

## Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila

\*<sup>1</sup>Nurul Dian Syarifah; <sup>2</sup>Rini Damayanti; <sup>3</sup>Mawan Dwiyanto

\*<sup>1,2</sup>Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

<sup>3</sup>SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya

\*<sup>1</sup>Email : ppg.nurulsyarifah00328@proram.belajar.id

<sup>2</sup>Email : rinidamayanti\_fbs@uwks.ac.id

<sup>3</sup>Email : mawandwiyanto26@guru.sd.belajar.id

### ABSTRACT

*This research aims to investigate the effectiveness of using animated videos and Educaplay games in enhancing students' academic performance in the subject of the history of the formulation of Pancasila. The low academic performance of students in class IV of SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya in the subject of Pancasila Education, particularly in the history of the formulation of Pancasila, serves as the main background of this study. The research sample involves students from class IV. The objective of this research is to find innovative solutions to improve students' understanding of the history of the formulation of Pancasila and enhance students' academic performance. The teaching method utilized includes the use of animated videos and Educaplay games as interactive and engaging learning tools. The research results indicate that the implementation of this innovative teaching method successfully enhances students' learning motivation and academic results significantly. The implications of this research emphasize the importance of integrating technology in the learning process to achieve optimal learning objectives and strengthen Indonesia's national values.*

### ABSTRAKS

*Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas penggunaan video animasi dan games Educaplay dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi sejarah perumusan Pancasila. Rendahnya prestasi belajar siswa di kelas IV SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi sejarah perumusan Pancasila, menjadi latar belakang utama penelitian ini. Sampel penelitian melibatkan siswa kelas IV tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah perumusan Pancasila dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode pembelajaran yang diterapkan melibatkan penggunaan video animasi dan games Educaplay sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran inovatif ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka secara signifikan. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan memperkuat nilai-nilai nasional Indonesia.*

### Keywords:

*Animated Videos, Educaplay Games, History of Pancasila Formulation, Learning Outcomes.*

### Kata Kunci:

*Hasil Belajar, Permainan Educaplay, Sejarah Perumusan Pancasila, Video Animasi.*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan Pancasila memiliki peran sebagai pertahanan terhadap penurunan warisan budaya dan nilai-nilai nasional, yang menanamkan individu dalam semangat kebangsaan yang melebihi batasan regional, etnis, dan agama (Hermayanti et al., 2023). Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran bertujuan untuk memajukan nilai-nilai keadaban Pancasila dalam upaya membentuk karakter siswa sehingga dapat menjadi warga negara yang berintegritas, cerdas, dan menjadi pemimpin yang dipercaya dalam masa depan Indonesia yang berkemajuan (Kurniawaty, 2022).

Salah satu aspek penting dari Pendidikan Pancasila adalah pemahaman yang mendalam terhadap sejarah perumusan Pancasila sebagai landasan negara. Sebagai bagian integral dari

## *Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*

*Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, Mawan Dwiyanto*

pembelajaran ini, pemahaman yang kuat terhadap sejarah perumusan Pancasila menjadi kunci dalam membentuk identitas nasional yang kokoh (Diaz Supandi et al., 2024). Pembelajaran sejarah perumusan Pancasila yang telah diajarkan sejak dini bagi siswa akan membantu siswa turut berperan aktif dalam masyarakat, berkontribusi untuk perubahan positif, serta bersinergi mewujudkan kehidupan yang tentram dan harmonis (Natalia & Saingo, 2023).

Sejarah perumusan Pancasila merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran Pancasila. Sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia memiliki peran yang penting dan berarti dalam ingatan semua rakyat Indonesia, dengan banyaknya pahlawan yang telah berjuang dan berkorban demi kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan sejarah perjuangan bangsa tersebut, menjadi tanggung jawab generasi mendatang untuk menjaga kemerdekaan bangsa dengan semangat kebangsaan dan nasionalisme, serta terus menghargai pengorbanan para pahlawan bangsa. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menghormati sejarah perumusan Pancasila sebagai landasan negara Indonesia melalui pendidikan Pancasila yang terintegrasi dalam kurikulum pendidikan (Aditiyarini et al., 2023). Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya menjadi mata pelajaran formal di sekolah, tetapi juga merupakan sarana penting dalam membentuk karakter dan identitas nasional bagi generasi muda Indonesia.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa isu yang perlu diatasi di lingkungan sekolah. Berdasarkan pengamatan awal di kelas IV SD Negeri Dukuh kupang I/488 Surabaya, teridentifikasi adanya permasalahan yakni tingkat pencapaian hasil belajar siswa yang rendah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah perumusan Pancasila. Beberapa faktor atau hambatan yang menyebabkan hasil belajar Pendidikan Pancasila belum optimal antara lain adalah kurangnya variasi dan ketertarikan dalam metode pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang semangat, terbentuknya kelompok belajar yang cenderung individualistik karena kurangnya pendekatan pembelajaran berkelompok yang diterapkan oleh guru, serta kurangnya kebiasaan siswa dalam berdiskusi dan berbagi pendapat karena kurangnya rasa percaya diri. Dampaknya, hasil belajar siswa belum mencapai tingkat optimal yang diharapkan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan maka penting bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran sesuai dan efektif guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu upayanya yaitu dengan menggunakan video animasi dan games Educaplay sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Video animasi adalah jenis video yang dapat diakses secara daring dengan tampilan warna yang menarik dan menghibur. Terdapat berbagai sumber video animasi yang dapat ditemukan secara online, termasuk di platform seperti Youtube, yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran (Ningsih et al., 2023).

Selain itu, untuk melibatkan siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran guru dapat mengkombinasikan games Educaplay sebagai alat bantu yang berfariatif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan mengkombinasikan games Educaplay sebagai alat bantu yang beragam dan menyenangkan, guru dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini menjadikan Educaplay sebagai sebuah platform e-learning yang memberikan berbagai permainan pendidikan interaktif, yang tidak hanya memperkuat pemahaman materi pembelajaran namun juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Hal ini menjadikan Educaplay sebagai sebuah platform e-learning yang memberikan berbagai permainan pendidikan interaktif, yang tidak hanya memperkuat pemahaman materi pembelajaran namun juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Utami et al., 2023). Educaplay merupakan sebuah platform media daring yang menyediakan beragam permainan pendidikan interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk memperkuat pemahaman materi pembelajaran (Rifaldi et al., 2024).

Menurut Wahyuni (2022) penggunaan media video animasi dalam menyampaikan materi pembelajaran memiliki tingkat efektivitas dan dinamika yang lebih tinggi. Pendekatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, sehingga dapat

## *Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*

*Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, Mawan Dwiyanto*

meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Azizah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran memberikan efek positif terhadap peningkatan hasil dan partisipasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Sunda, dimulai dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi dapat membantu menyajikan informasi secara visual dan dinamis, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap konten yang kompleks. Dengan menggabungkan pendekatan inovatif ini, diharapkan siswa dapat memahami sejarah perumusan Pancasila dengan lebih baik dan lebih mendalam. Dengan pemahaman yang kuat terhadap nilai-nilai Pancasila, siswa diharapkan dapat aktif berkontribusi dalam membangun masyarakat yang harmonis, berintegritas, dan tentram. Melalui kombinasi penggunaan video animasi dan games Educaplay, diharapkan hasil belajar siswa dalam materi sejarah perumusan Pancasila dapat meningkat secara signifikan.

Dengan demikian, implementasi metode pembelajaran yang inovatif menggunakan teknologi video animasi dan games Educaplay dapat menjadi kunci dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sejarah perumusan Pancasila. Langkah ini menjadi penting dalam menjaga warisan budaya dan nilai-nilai nasional yang merupakan bagian tak terpisahkan dari pembangunan karakter dan identitas bangsa Indonesia.

## **2. Tinjauan Pustaka**

### **A. Pendidikan Sejarah**

Menurut Chairu et al. (2023) pendidikan sejarah memegang peranan yang sangat signifikan dalam membentuk identitas nasional suatu negara. Sejarah merupakan elemen krusial yang berdampak besar pada identitas sebuah bangsa, karena sejarah merupakan warisan nilai-nilai budaya yang menjadi fondasi dalam pembangunan identitas suatu bangsa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewanto et al. (2023) bahwa pendidikan sejarah juga memiliki kepentingan yang besar dalam mengembangkan karakter kebangsaan terutama di zaman disrupsi. Selain itu, pendidikan sejarah juga memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya prinsip-prinsip bangsa, semangat nasionalisme, dan pemahaman tentang identitas nasional.

Menurut Rahmayani et al. (2022), pendidikan Pancasila berperan sebagai pedoman ideologi dan dasar negara Indonesia yang terdiri dari lima asas, yakni Kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, serta Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Tujuan dari pendidikan Pancasila adalah untuk menyebarkan nilai-nilai tersebut kepada seluruh warga negara Indonesia, sesuai dengan pandangan (Semadi, 2019).

Berdasarkan pendapat Chairu et al. (2023) dan Dewanto et al. (2023) tentang peran penting pendidikan sejarah dalam membentuk identitas nasional dan karakter kebangsaan, serta pendapat Semadi (2019) mengenai pentingnya pendidikan Pancasila dalam menginternalisasi nilai-nilai ideologi negara, dapat disimpulkan bahwa pendidikan sejarah dan pendidikan Pancasila memiliki peran yang saling melengkapi dalam memperkuat kesadaran akan nilai-nilai budaya, prinsip-prinsip bangsa, dan semangat nasionalisme di kalangan warga negara Indonesia. Keduanya berperan dalam membentuk landasan yang kokoh bagi identitas nasional yang berakar pada nilai-nilai luhur dan ideologi negara yang mengedepankan persatuan, keadilan, dan kebersamaan dalam membangun bangsa yang kuat dan berdaulat.

### **B. Media Interaktif**

## *Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*

*Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, Mawan Dwiyanto*

Dalam konteks penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, Arliza et al. (2019) menjelaskan bahwa siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan video rekaman yang disampaikan melalui komputer. Pendapat Stit (2021) juga menekankan bahwa siswa tidak hanya sebagai penonton pasif, tetapi juga berperan dalam memberikan respons yang dapat memengaruhi cara materi disampaikan. Selain itu, Pradipta (2017) menambahkan bahwa media interaktif dilengkapi dengan alat pengontrol yang memungkinkan siswa untuk memilih opsi selanjutnya. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki kontrol atas pengalaman belajar mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki kontrol atas pengalaman belajar mereka. Konsep ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin penting dalam dunia pendidikan di era modern. Platform pendidikan seperti Educaplay menjadi contoh nyata dari media pembelajaran daring inovatif dan interaktif yang memungkinkan siswa terlibat dalam beragam aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti kuis, permainan, dan video.

Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan lingkungan belajar dapat menjadi lebih menarik dan interaktif, serta membantu memperkuat keterlibatan dan keterampilan siswa dalam menghadapi tantangan era digital yang terus berkembang. Hal ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media interaktif dalam meningkatkan mutu pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk masa depan yang semakin digital.

### **C. Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa tercermin dalam hasil belajar yang dicapai melalui berbagai evaluasi seperti ujian dan tugas, serta aktifitas dalam berinteraksi dengan pertanyaan dan jawaban yang mendukung proses pembelajaran (Dakhi, 2020). Sedangkan menurut Abidin et al. (2024) hasil belajar merupakan deskripsi khusus dari kemampuan dan penampilan siswa yang dituangkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan pencapaian belajar yang diinginkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dakhi (2020) dan Abidin et al. (2024), dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tercermin melalui berbagai evaluasi seperti ujian dan tugas, serta melalui interaksi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar juga merupakan deskripsi spesifik dari kemampuan dan penampilan siswa yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan pencapaian belajar yang diharapkan. Dengan demikian, penilaian dan deskripsi hasil belajar menjadi faktor penting dalam mengukur capaian akademis dan kemajuan siswa dalam proses pembelajaran.

### **3. Metode**

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya dengan sampel sebanyak 28 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sejarah perumusan Pancasila melalui penggunaan video animasi dan games Educaplay sebagai alat bantu pembelajaran di kelas IV SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui uji pre-test sebelum siklus dimulai dan post-test setelah implementasi tindakan untuk mengevaluasi apakah terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa, data kemudian diolah menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel (Pangestu et al., 2024). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gusmaningsih et al. (2023), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan oleh para pendidik atau tenaga kependidikan dengan tujuan untuk meningkatkan metode pembelajaran di dalam ruang kelas. Proses PTK meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan atau implementasi tindakan, observasi,

*Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa  
Materi Sejarah Pancasila*

Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, Mawan Dwiyanto

dan refleksi secara terstruktur dan berkelanjutan untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam pengembangan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini disusun dalam 2 putaran kegiatan sesuai dengan prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang melibatkan 4 langkah tahapan sebagaimana terlihat dalam diagram-diagram berikut ini:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart

Gambar 1 merupakan desain penelitian tindakan kelas yang mengikuti prinsip-prinsip model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc. Taggart dengan 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan mencakup penyusunan instrumen penelitian seperti Modul Ajar dan soal evaluasi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah pemilihan dan analisis materi sejarah perumusan Pancasila yang akan digunakan oleh peneliti.

Implementasi tindakan dilakukan sesuai dengan Modul Pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya, dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning tipe STAD yang menitikberatkan pada kegiatan siswa untuk saling bekerja sama dalam kelompok. Pengamatan atau observasi dilakukan secara simultan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran. Observasi bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana implementasi tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Selama proses observasi, peneliti juga mencatat hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam pelaksanaan tindakan untuk menentukan area yang perlu diperbaiki dan dipertahankan guna mencapai tujuan penelitian. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti akan melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan selama observasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pada akhir pembelajaran Siklus I, dilakukan analisis terhadap hasil tes yang telah diberikan. Selama proses refleksi ini, peneliti mengevaluasi dan membuat kesimpulan berdasarkan data tersebut, mengidentifikasi apakah masih ada hambatan atau kekurangan dalam studi, serta apakah terjadi peningkatan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Jika terdapat kekurangan, langkah perbaikan akan diterapkan pada Siklus II dengan prosedur yang serupa dengan Siklus sebelumnya. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk menetapkan langkah-langkah yang lebih efektif sebagai dasar untuk perencanaan kegiatan pada Siklus II demi mencapai hasil belajar yang optimal. Analisis data hasil penelitian melibatkan pencapaian hasil belajar pada Siklus I dan II dengan menggunakan metode persentase untuk mengukur peningkatan tingkat ketuntasan belajar siswa secara individual, di mana ketuntasan belajar dianggap tercapai jika siswa memperoleh nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 75.

#### 4. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya dengan partisipasi 28 siswa, penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe STAD bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sejarah perumusan Pancasila. Dari setiap siklus yang dilaksanakan, terlihat adanya peningkatan

*Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*

*Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, Mawan Dwiyanto*

yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Data mengenai peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV telah tercatat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Setiap Siklus

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Nilai	1735,8	2331,8
2	Rata-rata	61,99	83,28
3	Nilai Terendah	19,8	66
4	Nilai Tertinggi	85,8	100
5	Presntase Ketuntasan Belajar	25%	82,14%

Sebelum pelaksanaan tindakan penelitian kelas, dilakukan evaluasi kemampuan awal siswa melalui ujian Siklus I yang terdiri dari 15 soal, di mana setiap soal bernilai 6,6 poin dengan total nilai 100 poin. Hasil ujian Siklus I menunjukkan rata-rata nilai sebesar 61,99. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur pemahaman siswa sebelum penerapan media pembelajaran berupa video animasi dan games Educaplay dalam pembelajaran materi sejarah perumusan Pancasila di kelas IV. Tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Data hasil belajar dari Siklus I kemudian diolah dengan mempertimbangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yang telah ditetapkan sebesar 75 untuk menilai tingkat ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus I masih di bawah standar dengan nilai rata-rata 75. Hal ini disebabkan oleh tingkat keterlibatan siswa yang masih kurang, terutama dalam hal keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Banyak siswa yang masih pasif, enggan bertanya, dan kurang dalam memahami materi pembelajaran. Sebagai hasilnya, hanya sedikit siswa yang mencapai tingkat ketuntasan belajar berdasarkan KKM, dengan sebagian besar siswa belum mencapai tingkat ketuntasan. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa tindakan perbaikan perlu dilakukan pada Siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari setiap siklus

Berdasarkan pada data yang tertera dalam gambar 2, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa pada siklus ke II dengan rata-rata nilai 83, dibandingkan dengan rata-rata nilai 62 pada siklus sebelumnya, dengan persentase ketuntasan mencapai 82,14%. Nilai tertinggi dan terendah siswa pada siklus II adalah 100 dan 66. Penerapan video animasi dan games Educaplay pada siklus II dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran, melibatkan siswa secara aktif untuk memperkuat pemahaman materi yang diajarkan, khususnya dalam mengurutkan sejarah perumusan Pancasila dengan lebih baik. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Noviyanto et al. (2015) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media video animasi. Temuan ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Kusumahwardani et al. (2022) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media video animasi.

## ***Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila***

*Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, Mawan Dwiyanto*

Dari data yang tertera dalam gambar 2, terlihat bahwa penerapan video animasi dan games Educaplay pada siklus II telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 83 pada siklus ke II, dibandingkan dengan rata-rata nilai 62 pada siklus sebelumnya, dengan persentase ketuntasan mencapai 82,14%. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan video animasi dan games Educaplay mampu meningkatkan pemahaman materi, terutama dalam mengurutkan sejarah perumusan Pancasila dengan lebih baik. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan video animasi dan games Educaplay dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

### **5. Simpulan dan Saran**

#### **Simpulan**

Dari hasil analisis yang telah dilakukan terkait penerapan video animasi dan games Educaplay dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi sejarah perumusan Pancasila, terlihat bahwa meskipun menghadapi kendala-kendala seperti keterbatasan waktu, fasilitas, dan jumlah sampel yang terpengaruh oleh ketidakhadiran siswa, terdapat kenaikan yang signifikan sebesar 57% dalam hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran mampu memberikan dampak positif yang nyata, meskipun dalam kondisi keterbatasan.

Langkah-langkah inovatif dalam pengajaran, terutama dalam memanfaatkan teknologi melalui video animasi dan games interaktif, bukan hanya membawa manfaat bagi pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat hambatan, seperti keterbatasan waktu dan fasilitas, penggunaan media pembelajaran yang kreatif ini berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap sejarah perumusan Pancasila.

Dengan demikian, meskipun menghadapi tantangan, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan inovatif dalam pembelajaran, khususnya melalui video animasi dan games Educaplay, memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui terus mengembangkan dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi siswa dalam memahami nilai-nilai sejarah dan identitas nasional.

#### **Saran**

Sebagai guru yang tertarik dalam penelitian mengenai efektivitas penggunaan video animasi dan games Educaplay dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi sejarah perumusan Pancasila, disarankan untuk mempertimbangkan perluasan jangkauan sampel dengan melibatkan berbagai tingkat kelas, mengukur efek jangka panjang dari metode pembelajaran inovatif ini, memasukkan aspek kualitatif untuk pemahaman yang lebih mendalam, serta melakukan studi perbandingan dengan metode konvensional. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif dan berharga dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah perumusan Pancasila dan prestasi akademik mereka.

#### **Daftar Pustaka**

- Abidin, Z., Nadira, R., Valiza, D., & Mahfi, I. A. (2024). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH PADA PELAJARAN FIKIH KELAS V DI MIS AL-ANWAR Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Abstrak*. 6(1), 52–60.
- Aditiyarini, M., Novtia, M., Amanda, P., Widodo, S. T., & Hidayati, E. S. (2023). *EFEKTIVITAS*

***Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila***

Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, Mawan Dwiyanto

MEDIA KALENDER PANCASILA DALAM PERUMUSAN PANCASILA SDN

Universitas Negeri Semarang , 4 SDN Kedungpane 01. *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 11, 91-97.

- Arliza, R., Setiawan, I., & Yani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 5(1), 77-84. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.493>
- Azizah, D. S. N., Respati, R., & Alia, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menyimak Bahasa Sunda melalui Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1178-1189. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Chairu, N., Magister, A., Sejarah, P., & Sosial, I. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Guna Memperkuat Identitas Nasional Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 2541-7207.
- Dakhi, A. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Dewanto, R., Ramadhan, A. R., Firdaus, F. F., Mozrapa, E. S., & Hidayat, T. (2023). Menumbuhkan Sikap Karakter Kebangsaan Melalui Pendidikan Sejarah pada Era Disrupsi Abad-21. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 343. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1307>
- Diaz Supandi, M., Dhiyaulkasyfi Sulaksana, M., & Saputro, G. B. (2024). Pancasila Dan Islam: Membangun Identitas Nasional Di Era Globalisasi. *Jurnal Wawasan Nusantara (JWN)*, 1(1), 1-5.
- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114-123.
- Hermayanti, M., Shokib Rondli, W., & Ardana Riswari, L. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453-2461. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7998>
- Kurniawaty, J. B. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *JAGADHITA: Jurnal Kebhinnekaan Dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2), 23-32. <https://doi.org/10.30998/.v1i2.986>
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110-115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Natalia, L., & Saingo, Y. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266-272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
- Ningsih, M. A., Kusumawardani, S., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran AI Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan Minat Belajar Kelas 5 SDN 1 Karangtengah. *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 11(2), 85-90.
- Noviyanto, T. S. H., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Edusains*, 7(1), 57-6.
- Pradipta, K. A. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN MATERI ELEKTRO LISTRIK UNTUK KELAS XI MIPA DAN IPS DI SMA Negeri 3 SINGARAJA. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199-209. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>
- Rahmayani, D., Aifha, N., Nulfadli, I., & Santoso, G. (2022). Prinsip-Prinsip Filsafati Pancasila Sebagai Dasar Negara (Philosophische Grondslag, Weltanschauung) Republik Indonesia. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 1(2), 51-68.
- Rifaldi, M., Muhiddin, N. H., & Rante, P. (2024). Penerapan Model Discovery Learning

***Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila***

*Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, Mawan Dwiyanto*

- Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1623.
- Rizki Ghani Pangestu, Ali Imron, & Sri Ngabekti. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Kelas IX F SMP Negeri 38 Semarang*. 1393–1399.
- Semadi, Y. P. (2019). Filsafat Pancasila Dalam Pendidikan Di Indonesia Menuju Bangsa Berkarakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2), 82–89. <https://doi.org/10.23887/jfi.v2i2.21286>
- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- 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>
- Wahyuni, S. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 151–165.