam konteks penelitian ini adalah peserta didik yang menjadi subjek uji coba media pembelajaran. Mereka berada dalam rentang usia perkembangan kognitif konkret operasional, yang cenderung menyukai pembelajaran visual, permainan, dan kegiatan yang melibatkan interaksi langsung (Prasetyo & Handayani, 2022).