

Penggunaan Educaply Frog Jumps Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada sila Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Oleh:

Eka Anandita

228620600058

Dosen Pembimbing : Machful indra kurniawan, S.Pd., M.Pd

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

2026

Latar Belakang

Rendahnya pemahaman siswa kelas empat di SDN Boro terhadap prinsip Pancasila kedua "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" merupakan pendorong utama penelitian ini. Siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran ketika pembelajaran PPKn masih berpusat pada guru. Educaplay Frog Jumps adalah alat pembelajaran interaktif yang membantu mengatasi masalah ini dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Menurut temuan penelitian, kelengkapan pembelajaran siswa meningkat dari 76% pada Siklus I menjadi 86% pada Siklus II. Ini menunjukkan betapa baiknya media Educaplay Frog Jumps dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap konten PPKn.

Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana penerapan media Educapaly frog jump?
2. Apakah media tersebut meningkatkan pemahaman nilai pancasila?
3. Apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

Tujuan penelitian

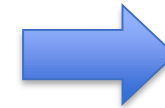
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik pemahaman siswa kelas IV di SDN Boro terhadap nilai-nilai prinsip kedua Pancasila, yaitu "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab." Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi siswa, aktivitas, dan partisipasi melalui pembelajaran berbasis permainan interaktif dalam mata pelajaran PPKn.

Metode peneliti

Jenis dan desain penelitian:
Penelitian tindakan kelas



Populasi penelitian :
peserta didik kelas IV SDN Boro



Sampel penelitian :
kelas IV yang terdiri dari 21 peserta didik

Pekalsanaan penelitian:
Dilakukan dalam 2 siklus



Teknik analisis data :
penggunaan media Educapaly frog jump



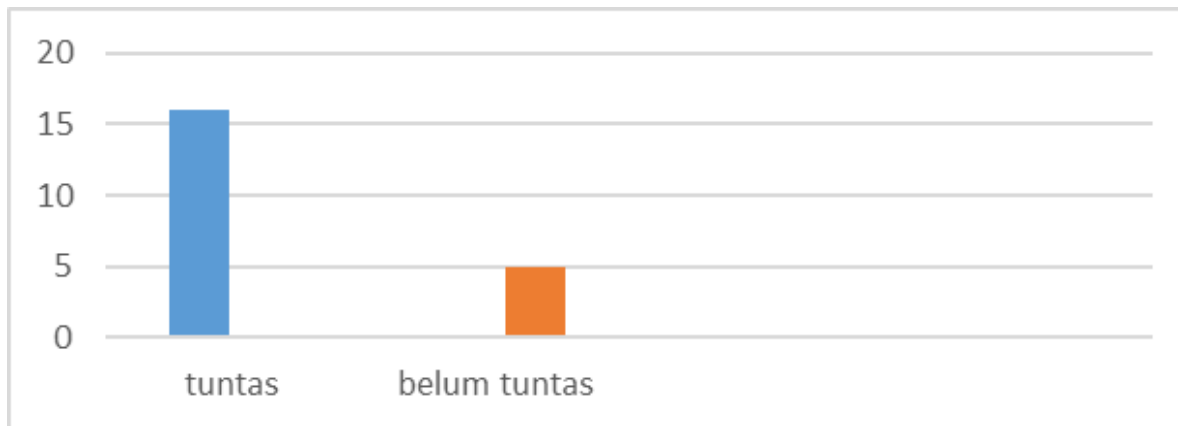
Pengumpulan data :
pretest dan posttest



Hasil

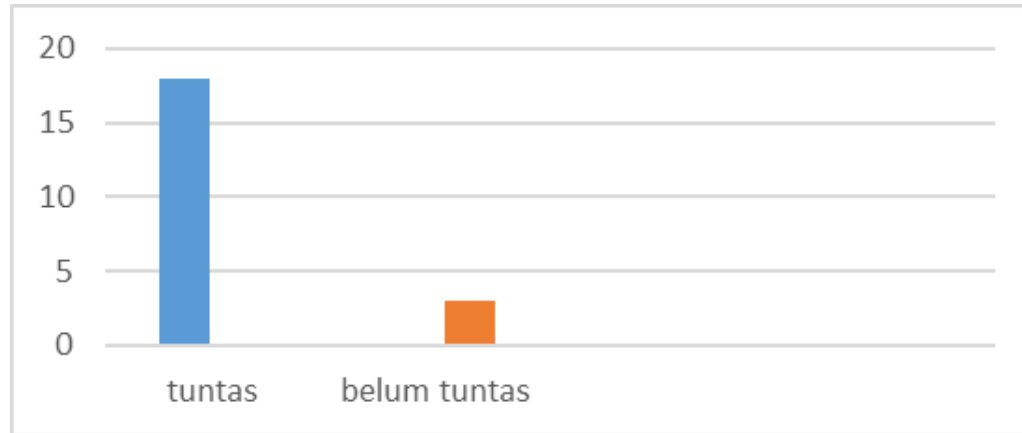
Temuan studi menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas IV SDN Boro tentang prinsip Pancasila kedua "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" meningkat melalui penggunaan materi pendidikan Educaplay Frog Jumps. Peningkatan tingkat penyelesaian siswa dari 76% pada Siklus I menjadi 86% pada Siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar. Pemanfaatan media ini mampu meningkatkan antusiasme, aktivitas, keterlibatan, dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran, di samping meningkatkan hasil belajar. Siswa mampu memahami konten PPKn dengan lebih mudah karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

DIAGRAM KETUNTASAN PRE-TES



Berdasarkan tabel berikut, hanya 16 siswa, atau 76%, yang menyelesaikan tugas pretes mereka, sedangkan 5 siswa, atau 24%, gagal memenuhi KKM. Tes pendahuluan memiliki skor maksimum 100 dan skor minimum 44. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang konsep kemanusiaan yang adil dan beradab masih relatif rendah. Tingkat penyelesaian pembelajaran yang rendah menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih kesulitan memahami gagasan mendasar dari prinsip kedua Pancasila. Tanggapan mereka, yang bagaimanapun juga bersifat samar, umum, dan tidak mampu menghubungkan cita-cita kemanusiaan dengan situasi dunia nyata, memperjelas hal ini. peneliti menggunakan pendekatan Educaplay Frog Jumps untuk menerapkan pembelajaran setelah memberikan tes pendahuluan. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa dengan menggabungkan pembelajaran interaktif dengan fitur-fitur permainan edukatif.

DIAGRAM KETUNTASAN POS-TEST



Berdasarkan tabel di atas, hanya 3 siswa, atau 14%, yang gagal memenuhi KKM, sedangkan jumlah siswa yang mencapai penyelesaian pembelajaran meningkat menjadi 18, atau 86%. Skor post-test siswa berkisar antara 52 hingga 100, dengan skor tertinggi 100. Pemahaman siswa tentang gagasan kemanusiaan yang adil dan beradab dipengaruhi secara positif oleh pendekatan Educaplay Frog Jumps, berdasarkan peningkatan hasil belajar. Temuan pasca-tes pada Siklus II menunjukkan peningkatan penyelesaian pembelajaran sebesar 86% dibandingkan dengan hasil pra-tes pada Siklus I, yang hanya mencapai 76% penyelesaian. Hasil belajar siswa meningkat, dan mereka juga tampak lebih terlibat, percaya diri, dan antusias sepanjang proses. Melalui penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis permainan, mereka mampu berkolaborasi dalam kelompok, dengan percaya diri menyuarakan pemikiran mereka, dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Hal ini menggambarkan bagaimana pendekatan Educaplay Frog Jumps dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendorong lingkungan belajar yang lebih menarik, dinamis, dan produktif.

Peningkatan HASIL BELAJAR SISWA

Menurut hasil penelitian, hasil belajar siswa meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Tingkat penyelesaian pembelajaran siswa meningkat menjadi 86% dengan 18 siswa di Siklus II dari 76% dengan 16 siswa di Siklus I. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konten Kemanusiaan yang Adil dan Beradab meningkat dengan menggunakan media Educaplay Frog Jumps. Selama proses pembelajaran, siswa juga menjadi lebih terlibat, bersemangat, dan percaya diri.

Temuan penelitian

Menurut temuan penelitian, pemahaman siswa tentang cita-cita prinsip Pancasila kedua kemanusiaan yang adil dan beradab dapat ditingkatkan dengan menggunakan media Educaplay Frog Jumps. Motivasi, fokus, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan sumber belajar berbasis permainan ini. Selain itu, karena konten disajikan dengan cara yang menarik, interaktif, dan kontekstual, siswa lebih mampu memahaminya, yang mengarah pada hasil belajar yang lebih baik dari Siklus I ke Siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Educaplay Frog Jumps terbukti meningkatkan pemahaman siswa kelas empat SDN Borough tentang prinsip Pancasila kedua, yaitu Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Karena kurang terlibat dan terus kesulitan memahami, sejumlah siswa di Siklus I tidak menyelesaikan pembelajaran. Siswa tampak lebih terlibat, percaya diri, dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran setelah pengajaran di Siklus II ditingkatkan. Hasil belajar siswa meningkat dari 76% menjadi 86% berkat materi pembelajaran berbasis permainan yang memberikan pemahaman yang lebih kontekstual dan realistis tentang umat manusia kepada siswa.

KESIMPULAN

Penggunaan media Educaplay Frog Jumps telah berhasil meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada konten Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, menurut temuan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di SDN Borough. Jumlah siswa yang memenuhi KKM meningkat dari 76% pada Siklus I menjadi 86% pada Siklus II, menunjukkan peningkatan penyelesaian pembelajaran. Bagi siswa sekolah dasar, sumber belajar berbasis permainan ini juga membuat pendidikan PPKn lebih menarik, dinamis, dan relevan.

Referensi

- Wulansari, A. (2025). Implementasi Sila Kedua Pancasila pada Pembentukan Karakter Anak Kelas 1 dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 7(2), 189-198. DOI: <https://doi.org/10.30599/r0m3t183>
- Elvira, D., Gusgiani, R., Nurhidayah, D., & Isnaeni, F. (2026). Analisis Implementasi Nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab terhadap Konflik Antarsiswa: Studi Survei pada 111 Siswa Menengah di Wilayah Jakarta, Banten, dan Jawa Barat. *Synergy: Journal of Collaborative Sciences*, 2(1), 105-130. DOI: <https://doi.org/10.69836/synergy.v2i1.182>
- Sari, P. P. (2025). Pentingnya Pendidikan untuk Mewujudkan Keadilan Berlandaskan Sila Kedua Pancasila dalam Menghapus Pengelompokan Minoritas dan Mayoritas di Lingkungan Sekolah. *Lentera Ilmu*, 2(1), 67-75. DOI: <https://doi.org/10.59971/li>

Referensi

- (Ayuningdyah, 2025). EFEKTIVITAS MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK (STUDI KASUS KELAS 3 MI PLUS AL MAHMUD BLITAR). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(3), 4905-4913.
- (2055-Article Text-8959-1-10-20241002, n.d.). Strategi penguatan karakter demokratis melalui pembelajaran PPKn berbasis proyek. *Jurnal Citizenship Virtues*, 4(2), 821-834. : <https://doi.org/10.37640/jcv.v4i2.2055>
- (Priasih et al., 2023). Implementasi Sila Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab Dalam Konteks Hak Asasi Manusia. *ADVANCES in Social Humanities Research*, 1(4), 331-336. DOI: <https://doi.org/10.46799/adv.v1i4.38>
- (KONTEKSTUAL PANCASILA DALAM PENDIDIKAN ISLAM, n.d.).
- (Alfu & Ramadhania, n.d.). PENGAMALAN NILAI NILAI SILA KEDUA PANCASILA TERHADAP LINGKUNGAN SEKOLAH. *Preprints, Kediri*, 17, 1-6.
- Tawari, I. E. (2022). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 413-422. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7349913>
- Wirasuta, I. P. A. (2024). Media Pembelajaran Digital Book Berbasis Active Learning Muatan IPS Materi Lingkungan Sahabat Kita untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 98-107. DOI: <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.69138>
- Alanur, S. N., Nawing, K., Septiwiharti, D., Syuaib, D., & Jamaludin, J. (2022). Pengembangan bahan ajar ppkn bermuatan nilai profil pelajar pancasila sebagai penguatan karakter kewarganegaraan siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 107.
- Nurizka, R., & Rahim, A. (2020). Internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam membentuk karakter siswa melalui budaya sekolah. *Elementary School*, 7(1), 38-49. DOI: <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i1.478>
- Kabanga, T., Tulak, T., Linggi, L. R. A., Maharani, Y., & Leke, R. B. (2025). BERMAIN DAN BELAJAR: PROGRAM PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK SD MELALUI AKTIVITAS EDUKATIF. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 6(1), 410-417. DOI: <https://doi.org/10.46306/jabb.v6i1.1596>
- Abad, B. K. S. P. P. (2021). Pengaruh Model Active Learning Dan Kecerdasan Majemuk Logis Matematis Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Abad 21. *Educatio*, 16(1). DOI:10.29408/edc.v16i1.277
- Angraini, R., Tiara, M., & Waldi, A. (2019). Penggunaan media gambar dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada anak usia dini. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 4(1), 52-55.
-]Kasi, R. (2023). Pembelajaran aktif: Mendorong partisipasi siswa.
- Ambarwati, R. (2017). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI C SDN 004 Tembilaan Kota. *Primary*, 6(1), 258305.

Referensi

- Hadi, S., & Kusumaningrum, S. R. (2023). Studi Literatur Kebijakan Implementasi Profil Pelajar Pancasila. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 792-803.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v6i4.2808>
- 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>
- Taurista, P. S., Dewi, L. N., Romadhoni, A. N. P., Sofiana, M. S., Zuroida, D. A., Rahayu, A. P., & Primasatya, N. (2024). Implementasi Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas 5 SDN Baniaran 4. *Jurnal Simki*

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
SIDOARJO



TERIMAH KASIH