

## Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning melalui Media Game Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Persatuan dan Kesatuan

Fatmawati Kumalasari<sup>1</sup>, Safira Quita Melati<sup>2</sup>, Wisnu Aji Prabowo<sup>3</sup>, Retno Winarni<sup>4</sup>, Ester Tri Martiningsih<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Sebelas Maret, <sup>5</sup>SDN Kabangan  
fatmawks\_17@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

*Investigates how to improve Grade V students' understanding of the concepts of unity and cohesion, especially given their diverse backgrounds. Many students struggle with these concepts, so the study aims to enhance their understanding using the Problem-Based Learning (PBL) model supported by Educaplay interactive game media. This is a classroom action research, involving detailed descriptive and quantitative analysis. Data were collected through interviews, observations, documentation, and pretest and posttest assessments, with validity ensured through source and method triangulation. Conducted in three cycles, the research followed the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Results showed improved student performance across cycles: 41.67% in Cycle I, 75% in Cycle II, and 91.67% in Cycle III. The study concludes that the PBL model with Educaplay effectively enhances students' understanding of unity and cohesion.*

**Keywords:** Learning, Problem Based, Educaplay, Concept Understanding, Unity.

### Abstrak

Pemahaman konsep persatuan dan kesatuan merupakan aspek penting pendidikan dasar, terutama keragaman latar belakang peserta didik. Namun, banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami materi. Penelitian bertujuan meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan pada peserta didik kelas V SD Negeri Kabangan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning melalui media game interaktif Educaplay. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas karena permasalahan dijelaskan dengan rincian deskriptif dan perhitungan kuantitatif. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes (pretest dan posttest). Teknik validitas menggunakan triangulasi sumber dan metode. Penelitian dilaksanakan tiga siklus dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Guru menggunakan model problem based learning dan Educaplay untuk menarik perhatian peserta didik. Hasil menunjukkan peningkatan ketuntasan pada setiap siklusnya, yaitu siklus I = 41,67% , siklus II = 75%, siklus III = 91,67%. Berdasarkan data tersebut disimpulkan penggunaan model pembelajaran problem based learning melalui media game interaktif Educaplay pada setiap siklusnya mengalami peningkatan.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Berbasis masalah, Educaplay, Pemahaman Konsep, Persatuan.

---



## PENDAHULUAN

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu model pembelajaran yang menarik dan mampu menimbulkan interaksi antara peserta didik dengan guru. Salah satu model pembelajaran yang sedang dikembangkan dalam pendidikan yaitu *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu suatu model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah yang lazim ditemui dalam kehidupan sehari-hari. (Darmawati & Mustadi, 2023) Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran pendidikan pancasila dalam materi kesatuan dan persatuan. Selain metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. (Arif et al., 2019) Salah satu media pembelajaran yang sedang ramai di era digital ini yaitu game pembelajaran *Educaplay*. *Educaplay* merupakan *platform* online yang menyediakan alat untuk membuat aktivitas pendidikan interaktif, seperti kuis, teka-teki, pencocokan, dan berbagai jenis permainan edukatif lainnya. (Hanifah, 2024) Guru dapat membuat konten interaktif yang menarik untuk peserta didik, yang dapat digunakan di kelas atau sebagai tugas rumah. *Platform* ini mendukung berbagai format multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga pengguna dapat membuat pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. (Oviliani & Susanto, 2023)

Pendidikan Pancasila, khususnya dalam konteks Kesatuan dan Persatuan, merupakan pendidikan yang menanamkan nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila, terutama yang berkaitan dengan upaya untuk menjaga dan memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia. Pemahaman terkait Kesatuan dan Persatuan sangat penting ditanamkan bagi peserta didik sejak dini terutama di lingkungan sekolah dasar karena mampu menanamkan kerukunan. (Sutrisno & Rofi'ah, 2016) Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman dengan berbagai suku, agama, budaya, bahasa, dan tradisi yang berbeda-beda. Meskipun terdapat perbedaan yang beragam di Indonesia, Masyarakat mampu hidup berdampingan dengan harmonis. Hal ini terjadi karena adanya rasa persatuan yang kuat di antara masyarakat. (Ayu & Murniati, 2024)

Dalam kehidupan sehari-hari sering kita temui hal terkait pembelajaran kesatuan dan persatuan tersebut di lingkungan sekitar, terutama di lingkungan sekolah dasar. Sekolah dasar pada umumnya terdapat keberagaman yang lebih kompleks dari pada madrasah terutama dalam segi latar belakang agama. Salah satu penanaman konsep persatuan dan kesatuan tersebut bisa diterapkan di SD Negeri Kabangan pada peserta didik kelas V. Kelas tersebut menunjukkan keberagaman agama yang mencolok dengan tiga agama yang berbeda, yaitu Islam, Katolik, dan Kristen. Kondisi ini dapat memunculkan potensi perbedaan jika peserta didik tidak diberikan pemahaman mendalam tentang kesatuan dan persatuan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran dan strategi yang efektif untuk menanamkan pemahaman ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* melalui media game interaktif *Educaplay* untuk meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan.

## METODE

Penelitian dengan konsep tindakan kelas di SD Negeri Kabangan sebagai tempat penelitian yang dilaksanakan. SD Negeri Kabangan beralamat di Desa Sondakan, Kecamatan Laweyan, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama kegiatan praktik pengalaman lapangan pada semester gasal tahun ajaran

2024/2025. Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus pembelajaran dalam kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan triangulasi data kualitatif dan deskriptif untuk menganalisis permasalahan.(Pratiwi et al., 2023) Peneliti bertindak sebagai pengamat dan penyusun kegiatan penelitian siklus, sementara guru kelas berperan sebagai pengajar dan penyelenggara siklus sesuai dengan rencana yang disusun oleh peneliti.(Mayasari et al., 2022) Penelitian ini melibatkan guru dan 12 peserta didik kelas V SD Negeri Kabangan tahun ajaran 2024/2025 sebagai subjek. Sumber data diperoleh dari peserta didik, guru, serta dokumentasi hasil belajar setiap siklus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Uji validitas dilakukan dengan triangulasi untuk memverifikasi informasi yang diperoleh. Analisis data kuantitatif menggunakan statistika deskriptif melalui penskoran, perhitungan rata-rata nilai kelas, dan persentase ketuntasan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama penelitian tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan memanfaatkan media game interaktif Educaplay, terdapat beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian khusus. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pengajaran langsung atau *teacher-centered learning*, khususnya dengan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran, terlihat bahwa peserta didik sering mengalami kebosanan yang mengakibatkan mereka kehilangan konsentrasi dalam memahami materi tentang persatuan dan kesatuan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang mengungkapkan bahwa mereka jarang menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi atau yang memfokuskan pada partisipasi aktif peserta didik. Guru umumnya masih mengandalkan metode ceramah serta buku paket sebagai pedoman utama. Selain itu, peserta didik juga menyatakan bahwa metode ceramah menyebabkan mereka kesulitan dalam memahami materi karena kurangnya keterlibatan aktif, sehingga membuat mereka merasa cepat bosan. Mereka juga menganggap materi Pendidikan Pancasila sebagai materi yang sulit dipahami. Dalam hal ini, peneliti memberikan tindakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri Kabangan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* melalui media game interaktif Educaplay pada materi persatuan dan kesatuan. Peneliti memberikan *pretest* pada pra-tindakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dan memberikan *post test* untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah diberikan tindakan. Hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* peserta didik.

**Tabel 1.** Data Perbandingan Hasil Antar Tindakan

No	Keterangan	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai Terendah	25	50	55	65
2	Nilai Tertinggi	75	80	90	95
3	Nilai Rata-rata	58,06	64,67	71,83	85,5
4	Ketuntasan Klasikal	25%	41,67%	75%	91,67%

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 1, pemahaman konsep persatuan dan kesatuan pada peserta didik kelas V SD Negeri Kabangan menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pra tindakan hingga siklus III. Nilai terendah yang dicapai pada *pretest* yaitu 25, kemudian meningkat menjadi 50 pada siklus I, naik lagi menjadi 55 pada siklus II, dan mencapai 65 pada siklus III. Untuk nilai tertinggi, dimulai dari *pretest* dengan nilai 75, meningkat menjadi 80 pada siklus I, kemudian menjadi 90 pada siklus II, dan akhirnya mencapai 95 pada siklus III. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga mengalami kemajuan, dimulai dari 58,06 pada *pretest*, kemudian meningkat menjadi 64,67 pada siklus I, naik lagi menjadi 71,83 pada siklus II, dan akhirnya menjadi 85,5 pada siklus III. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan, dimulai dari 25% pada *pretest*, meningkat menjadi 41,67% pada siklus I, lalu naik menjadi 75% pada siklus II, dan akhirnya mencapai 91,67% pada siklus III. Pada siklus I penerapan model pembelajaran *problem based learning* melalui media game interaktif *Educaplay*, peserta didik menunjukkan peningkatan antusiasme dan keaktifan dibandingkan dengan kondisi pada pra tindakan. Dalam siklus ini, peneliti memulai dengan memperkenalkan masalah yang akan dibahas dan membagi peserta didik menjadi tiga kelompok. Setiap kelompok melakukan investigasi terhadap masalah yang telah disampaikan. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk belajar bersama, bertukar ide, dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Setelah presentasi, guru dan peserta didik bersama-sama menganalisis serta mengevaluasi solusi yang ditemukan. Peserta didik juga menyelesaikan kuis individu menggunakan game interaktif *Educaplay*. Akhir kegiatan pembelajaran mereka mengerjakan soal evaluasi *pretest* dan *posttest*. Secara keseluruhan, pelaksanaan siklus I berjalan dengan baik, guru berhasil menerapkan langkah-langkah model pembelajaran dengan efektif dan dapat memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan model pembelajaran *problem based learning* melalui media game interaktif *Educaplay*. Pada siklus II, aktivitas peserta didik menunjukkan kemajuan yang signifikan dengan peningkatan rasa percaya diri dibandingkan dengan siklus I. Guru juga telah menguasai langkah-langkah model pembelajaran dengan lebih baik. Peningkatan ini berlanjut pada siklus III dengan persentase ketuntasan peserta didik mencapai 91,67% yang menunjukkan kenaikan sebesar 25% dibandingkan dengan siklus II. Dalam hal ini, indikator ketuntasan penelitian sudah tercapai sehingga penelitian dapat dicukupkan. Meskipun demikian, terdapat satu peserta didik yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masalah ini disebabkan oleh peserta didik kurang fokus dan pengerjaan soal evaluasi yang dilakukan dengan terburu-buru.

Berdasarkan hasil yang dipaparkan tersebut, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Menurut teori konstruktivisme, peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan mereka dengan dukungan dari lingkungan sekitar. Teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar sehingga dapat menemukan pengetahuan, keterampilan, atau hal lainnya yang diperlukan untuk pengembangan diri mereka sendiri. Pada konstruktivisme peserta didik tidak boleh berperan pasif dalam proses pembelajaran sehingga harus ada interaksi aktif dalam diri mereka untuk memahami apa yang sedang diajarkan. Model pembelajaran *problem based learning* menjadi salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan aspek kognitif dan psikomotorik peserta didik. (Putri Widyowati et al., 2023) Model ini mendukung interaksi antara peserta didik dengan guru dan teman yang mempercepat pemahaman materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media digital seperti *Educaplay* dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Suasana pembelajaran jauh lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif saat pembelajaran. Suasana belajar yang baik dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep materi yang sedang dipelajari.

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti secara efektif dapat meningkatkan siswa dalam menganalisis, menilai, dan mensintesis informasi untuk memecahkan masalah (Kartini et al., 2023). Penelitian sebelumnya juga menyatakan Implementasi model pembelajaran problem based learning dapat meningkatkan pemahaman konsep. (Kurniawan et al., 2023) Penelitian lain juga menyatakan bahwa Platform educaplay dapat menjadi alternatif media yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. (Hanifah, 2024) Penelitian ini memiliki perbedaan dengan beberapa penelitian sebelumnya yaitu perbedaan penggunaan dua variabel proses. Peneliti menggunakan dua variabel proses yaitu menggabungkan antara pemanfaatan model pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Paparan beberapa penelitian terdahulu tersebut juga memperkuat penelitian ini, peningkatan ketuntasan pada setiap siklus dan tercapainya indikator kinerja penelitian sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* melalui media game interaktif Educaplay dapat meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan peserta didik kelas V SD Negeri Kabangan Tahun Ajaran 2024/2025.

### SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media game interaktif Educaplay secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SD Negeri Kabangan tentang konsep persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 41,67% pada siklus I, menjadi 75% pada siklus II, dan 91,67% pada siklus III. Selain itu, hasil observasi menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran baik dari sisi guru maupun peserta didik di setiap siklus. Secara teoritis, penelitian ini membuktikan bahwa model PBL dengan bantuan media game interaktif Educaplay efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik. Implikasi praktisnya, model ini dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dan calon guru dalam mengajarkan konsep persatuan dan kesatuan, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini juga bisa menjadi referensi untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan model PBL dan media pembelajaran interaktif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arif, D. S. F., Zaenuri, & Cahyono, A. N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning ( PBL ) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2018, 323–328. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/594>
- Ayu, N., & Murniati, N. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning ( PBL ) dengan Media Flipchart pada Pembelajaran Bahasa Indonesia : Studi pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 4, 251–259.
- Darmawati, Y., & Mustadi, A. (2023). The Effect of Problem-Based Learning on the Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2), 142–151. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.55620>
- Hakim, C.. (2016, Juni 16). Kode Morse THR. *Kompas Online*. Diakses dari <http://www.kompas.com>
- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning Hal*, 3(3), 100–107. <http://journals.eduped.org/index.php/inte>
- Johnson, B. & Christensen, Larry. (2012). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches (4<sup>th</sup> ed)*. London: SAGE Publication Ltd.

- Kartini, I., Pohan, L. R., Lubis, P. A. A., & Toruan, S. M. L. (2023). Implementasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa: Studi Pustaka. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 256–263. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.819>
- Kim, C., Mirusmonov, M., Lee, I. (2010). An Empirical Examination of Factors Influencing the Intention to Use Mobile Payment. *Computers in Human Behavior*, 26 (1), 310-322.
- Kurniawan, B., Dwikoranto, D., & Marsini, M. (2023). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa: Studi pustaka. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.28>
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). The effect of Wordwall Educational Game-Based Learning Media on Interest in Learning Natural Sciences. *Education and Social Sciences Review*, 4(1), 27–33.
- Pratiwi, E. A., Zulhaji, Z., & Hajar, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 2(2), 207. <https://doi.org/10.59562/progresif.v2i2.30263>
- Putri Widyowati, A., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Sd Pada Pelajaran Matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4032–4044. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1243>
- Suttrisno, & Rofi'ah, F. Z. (2016). Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Guna Mengoptimalkan Projek Penguatan Pelajar Pancasila Madrasah Ibtidaiyah Di Bojonegoro. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 1–23.
- Young, R.F. (2007). *Crossing Boundaries in Urban Ecology (Doctoral Dissertation)*. Tersedia dari Proquest Dissertation & Theses Database. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2011). *Peraturan Mendiknas tentang Satuan Pengawasan Internal (Permendiknas Nomor 47 tahun 2011)*. Jakarta: Penulis.