

## PENINGKATAN WAWASAN KEBANGSAAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME BASED LEARNING* EDUCAPLAY

Aura Sabrina Malika\*, Dadang Sundawa, Rika Sartika

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

\*Corresponding author email: [aurasabrina25@upi.edu](mailto:aurasabrina25@upi.edu)

### Article History

Received: 17 May 2026

Revised: 11 July 2026

Published: 25 July 2026

### ABSTRACT

*The teaching of Pancasila and Civic Education (PPKn) currently still faces challenges in internalizing national values due to the dominance of conventional methods that tend to be monotonous and memorization-oriented. This study aims to analyze the effectiveness of using Game-Based Learning (GBL)-based instructional media through the Educaplay in enhancing students' national awareness. The research method employed was a quantitative approach with a quasi-experimental design (Nonequivalent Control Group Design) involving an experimental class and a control class at Angkasa Husein Sastranegara High School in Bandung. The results of the study indicate a significant increase in national awareness in the experimental class, with the average score rising from 51.22 to 89.22, far surpassing the control class, which only reached 74.06 from 66.218. The N-Gain analysis reinforced these findings, with 77.42% of students in the experimental class achieving the high improvement category, while the majority of the control class fell into the low category at 71.87%. In conclusion, the use of the Educaplay platform proved to be more effective than conventional methods in enhancing students' national awareness. This approach provides an interactive, multimodal learning experience relevant to the characteristics of Generation Z, thereby effectively reducing cognitive load and increasing student engagement.*

**Keywords:** National identity; Game-Based Learning; Educaplay; Pancasila and Civic Education, Learning Media

Copyright © 2026, The Author(s).

**How to cite:** Malika, A. S., Sundawa, D., Sartika, R & (2026). PENINGKATAN WAWASAN KEBANGSAAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BASED LEARNING EDUCAPLAY 2026. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7 (3), 1693–1712. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i3.6415>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## LATAR BELAKANG

Transformasi pendidikan abad ke-21 telah mengubah paradigma pembelajaran secara signifikan. Keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital kini menjadi kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi tantangan global. Perubahan tersebut menuntut institusi pendidikan untuk beradaptasi dengan percepatan digitalisasi yang membawa peluang sekaligus tantangan baru dalam proses pembelajaran (Zhang et al., 2024). Dalam konteks ini, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan agar pendidikan mampu menjawab karakteristik generasi pembelajar baru yang tumbuh di lingkungan digital. Pembelajaran abad ke-21 juga menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar (*student-centered learning*), sehingga guru dituntut menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan kontekstual (Cutillas et al., 2025; Ninčević & Vukelić, 2025).

Di tengah perkembangan tersebut, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) masih menghadapi berbagai persoalan yang menyebabkan internalisasi nilai kebangsaan peserta didik belum optimal. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki posisi penting dalam sistem pendidikan nasional karena berfungsi membentuk karakter, identitas nasional, dan kesadaran kewargaan peserta didik. Secara yuridis, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat (1) menegaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Oleh karena itu, PPKn diharapkan menjadi sarana

penanaman nilai-nilai Pancasila, dan penguatan wawasan kebangsaan. Akan tetapi, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn di Indonesia masih cenderung berorientasi pada aspek kognitif dan hafalan sehingga kurang mendorong partisipasi aktif peserta didik (Agus et al., 2025). Ruyadi et al. (2026) juga menyatakan bahwa pembelajaran PPKn sering kali belum mampu menghubungkan teori dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga internalisasi nilai kebangsaan menjadi dangkal. Selain itu, pola pembelajaran yang masih dominan satu arah menghambat proses refleksi moral dan klarifikasi nilai peserta didik (Sukisno et al., 2025).

Rendahnya wawasan kebangsaan peserta didik juga dipengaruhi oleh globalisasi dan perkembangan media digital. Paparan media sosial yang sangat besar tanpa diimbangi pembelajaran yang kontekstual menyebabkan lunturnya nilai nasionalisme di kalangan generasi muda (Fadli et al., 2026). Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil survei Lembaga Survei Indonesia (2018) yang menunjukkan bahwa hanya 6,2% siswa mampu menjawab pertanyaan terkait wawasan kebangsaan dengan benar. Selain itu, survei Litbang Kompas-PSKI (2022) mengungkapkan bahwa hanya 28,6% siswa memperoleh pemahaman nilai Pancasila melalui pembelajaran di kelas, sedangkan 21,7% justru memperolehnya dari media sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran formal belum sepenuhnya efektif dalam menanamkan wawasan kebangsaan secara mendalam. Di sisi lain, Iskandar, Maksu, dan Marini (2025) menemukan bahwa keterlibatan digital

generasi muda Indonesia masih cenderung pasif dan konsumtif, bukan partisipatif.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya efektivitas pembelajaran PPKn adalah dominasi metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pembelajaran yang terlalu menekankan ceramah dan hafalan membuat peserta didik kurang aktif, kurang kritis, dan minim pengalaman belajar yang bermakna (Ersoy, 2014). Romero et al. (2024) menjelaskan bahwa metode tradisional dalam pendidikan kewarganegaraan tidak mampu membangun keterlibatan emosional maupun kemampuan berpikir kritis peserta didik karena minim pengalaman belajar yang kontekstual. Dominasi metode hafalan juga menyebabkan peserta didik merasa pembelajaran PPKn kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Aulia & Oktaviani, 2024). Oleh sebab itu, pembelajaran PPKn memerlukan transformasi menuju pendekatan yang lebih konstruktivis, interaktif, dan berbasis pengalaman. Kebutuhan transformasi tersebut semakin penting karena mayoritas peserta didik saat ini berasal dari Generasi Z yang tumbuh sebagai digital natives.

Generasi Z memiliki karakter belajar yang berbeda dibanding generasi sebelumnya. Mereka lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, multimodal, dan melibatkan unsur permainan serta kompetisi (Ninčević & Vukelić, 2025). Generasi ini juga lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *reward*, *leveling*, dan tantangan karena sesuai dengan pengalaman digital yang mereka alami sehari-hari (Lyu & Park, 2025). Dengan demikian, pembelajaran PPKn yang masih bertumpu pada metode ceramah dan hafalan dinilai tidak lagi sesuai dengan karakteristik peserta

didik masa kini. Dalam perspektif teoretis, kebutuhan inovasi pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML). Teori konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai pembangun aktif pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Sementara itu, CTML menekankan pentingnya penggunaan media multimedia yang memadukan unsur visual, auditori, dan interaktif agar pembelajaran lebih efektif (Mayer, 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sekaligus memperkuat sikap nasionalisme (Marini et al., 2023; Darwati et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran wawasan kebangsaan memerlukan media inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah *Game Based Learning* (GBL). GBL merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, *reward*, dan umpan balik instan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Hwang, Huang, & Chen, 2025). Pendekatan ini menjadi semakin relevan karena tingginya intensitas penggunaan game digital di Indonesia. Laporan Goodstats (2026) mencatat bahwa masyarakat Indonesia menghabiskan 53,52 miliar jam bermain mobile games sepanjang tahun 2025. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media permainan digital sangat dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga berpotensi dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran.

Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas GBL dalam pendidikan kewarganegaraan. Hwang, Huang, dan Chen (2025) menemukan bahwa

permainan berbasis pengambilan keputusan mampu meningkatkan literasi kewargaan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Liu, Shadiev, dan Cao (2025) juga menunjukkan bahwa game edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengurangi beban kognitif peserta didik. Dalam konteks Indonesia, Afandi et al. (2025) membuktikan bahwa permainan digital pada pendidikan Pancasila mampu meningkatkan keterampilan hidup serta identitas kebangsaan peserta didik. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa GBL memiliki potensi besar untuk merevitalisasi pembelajaran PPKn yang selama ini cenderung monoton dan kurang menarik. Salah satu platform yang mendukung penerapan GBL adalah Educaplay. Educaplay merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, matching, fill in the blank, dan permainan memori tanpa memerlukan kemampuan pemrograman.

Platform ini mendukung prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, karena memadukan teks, gambar, dan interaktivitas serta menyediakan umpan balik instan kepada peserta didik (Mayer, 2024). Selain itu, Educaplay juga sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang menyukai pembelajaran interaktif dan kompetitif (Lyu & Park, 2025; Ninčević & Vukelić, 2025). Penelitian Asrifah dan Wirjani (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Haris dkk. (2025) juga menemukan peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, Setianingsih dkk. (2022) membuktikan bahwa penggunaan game *Educaplay* memberikan kontribusi

signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Meskipun efektivitas *Game Based Learning* telah banyak dibuktikan, masih terdapat beberapa *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, sebagian besar penelitian GBL dalam pendidikan kewarganegaraan dilakukan di luar Indonesia sehingga penerapannya pada konteks PPKn Indonesia masih terbatas. Kedua, penelitian di Indonesia umumnya menggunakan media yang dikembangkan secara khusus sehingga sulit diterapkan secara luas oleh guru, sedangkan pemanfaatan platform siap pakai seperti Educaplay masih jarang diteliti. Ketiga, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada satu aspek, seperti motivasi belajar, hasil belajar, atau sikap nasionalisme, sedangkan kajian yang meneliti peningkatan wawasan kebangsaan secara multidimensional masih minim. Keempat, masih sedikit penelitian yang mengintegrasikan teori konstruktivisme, *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, dalam desain pembelajaran berbasis gamifikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* Educaplay dalam meningkatkan wawasan kebangsaan peserta didik. Penelitian ini difokuskan untuk menganalisis peningkatan wawasan kebangsaan peserta didik setelah penggunaan media tersebut, serta respons dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran PPKn berbasis teknologi sekaligus menjadi rekomendasi praktis bagi guru, pengembang kurikulum, dan pengambil kebijakan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih

relevan, partisipatif, dan sesuai dengan karakter Generasi Z.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental design*) untuk menganalisis peningkatan wawasan kebangsaan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis Game Based Learning (GBL) menggunakan platform Educaplay. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian berfokus pada pengukuran pengaruh perlakuan terhadap variabel tertentu melalui analisis statistik (Creswell, 2014). Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa proses randomisasi subjek (Sugiyono, 2017). Pemilihan desain ini disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di sekolah yang telah menetapkan pembagian kelas secara tetap sehingga peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan kelas.

Penelitian dilaksanakan di SMA Angkasa Husein Sastranegara Bandung pada peserta didik kelas X semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 273 peserta didik kelas X. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik berdasarkan nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) dan rekomendasi guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sampel penelitian terdiri atas kelas X-E sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 peserta didik dan kelas X-A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 peserta didik.

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu:

**Tahap Persiapan** Peneliti menyusun perangkat pembelajaran, media Game Based Learning berbasis Educaplay, instrumen penelitian, serta melakukan validasi instrumen oleh ahli.

**Tahap Pelaksanaan** Kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan Educaplay, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan posttest dan angket respons peserta didik.

**Tahap Analisis Data** Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *independent sample t-test*, analisis N-Gain, dan regresi linear sederhana dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengumpulkan data melalui pelaksanaan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest diberikan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat awal wawasan kebangsaan peserta didik, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah proses pembelajaran guna mengukur peningkatan wawasan kebangsaan peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan berupa 40 soal pilihan ganda mengenai materi posisi, tugas, dan tanggung jawab warga negara dalam konteks wawasan kebangsaan dengan skor maksimum sebesar 100.

Tabel 1. Rata-Rata Pretest dan Posttest Wawasan Kebangsaan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Kelas Eksperimen |           | Kelas Kontrol |           |
|------------------|-----------|---------------|-----------|
| Pretest          | Posttest  | Pretest       | Posttest  |
| Rata-rata        | Rata-rata | Rata-rata     | Rata-rata |
| 51,2258          | 89,2258   | 66,2188       | 74,0625   |

Berdasarkan Tabel 1, hasil rata-rata pretest dan posttest menunjukkan adanya perbedaan peningkatan wawasan kebangsaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar 51,2258 meningkat menjadi 89,2258 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen mampu meningkatkan wawasan kebangsaan peserta didik secara signifikan.

Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 66,2188 meningkat menjadi 74,0625 pada posttest. Meskipun mengalami peningkatan, kenaikan nilai pada kelas kontrol tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen.

Dengan demikian, berdasarkan perbandingan rata-rata pretest dan posttest, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan wawasan kebangsaan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah pelaksanaan pembelajaran.

### 1. Uji Normalitas dan Homogenitas Wawasan Kebangsaan pada Pengukuran Awal (Pretest)

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji

normalitas data *pretest* menggunakan uji Shapiro-Wilk disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tests of Normality Wawasan Kebangsaan Peserta Didik pada Pretest

| Tests of Normality |                    |                                 |    |                   |              |      |
|--------------------|--------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|------|
| Kelas              |                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |      |
|                    |                    | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | Sig. |
| Wawasan Kebangsaan | PretestKontrol     | .132                            | 32 | .170              | .942         | .084 |
|                    | PosttestKontrol    | .172                            | 32 | .017              | .947         | .120 |
|                    | PretestEksperimen  | .115                            | 31 | .200 <sup>*</sup> | .949         | .143 |
|                    | PosttestEksperimen | .132                            | 31 | .184              | .950         | .161 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,084 dan kelas eksperimen sebesar 0,143. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest pada kedua kelas berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Selanjutnya, hasil uji homogenitas data pretest menggunakan uji Levene disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Test of Homogeneity of Variance Wawasan Kebangsaan Peserta Didik pada Pretest

| Test of Homogeneity of Variance |                                      |                  |     |        |      |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                 |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| PRETEST                         | Based on Mean                        | .511             | 1   | 61     | .478 |
|                                 | Based on Median                      | .587             | 1   | 61     | .447 |
|                                 | Based on Median and with adjusted df | .587             | 1   | 60.995 | .447 |
|                                 | Based on trimmed mean                | .538             | 1   | 61     | .466 |

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test pada data pretest memperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,478. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga varians data pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan homogen. Dengan demikian, data memenuhi asumsi homogenitas dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan *Independent Sample t-test* pada bagian *equal variances assumed*.

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, selanjutnya

dilakukan uji *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal wawasan kebangsaan peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hipotesis yang diajukan sebagai berikut  
 $H_0$ : Tidak terdapat perbedaan kemampuan awal wawasan kebangsaan peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.  
 $H_1$ : Terdapat perbedaan kemampuan awal wawasan kebangsaan peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.  
 Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Apabila nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, sedangkan apabila nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil uji *Independent Sample t-test* pada pretest disajikan pada Tabel 5.

Tabel 4. Independent Sample t-test Wawasan Kebangsaan Peserta Didik pada Pretest

| Independent Samples Test |                             |                                         |      |                              |        |                 |                 |                       |                 |
|--------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------|
|                          |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |                 |
|                          |                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Conf. Lower |
| PRETEST                  | Equal variances assumed     | .511                                    | .478 | 5.531                        | 61     | <.001           | 14.993          | 2.711                 | 9.              |
|                          | Equal variances not assumed |                                         |      | 5.522                        | 59.938 | <.001           | 14.993          | 2.715                 | 9.              |

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,001$  atau lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan kemampuan awal wawasan kebangsaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum perlakuan diberikan. Nilai *Mean Difference* sebesar 14,993 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor pretest antara kedua kelas.

## 2. Uji Normalitas dan Homogenitas Wawasan Kebangsaan pada Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Setelah perlakuan diberikan, dilakukan kembali uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas pada data *posttest*. Uji normalitas dilakukan

menggunakan Shapiro-Wilk dan hasil pengujiannya disajikan pada Tabel 5  
 Tabel 5. Tests of Normality Wawasan Kebangsaan Peserta Didik pada *Posttest*

| Tests of Normality |                  |                                 |    |      |              |      |
|--------------------|------------------|---------------------------------|----|------|--------------|------|
|                    |                  | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |      |
| Kelas              |                  | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | Sig. |
| Wawasan Kebangsaan | PretesKontrol    | .132                            | 32 | .170 | .942         | .32  |
|                    | PostesKontrol    | .172                            | 32 | .017 | .947         | .32  |
|                    | PretesEksperimen | .115                            | 31 | .200 | .949         | .31  |
|                    | PostesEksperimen | .132                            | 31 | .184 | .950         | .31  |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar 0,120 dan kelas eksperimen sebesar 0,161. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data *posttest* pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test disajikan pada Tabel 7

Tabel 6. Test of Homogeneity of Variance Wawasan Kebangsaan Peserta Didik pada *Posttest*

| Test of Homogeneity of Variance |                                      |                  |     |        |      |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                 |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| POSTEST                         | Based on Mean                        | 1.795            | 1   | 61     | .185 |
|                                 | Based on Median                      | 1.627            | 1   | 61     | .207 |
|                                 | Based on Median and with adjusted df | 1.627            | 1   | 55.261 | .207 |
|                                 | Based on trimmed mean                | 1.748            | 1   | 61     | .191 |

Tabel 6 menunjukkan nilai Sig. pada *Based on Mean* sebesar 0,185  $> 0,05$ , sehingga varians data *posttest* pada kedua kelas dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dilanjutkan menggunakan uji *Independent Sample t-test*. Hipotesis yang diajukan sebagai berikut:  
 $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil wawasan kebangsaan peserta didik antara kelas

kontrol dan kelas eksperimen setelah perlakuan diberikan.

$H_1$  : Terdapat perbedaan hasil wawasan kebangsaan peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah perlakuan diberikan.

Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Apabila nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, sedangkan apabila nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Independent Sample t-test Wawasan Kebangsaan Peserta Didik pada Posttest

| Independent Samples Test                |       |      |        |        |                              |                 |                       |                                    |  |
|-----------------------------------------|-------|------|--------|--------|------------------------------|-----------------|-----------------------|------------------------------------|--|
| Levene's Test for Equality of Variances |       |      |        |        | t-test for Equality of Means |                 |                       |                                    |  |
|                                         | F     | Sig. | t      | df     | Sig. (2-tailed)              | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval Difference |  |
| POSTEST                                 | 1.795 | .185 | -7.563 | 61     | <.001                        | -15.163         | 2.005                 | -19.173                            |  |
|                                         |       |      | -7.597 | 57.417 | <.001                        | -15.163         | 1.996                 | -19.159                            |  |

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,001$  atau lebih kecil dari  $0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan hasil wawasan kebangsaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah perlakuan diberikan. Nilai *Mean Difference* sebesar  $-15,163$  menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* (GBL) Educaplay berpengaruh terhadap peningkatan wawasan kebangsaan peserta didik.

### 3. Perbandingan Gain Ternormalisasi Wawasan Kebangsaan Peserta Didik

Uji *gain* ternormalisasi (*N-Gain*) digunakan untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan selisih skor pretest dan posttest. Kriteria interpretasi indeks *N-Gain* disajikan pada Tabel 8

Tabel 8. Kriteria Indeks Gain Ternormalisasi

| Indeks Gain        | Interpretasi |
|--------------------|--------------|
| $g > 0,7$          | Tinggi       |
| $0,3 < g \leq 0,7$ | Sedang       |
| $g \leq 0,3$       | Rendah       |

Berdasarkan Tabel 8, interpretasi indeks *gain* ternormalisasi (*N-Gain*) mengacu pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Richard R. Hake. Nilai *N-Gain* dikategorikan menjadi tiga tingkat, yaitu kategori tinggi apabila nilai *gain* lebih dari  $0,7$ , kategori sedang apabila nilai *gain* berada pada rentang  $0,3 < g \leq 0,7$ , dan kategori rendah apabila nilai *gain* kurang dari atau sama dengan  $0,3$ . Kriteria tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan wawasan kebangsaan peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Hasil rekapitulasi distribusi frekuensi *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Gain Ternormalisasi Wawasan Kebangsaan Peserta Didik

| Kelas      | Indeks Gain Normalisasi | Kriteria | Frekuensi       | Persentase  |
|------------|-------------------------|----------|-----------------|-------------|
| Eksperimen | $g > 0,7$               | Tinggi   | 24 orang        | 77,42%      |
|            | $0,3 < g \leq 0,7$      | Sedang   | 7 orang         | 22,58%      |
|            | $g \leq 0,3$            | Rendah   | 0 orang         | 0%          |
|            | <b>Jumlah</b>           |          | <b>31 orang</b> | <b>100%</b> |
| Kontrol    | $g > 0,7$               | Tinggi   | 0 orang         | 0%          |
|            | $0,3 < g \leq 0,7$      | Sedang   | 9 orang         | 28,13%      |
|            | $g \leq 0,3$            | Rendah   | 23 orang        | 71,87%      |
|            | <b>Jumlah</b>           |          | <b>32 orang</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan Tabel 9, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan wawasan kebangsaan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Sebanyak 24 peserta didik (77,42%) pada kelas eksperimen berada pada kategori *gain* tinggi dan 7 peserta didik (22,58%) berada pada kategori sedang, serta tidak terdapat peserta didik pada kategori rendah. Sementara itu, pada kelas kontrol sebagian besar peserta didik berada pada kategori *gain* rendah, yaitu sebanyak 23 peserta didik (71,87%), sedangkan 9 peserta didik (28,13%) berada pada kategori sedang dan tidak terdapat peserta didik yang mencapai kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* (GBL) Educaplay lebih efektif dalam meningkatkan wawasan kebangsaan peserta didik dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan peningkatan tersebut, selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji *Independent Sample*

*t-test* pada data *N-Gain*. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Tests of Normality N-Gain Wawasan Kebangsaan Peserta Didik

| Tests of Normality |       |                                 |    |                   |              |    |      |
|--------------------|-------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|                    | KELAS | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    |       | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | df | Sig. |
| NGain_Persen       | 1     | .126                            | 31 | .200 <sup>*</sup> | .947         | 31 | .133 |
|                    | 2     | .103                            | 32 | .200 <sup>*</sup> | .961         | 32 | .285 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 10, hasil uji normalitas data *N-Gain* menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,133 dan kelas kontrol sebesar 0,285. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data *N-Gain* pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan *Independent Sample t-test*.

Tabel 11. Test of Homogeneity of Variance N-Gain Wawasan Kebangsaan Peserta Didik

| Test of Homogeneity of Variance |                                      |                  |     |        |      |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| NGain_Persen                    | Based on                             | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|                                 |                                      |                  |     |        |      |
|                                 | Based on Mean                        | .014             | 1   | 61     | .905 |
|                                 | Based on Median                      | .041             | 1   | 61     | .839 |
|                                 | Based on Median and with adjusted df | .041             | 1   | 60.271 | .839 |
|                                 | Based on trimmed mean                | .010             | 1   | 61     | .922 |

Berdasarkan Tabel 11, hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test pada data *N-Gain* memperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,905 pada *Based on Mean*. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga varians data *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Dengan demikian, data memenuhi asumsi homogenitas dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji *Independent Sample t-test* dengan asumsi *equal variances assumed*.

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji *Independent Sample t-test* terhadap data *N-Gain* untuk mengetahui

perbedaan peningkatan wawasan kebangsaan peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan peningkatan wawasan kebangsaan peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

$H_1$  : Terdapat perbedaan peningkatan wawasan kebangsaan peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Apabila nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, sedangkan apabila nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil uji *Independent Sample t-test* pada data *N-Gain* disajikan pada Tabel 12.

Tabel 12. Independent Sample t-test N-Gain Wawasan Kebangsaan Peserta Didik

| Independent Samples Test                |      |      |        |        |                              |                 |                       |           |           |
|-----------------------------------------|------|------|--------|--------|------------------------------|-----------------|-----------------------|-----------|-----------|
| Levene's Test for Equality of Variances |      |      |        |        | t-test for Equality of Means |                 |                       |           |           |
|                                         | F    | Sig. | t      | df     | Sig. (2-tailed)              | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Lower | 95% Upper |
| NGain_Peserta                           | .014 | .905 | 16.959 | 61     | <.001                        | 55.51488        | 3.27338               | 48.9      | 62.1      |
| Equal variances assumed                 |      |      | 16.981 | 60.866 | <.001                        | 55.51488        | 3.26920               | 48.9      | 62.1      |
| Equal variances not assumed             |      |      |        |        |                              |                 |                       |           |           |

Berdasarkan Tabel 12, diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,001$  atau lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan wawasan kebangsaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai *Mean Difference* sebesar 55,51488 menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar (*N-Gain*) peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut terlihat dari dominannya peserta didik kelas eksperimen yang berada pada kategori *gain* tinggi, sedangkan pada kelas kontrol sebagian besar masih berada pada kategori *gain* rendah.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* (GBL) Educaplay terbukti lebih efektif dalam meningkatkan wawasan

kebangsaan peserta didik dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* (GBL) melalui platform Educaplay menunjukkan dampak yang sangat signifikan terhadap peningkatan wawasan kebangsaan peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen yang mengalami kenaikan dari 51,2258 pada saat *pretest* menjadi 89,2258 pada *posttest*. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan dari 66,2188 menjadi 74,0625. Perbedaan peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil uji *Independent Sample t-test* pada *posttest* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,001$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan GBL Educaplay mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran tradisional yang masih berpusat pada guru.

Secara konseptual, keberhasilan penggunaan GBL Educaplay dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran wawasan kebangsaan membutuhkan pendekatan yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik era digital. Selama ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya materi wawasan kebangsaan, cenderung disampaikan melalui metode ceramah dan hafalan sehingga peserta didik sering memandang materi tersebut sebagai sesuatu yang abstrak,

monoton, dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Kehadiran Educaplay mampu mengubah pola pembelajaran tersebut menjadi lebih interaktif karena peserta didik tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas permainan edukatif yang menuntut partisipasi aktif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Temuan penelitian ini selaras dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *Game-Based Learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Azmi et al., 2024; Jivani et al., 2024; Soriano-Sánchez et al., 2026). Kenaikan nilai yang sangat signifikan pada kelas eksperimen membuktikan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran mampu mengubah persepsi peserta didik terhadap materi wawasan kebangsaan yang bersifat teoritis menjadi lebih konkret, kontekstual, dan mudah dipahami. Hal ini diperkuat oleh meta-analisis Sahronih et al. (2019) dan Tampubolon dan Tampubolon (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar hingga 39,44%. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep kewarganegaraan secara lebih mendalam.

Temuan ini juga selaras dengan teori *Game Based Learning* yang dikemukakan oleh Prensky (2001), yang menegaskan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan,

menantang, dan bermakna sehingga meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik secara bersamaan. Dalam konteks ini, Educaplay berfungsi sebagai wahana yang mengubah materi wawasan kebangsaan yang bersifat normatif-ideologis menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan memotivasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Islam et al. (2024) yang secara meta-analitik menunjukkan bahwa GBL menghasilkan efek positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik dibandingkan metode konvensional. Lebih spesifik dalam konteks Pendidikan Pancasila, temuan ini konsisten dengan penelitian Haris et al. (2025) yang mendokumentasikan peningkatan minat belajar dari 64,8% menjadi 88% setelah penerapan GBL. Kesamaan pola peningkatan yang konsisten ini mengindikasikan bahwa pendekatan GBL memiliki efek yang tereplikasi (*replicable effect*) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini didominasi metode konvensional.

Keunggulan media Educaplay dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan oleh Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi unsur verbal dan visual secara simultan sehingga mampu mengurangi beban kognitif peserta didik (Boonchutima et al., 2023; Girwidz & Kohnle, 2021). Dalam konteks penelitian ini, Educaplay menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis visual, teka-teki silang, permainan pencocokan kata, dan video kuis yang mengintegrasikan unsur gambar, teks, dan aktivitas interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran. Kombinasi tersebut membantu peserta didik membangun model

mental yang lebih kuat di memori jangka panjang sehingga konsep-konsep wawasan kebangsaan lebih mudah dipahami dan diingat.

Lebih lanjut, teori *Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer (2009) menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila menyajikan informasi melalui kombinasi kata-kata dan gambar secara simultan dibandingkan penyajian tunggal secara verbal. Educaplay, dengan ragam format permainan seperti kuis interaktif, teka-teki silang, permainan pencocokan, dan video kuis, mengoptimalkan penggunaan saluran visual dan auditori secara bersamaan sehingga mengurangi beban kognitif dan meningkatkan retensi informasi (Mayer & Moreno, 2003). Pada materi wawasan kebangsaan yang melibatkan konsep-konsep abstrak seperti nilai Pancasila, konstitusi, dan kebinekaan, representasi multimodal melalui Educaplay membantu peserta didik membangun koneksi antara konsep abstrak dengan konteks yang konkret dan bermakna.

Pada materi wawasan kebangsaan, peserta didik dihadapkan pada berbagai konsep abstrak seperti nilai Pancasila, konstitusi, kebinekaan, nasionalisme, dan tanggung jawab warga negara. Apabila materi tersebut hanya disampaikan melalui metode ceramah, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep dengan realitas kehidupan sehari-hari. Namun, melalui Educaplay, konsep-konsep tersebut dikemas dalam bentuk permainan yang lebih kontekstual sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih konkret. Dengan demikian, proses belajar tidak lagi hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman konseptual dan internalisasi nilai-nilai kebangsaan.

Secara pedagogis, efektivitas GBL Educaplay juga sangat erat kaitannya dengan teori konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam penelitian ini, peserta didik berperan sebagai pusat pembelajaran yang aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan pemecahan masalah dalam permainan. Proses pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi berlangsung secara partisipatif dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pandangan Von Gillern (2018) dan Chen dan Law (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, penemuan, dan keterlibatan aktif peserta didik.

Aspek umpan balik waktu nyata (*real-time feedback*) pada Educaplay turut berperan krusial dalam mendorong peningkatan belajar. Menurut Shute (2008), umpan balik formatif yang diberikan secara segera dan spesifik memiliki efek yang kuat terhadap peningkatan pemahaman konseptual karena memungkinkan peserta didik untuk segera memperbaiki kesalahan pemahaman sebelum terkonsolidasi menjadi miskonsepsi yang sulit diubah. Mekanisme ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis Vygotsky yang menekankan peran mediasi dalam proses pembangunan pengetahuan (Vygotsky, 1978). Asrifah dan Wirjani (2024) memperkuat temuan ini dengan melaporkan bahwa peserta didik yang menggunakan Educaplay lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, serta lebih mudah mengingat dan memahami materi karena adanya umpan balik langsung yang memotivasi mereka untuk terus mencoba.

Temuan ini juga konsisten dengan prinsip *situated learning* yang dikemukakan

oleh Gee (2007). Prinsip tersebut menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan secara langsung dalam konteks yang relevan. Dalam penggunaan Educaplay, peserta didik tidak hanya membaca materi tentang kewarganegaraan, tetapi juga menghadapi tantangan, menyelesaikan soal, dan mengambil keputusan melalui simulasi permainan. Dengan demikian, pemahaman mengenai posisi dan tanggung jawab warga negara menjadi lebih nyata karena peserta didik mengalami proses belajar secara langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Chee et al. (2013) dan Abendschön et al. (2022) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman kewarganegaraan karena peserta didik belajar melalui pengalaman yang kontekstual dan reflektif.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen juga dipengaruhi oleh tingginya motivasi intrinsik peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Berdasarkan teori Malone, motivasi dalam permainan dibangun melalui tiga komponen utama, yaitu tantangan (*challenge*), rasa ingin tahu (*curiosity*), dan kontrol (*control*). Dalam penelitian ini, Educaplay menyediakan berbagai tantangan seperti target skor, batas waktu pengerjaan, sistem level, dan kompetisi antarpeserta didik yang memicu rasa penasaran dan semangat untuk menyelesaikan permainan dengan hasil terbaik. Situasi tersebut membuat peserta didik lebih fokus dan lebih termotivasi untuk memahami materi yang dipelajari.

Motivasi intrinsik yang tinggi kemudian mendorong munculnya kondisi *flow*, yaitu keadaan ketika peserta didik sangat fokus dan menikmati aktivitas belajar karena adanya keseimbangan antara tingkat

tantangan dengan kemampuan yang dimiliki (Cai et al., 2025; Ojonuba et al., 2025). Ketika peserta didik berada dalam kondisi *flow*, perhatian mereka sepenuhnya terpusat pada aktivitas pembelajaran sehingga proses pemahaman materi berlangsung lebih mendalam. Penelitian ini membuktikan bahwa keterlibatan emosional dan kognitif yang tinggi melalui media interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik secara maksimal (Garcia et al., 2024; Tampubolon & Tampubolon, 2025). Kondisi tersebut juga memperkuat argumen Prensky (2005) yang menyatakan bahwa generasi *digital natives* lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif dan imersif dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah.

Efektivitas penggunaan GBL Educaplay semakin terlihat melalui hasil analisis *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen didominasi oleh kategori *N-Gain* tinggi sebesar 77,42%, sedangkan kelas kontrol didominasi kategori rendah sebesar 71,87%. Perbedaan rata-rata peningkatan (*Mean Difference*) sebesar 55,51488 mempertegas bahwa pembelajaran menggunakan Educaplay jauh lebih efektif dibandingkan metode tradisional. Temuan ini sangat penting dalam konteks pembelajaran kewarganegaraan karena menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi mampu mengatasi kesenjangan pemahaman kewarganegaraan, khususnya pada peserta didik yang sebelumnya memiliki motivasi belajar rendah atau kemampuan akademik yang kurang optimal (Bachen et al., 2015; Misra et al., 2021).

Dalam pembelajaran PPKn, penggunaan gamifikasi melalui simulasi kewarganegaraan dan narasi sejarah terbukti mampu meningkatkan kesadaran

nasionalisme dan empati global peserta didik (Bachen et al., 2012). Hasil penelitian ini memperkuat temuan Vargas-Saritama dan Espinoza-Celi (2024) serta Ojeda dan Enciso (2023) yang menyatakan bahwa Educaplay efektif meningkatkan retensi pengetahuan jangka panjang karena desainnya yang intuitif dan berbasis gamifikasi. Dengan demikian, penggunaan GBL tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara akademik, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter nasionalisme peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Prihatmojo et al., 2026; Liu et al., 2024).

Kontribusi Educaplay terhadap peningkatan wawasan kebangsaan juga didukung penelitian Setianingsih et al. (2022) yang menunjukkan kontribusi Educaplay sebesar 55% terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Kemudian, Retta et al. (2025) menegaskan bahwa fitur-fitur Educaplay yang dapat dikustomisasi sesuai materi memungkinkan guru merancang pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik, sehingga nilai-nilai kebangsaan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dirasakan secara afektif. Dimensi afektif ini penting dalam konteks wawasan kebangsaan karena internalisasi nilai Pancasila dan kesadaran berbangsa tidak cukup hanya berada pada tataran pengetahuan deklaratif, melainkan harus menyentuh dimensi sikap dan kecenderungan bertindak (Danniarti, 2017).

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn perlu bertransformasi menuju pemanfaatan teknologi digital untuk menjawab tuntutan pendidikan abad ke-21. GBL tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan penting seperti literasi digital,

kreativitas, pemecahan masalah, komunikasi, dan berpikir kritis (Caperton, 2012; Lee et al., 2023). Penggunaan Educaplay memungkinkan guru menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar peserta didik.

Sebagai inovasi dalam pembelajaran modern, GBL dan media digital merepresentasikan pendekatan transformatif yang mampu mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang aktif, kritis, dan melek teknologi (Yu et al., 2021; Ifenthaler et al., 2014). Penggunaan instrumen digital dalam pendidikan kewarganegaraan juga terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi publik dan keterlibatan sosial peserta didik di masa depan (Sabharwal & Jain, 2026; Hassan, 2017). Dengan demikian, pembelajaran berbasis GBL tidak hanya relevan untuk meningkatkan hasil belajar jangka pendek, tetapi juga memiliki kontribusi strategis dalam membentuk generasi muda yang memiliki wawasan kebangsaan kuat serta mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi global.

Secara keseluruhan, pembahasan ini membuktikan bahwa media GBL Educaplay merupakan instrumen pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan wawasan kebangsaan peserta didik. Efektivitas tersebut didukung secara teoretis oleh prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang mampu mengurangi beban kognitif, teori konstruktivisme yang menekankan keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan, serta teori motivasi Malone dan *Flow Theory* yang menjelaskan tingginya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Perbedaan signifikan pada nilai *posttest* dan dominasi kategori *N-Gain* tinggi pada kelas eksperimen memberikan bukti empiris yang kuat bahwa GBL Educaplay merupakan

solusi inovatif terhadap problematika rendahnya pemahaman nilai-nilai kebangsaan di era digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* melalui platform Educaplay terbukti sangat efektif dalam meningkatkan wawasan kebangsaan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata kelas eksperimen yang sangat signifikan serta perolehan indeks *N-Gain* yang didominasi oleh kategori tinggi, jauh melampaui capaian kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa integrasi elemen permainan mampu mentransformasi materi kewarganegaraan yang bersifat abstrak dan teoretis menjadi pengalaman belajar yang interaktif, konkret, dan menyenangkan. Penggunaan Educaplay secara nyata meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi peserta didik melalui umpan balik instan serta tantangan yang adaptif, sehingga efektif dalam mengurangi beban kognitif selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan media berbasis gamifikasi ini merupakan inovasi pedagogis yang relevan dengan karakteristik Generasi Z dalam memperkuat internalisasi nilai-nilai kebangsaan secara mendalam dan bermakna

## DAFTAR PUSTAKA

Abendschön, S., Kleer, B. P., & Faas, T. (2022). Out-of-school learning as an effective tool of civic education in elementary school? Evidence from Germany. *Citizenship, Social and*

*Economics Education*, 21(2), 89–104.

Afandi, M., Yustiana, S., Rachmadtullah, R., & Husain, A. (2025). Innovative game-based digital media to improve general life skills of primary school students: A development study in the context of Education 5.0. *Salud, Ciencia y Tecnología*. <https://www.scopus.com/pages/publications/105014725195>

Agus, A. A., Rizal, A., Muhajir, M., & Jamalong, A. (2025). From awareness to action: Rethinking high school civic education for the digital generation in Indonesia. *Cogent Education*. <https://www.scopus.com/pages/publications/105011692355>

Amin, M., Ritonga, A. D., Situmorang, T. P., & Santoso, A. D. (2025). Revolutionizing political participation: A modified UTAUT model for Generation Z in the digital era. *Frontiers in Political Science*. <https://www.scopus.com/pages/publications/105024597745>

Asrifah, R., & Wirjani, A. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

Aulia, U. Y., & Oktaviani, L. (2024). Enhancing civic engagement through podcasting: A modern approach for higher education. *Media Practice and Education*. <https://www.scopus.com/pages/publications/85209887236>

Azmi, T. M. H. T., Baharudin, S., Ahmad, S., & Diah, N. M. (2024). Developing and executing pedagogical virtual game-based

- learning for Java programming. 2024 IEEE International Conference on Computing, ICOCO 2024.
- Bachen, C. M., Hernández-Ramos, P. F., & Raphael, C. (2012). Simulating REAL LIVES: Promoting global empathy and interest in learning through simulation games. *Simulation and Gaming*, 43(4), 437–460.
- Bachen, C. M., Hernández-Ramos, P. F., Raphael, C., & Waldron, A. (2015). Civic play and civic gaps: Can life simulation games advance educational equity? *Journal of Information Technology and Politics*, 12(4), 378–395.
- Boonchutima, S., Chongkolrattanaporn, T., & Kongchan, W. (2023). Cognitive load theory in online education: Leveraging interactive media, testing, interaction to enhance engagement and active learning. *IEEE Region 10 Annual International Conference, Proceedings/TENCON*.
- Cai, Z., Liu, C., Zhan, J., & Chen, X. (2025). Effect of collaboration in digital game-based learning: The roles of flow experience and intrinsic motivation. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(2).
- Caperton, I. H. (2012). Toward a theory of game-media literacy: Playing and building as reading and writing. In *Interdisciplinary advancements in gaming, simulations, and virtual environments: Emerging trends*.
- Chee, Y. S., Gwee, S., & Tan, E. M. (2013). Learning to become citizens by enacting governorship in the statecraft curriculum: An evaluation of learning outcomes. In *Design, utilization, and analysis of simulations and game-based educational worlds*.
- Chen, C.-H., & Law, V. (2016). Scaffolding individual and collaborative game-based learning in learning performance and intrinsic motivation. *Computers in Human Behavior*, 55, 1201–1212.
- Creswell, J. (2008). *Educational Research : Planning, Conducting, and Evaluating Qualitative dan Quantitative Approache*. Sage Publications.
- Cutillas, A. L., Balili, E. E., Rellin, E. C., & Pangandoyon, M. J. S. (2025). Teaching strategies and activities across all disciplines that appeal to Gen-Z learners. *Environment and Social Psychology*. <https://www.scopus.com/pages/publications/105011147339>
- Dannarti, R. (2017). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Pendukung Tumbuh Kembang Wawasan Kebangsaan pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 7 Palembang. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 187–202.
- Ersoy, A. F. (2014). Active and democratic citizenship education and its challenges in social studies classrooms. *Eğitim Araştırmaları - Eurasian Journal of Educational Research*. <https://www.scopus.com/pages/publications/84987720648>
- Fadli, M. R., Fatolah, K., Afwan, B., & Hartati, U. (2026). Determining factors of students' nationalistic attitudes in deep learning in the digital era. *Multidisciplinary Science Journal*.

- <https://www.scopus.com/pages/publications/105031954895>
- Garcia, M. B., Goi, C. L., Shively, K., & Damaševičius, R. (2024). Understanding student engagement in AI-powered online learning platforms: A narrative review of key theories and models. In Cases on enhancing P-16 student engagement with digital technologies.
- Gee, J. P. (2007). What video games have to teach us about learning and literacy (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Girwidz, R., & Kohnle, A. (2021). Multimedia and digital media in physics instruction. In Challenges in physics education.
- Goodstats. (2026). *Laporan konsumsi mobile games masyarakat Indonesia 2025*. <https://goodstats.id>
- Haris, M. A., Mustaru, M., Hadi, M. S., & Sawaludin, S. (2025). Upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui penerapan model pembelajaran game based learning di SMA Negeri 1 Narmada. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 717-732.
- Hassan, L. (2017). Governments should play games: Towards a framework for the gamification of civic engagement platforms. *Simulation and Gaming*, 48(2), 249–267.
- Hwang, G.-J., Huang, H., & Chen, H.-Y. (2025). Promoting students' civic literacy and positive learning behaviors: A supportive feedback-based decision-making gaming approach. *Education and Information Technologies*. <https://www.scopus.com/pages/publications/85197505747>
- Ifenthaler, D., Adcock, A. B., Erlandson, B. E., & Pirnay-Dummer, P. (2014). Challenges for education in a connected world: Digital learning, data rich environments, and computer-based assessment - Introduction to the inaugural special issue of technology, knowledge and learning. *Technology, Knowledge and Learning*, 19(1), 121–126.
- Iskandar, R., Maksum, A., & Marini, A. (2025). Bridging the gap in digital citizenship literacy: Insights from young digital natives. *Multidisciplinary Reviews*. <https://www.scopus.com/pages/publications/105009224827>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628.
- Jivani, S. R., Chetehouna, M., Hafeez, S., & Adjali, M. H. (2024). Effects of game-based learning on engagement and academic performance for undergraduate science and engineering students. *International Journal of Engineering Education*, 40(1).
- Lee, B. G., Tang, H., & Fang, F. (2023). Enhancing critical thinking and engagement through puzzle box integration in virtual reality-based digital game-based learning. 2023 IEEE International Conference on Teaching, Assessment and Learning for Engineering, TALE 2023.
- Lembaga Survei Indonesia. (2018). *Survei nasional pemahaman wawasan kebangsaan siswa Indonesia*. Lembaga Survei Indonesia.

- Litbang Kompas-PSKI. (2022). *Survei pemahaman nilai-nilai Pancasila di kalangan pelajar*. Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK).
- Liu, J., Shadiey, R., & Cao, M. (2025). Effects of digital citizenship educational game on teenagers' learning achievement, motivation, cognitive load, and behavioral patterns. *Education and Information Technologies*.  
<https://www.scopus.com/pages/publications/85217791140>
- Liu, R., Zhang, L., Cao, Z., & Mi, J. (2024). Influence of gamification affordance on young citizens' motivation and learning performance toward digital civic education. *Journal of Chinese Governance*, 9(2).
- Lyu, Z., & Park, K. (2025). The effect of self-regulation and metaverse features on Generation Z's adoption of gamified learning platforms. *International Journal of Human-Computer Interaction*.  
<https://www.scopus.com/pages/publications/85212783803>
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333–369.
- Marini, A., Aida, Q. N., Sekaringtyas, T., & Yuliati, S. R. (2023). Interactive infographic media in civics learning to strengthen attitudes of nationalism. *AIP Conference Proceedings*.  
<https://www.scopus.com/pages/publications/85163638533>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*.  
<https://www.scopus.com/pages/publications/85182409256>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52.
- Misra, R., Eyombo, L., & Phillips, F. T. (2021). How game-based learning can effectively engage minority students. In *Research anthology on developments in gamification and game-based learning*.
- Ninčević, M. M., & Vukelić, D. J. (2025). Generation Z and their learning in a digitally driven world. *Didactica Slovenica - Pedagoška Obzorja*.  
<https://www.scopus.com/pages/publications/105028484376>
- Ojeda, S., & Enciso, L. (2023). Using Educaplay as a digital tool to improve reading comprehension. *Proceedings - JICV 2023: 13th International Conference on Virtual Campus*.
- Ojonuba, S. E., Türkmen, G., & Toker, S. (2025). Enhancing web development education with game-based and gamification learning: A study of engagement, motivation, and performance. *IEEE Access*, 13.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2005). *Computer games and learning: Digital game-based learning*. In *Handbook of computer game studies*. MIT Press.
- Prihatmojo, A., Sartono, E. K. E., Ardiansyah, A. R., & Susanti, E. (2026). Investigating the growth of nationalism character in Indonesian

- elementary school students: A case study. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 13(1).
- Retta, L. M., Lisandra, V. T., & Hajuan, M. A. (2025). Metode Pembelajaran Digital Berbasis Game (Educaplay) sebagai Upaya Memotivasi Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Dharma Pendidikan*, 20(1), 78-85.
- Romero, A. E. A., Kohlhauser, J. V. Q., Reyes, Y. M., & Solís, J. M. G. (2024). Innovation in teaching citizenship: The impact of Design Thinking in the classroom. *Seminars in Medical Writing and Education*. <https://www.scopus.com/pages/publications/105000307945>
- Rusydi, M. (2025). Peningkatan ketuntasan belajar Pendidikan Pancasila melalui Game-Based Learning berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(2), 134–149.
- Sabharwal, D., & Jain, V. (2026). Gamifying social change: Evaluating the impact of digital games on civic engagement and community participation. In Addressing urban and spatial challenges through gamification.
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2019). The effect of interactive learning media on students' science learning outcomes. *ACM International Conference Proceeding Series*.
- Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2024). Pengaruh Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 22(3), 343-356.
- Shute, V. J. (2008). Focus on formative feedback. *Review of Educational Research*, 78(1), 153–189.
- Soriano-Sánchez, J. G., Quijano López, R., & Airado Rodríguez, D. (2026). The impact of game-based learning on motivation, self-efficacy, and academic achievement in the natural sciences: A meta-analysis. *Education Sciences*, 16(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sukisno, Syahrial, M. F., & Nurtjahyani, S. D. (2025). Analyzing the effectiveness of the learning process of value clarification in Pancasila Civic Education subject for senior high school students. *Salud, Ciencia y Tecnología*. <https://www.scopus.com/pages/publications/105017228830>
- Tampubolon, D. B., & Tampubolon, Y. B. S. (2025). The effect of interactive learning multimedia on learning motivation and student achievement. *Communications in Computer and Information Science*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Vargas-Saritama, A., & Espinoza-Celi, V. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public and Social Innovation Review*, 9.
- Von Gillern, S. (2018). Games and their embodied learning principles in the classroom: Connecting learning theory to practice. In

Ophthalmology: Breakthroughs in research and practice.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3).

Zhang, X., Feng, L., Cheng, G., & He, Y. (2024). Transformation of education in the digital age: Theory and practice of constructing a digital university and lifelong learning system. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://www.scopus.com/pages/publications/85216515220>