

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING*
MENGUNAKAN APLIKASI *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCasila SISWA KELAS V DI SD NEGERI 198 PALEMBANG**

Eriska¹, Treny Hera², Adrianus Dedy³

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

e-mail: eriska1704@gmail.com¹

Diterima: 01/07/2026; Direvisi: 06/07/2026; Diterbitkan: 16/07/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut penerapan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Namun, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional yang kurang mendorong keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendekatan pembelajaran *Deep Learning* menggunakan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 198 Palembang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* tipe *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 58 siswa yang terdiri atas kelas V.A dan V.B, dengan sampel berupa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran *Deep Learning* berbantuan Educaplay serta kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode ceramah. Tahapan penelitian meliputi pemberian *pretest*, pelaksanaan perlakuan sesuai desain pembelajaran pada masing-masing kelas, pemberian *posttest*, pengujian validitas dan reliabilitas instrumen, serta analisis data menggunakan uji *Independent Samples T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 76,20 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 53,25. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan pendekatan *Deep Learning* menggunakan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, pendekatan tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Deep Learning, Educaplay, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.*

ABSTRACT

The rapid development of digital technology in education requires learning approaches that can enhance students' engagement and learning outcomes. However, Civic Education (*Pancasila Education*) in elementary schools is still commonly delivered through conventional teaching methods that provide limited opportunities for active student participation. This study aimed to examine the effect of the *Deep Learning* approach assisted by the Educaplay application on the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 198 Palembang. The study employed a quantitative method using a *Quasi-Experimental Design* with a *Pretest-Posttest Control Group Design*. The population consisted of 58 fifth-grade students, while the sample included an experimental class receiving *Deep Learning*-based instruction supported by Educaplay and a control class taught using the lecture method. The research procedures included administering a pretest, implementing the learning treatment, conducting a posttest, testing the validity and reliability of the instrument, and analyzing the data using the *Independent Samples T-Test*. The

findings revealed that the experimental class achieved a higher mean posttest score (76.20) than the control class (53.25). The hypothesis testing produced a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 (<0.05), indicating that the *Deep Learning* approach assisted by the Educaplay application had a significant positive effect on students' Pancasila Education learning outcomes. Therefore, this approach can serve as an effective alternative for improving elementary school students' learning achievement.

Keywords: *Deep Learning, Educaplay, Learning Outcomes, Pancasila Education.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan transformasi digital telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran pada abad ke-21 menuju proses yang berpusat pada peserta didik. Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik. Tantangan tersebut mengharuskan guru menerapkan model dan pendekatan pembelajaran yang inovatif agar proses belajar berlangsung secara aktif, bermakna, dan kontekstual. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran (Sucipto et al., 2024). Sejalan dengan itu, model pembelajaran yang efektif dalam Kurikulum Merdeka perlu mampu membangun pengalaman belajar yang mendalam sehingga peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Bahja & Hakim, 2025).

Salah satu pendekatan yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah *deep learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam, keterkaitan antarkonsep, serta kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan pada berbagai situasi. Pendekatan ini berorientasi pada proses berpikir tingkat tinggi sehingga pembelajaran tidak berhenti pada kegiatan menghafal, tetapi mendorong peserta didik melakukan analisis, refleksi, dan pemecahan masalah secara kritis. Penerapan *deep learning* juga didukung oleh teori belajar kognitivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui proses pengolahan informasi secara aktif sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih bermakna (Togatorop et al., 2025). Selain itu, transformasi pembelajaran berbasis *deep learning* mampu menggeser pembelajaran dari sekadar transfer pengetahuan menuju internalisasi nilai dan pembentukan karakter peserta didik secara berkelanjutan (Wafa et al., 2025). Dengan karakteristik tersebut, pendekatan *deep learning* menjadi salah satu alternatif yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran pada akhirnya tercermin melalui hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan pembelajaran, termasuk strategi pembelajaran, media yang digunakan, serta kualitas interaksi antara guru dan peserta didik (Ridho, 2022). Oleh karena itu, pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan (Arifin, 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh kemampuan menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Dalam konteks sekolah dasar, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan kompetensi kewarganegaraan peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Salah satu materi yang dipelajari pada jenjang ini adalah Budaya Daerah Indonesia yang bertujuan menumbuhkan pemahaman mengenai keberagaman budaya sekaligus memperkuat identitas nasional. Pembelajaran materi tersebut memerlukan strategi yang mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata agar peserta didik lebih mudah memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Penelitian menunjukkan bahwa penguatan literasi budaya melalui pembelajaran yang kontekstual mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap budaya dan kearifan lokal (Fitriani et al., 2023). Selain itu, penerapan model pembelajaran yang tepat juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Fasya et al., 2024).

Berdasarkan hasil pra-observasi di SD Negeri 198 Palembang, ditemukan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Budaya Daerah Indonesia masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa pemahaman terhadap materi masih rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi penyampaian materi secara konvensional sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan menghubungkan materi dengan pengalaman nyata. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman konsep secara lebih bermakna.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif, yaitu Educaplay. Platform ini menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar melalui kuis, permainan mencocokkan, teka-teki, maupun bentuk evaluasi digital lainnya. Karakteristik tersebut menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik karena mampu mengoptimalkan aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung (Batitusta & Hardinata, 2024). Selain itu, penggunaan Educaplay juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Setianingsih et al., 2024).

Perkembangan media pembelajaran digital semakin memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan media digital tidak hanya mendukung penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital peserta didik sebagai salah satu kompetensi penting abad ke-21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan literasi digital peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis teknologi (Yuyun et al., 2026). Di sisi lain, penelitian mengenai media digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Nur'aeni & Hasanudin, 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas pendekatan *deep learning* maupun media Educaplay dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun keduanya umumnya masih dikaji secara terpisah. Penelitian mengenai *deep learning* lebih banyak

menekankan penguatan proses berpikir dan pemahaman konsep, sedangkan penelitian tentang Educaplay berfokus pada peningkatan motivasi, aktivitas, maupun hasil belajar melalui media digital. Hingga saat ini, kajian yang mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dengan pemanfaatan Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Budaya Daerah Indonesia di sekolah dasar, masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut agar diperoleh alternatif pembelajaran yang mampu mengoptimalkan proses belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan berupa penerapan pendekatan *deep learning* yang dipadukan dengan aplikasi Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 198 Palembang serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif pada implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design tipe Pretest–Posttest Control Group Design* untuk menganalisis pengaruh pendekatan pembelajaran *deep learning* menggunakan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 198 Palembang. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan melibatkan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 58 orang, terdiri atas kelas V.A sebanyak 28 siswa dan kelas V.B sebanyak 30 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas V.A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan aplikasi Educaplay, sedangkan kelas V.B sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah. Desain ini digunakan untuk membandingkan perubahan hasil belajar kedua kelompok sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran sesuai perlakuan pada masing-masing kelas, dan diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Budaya Daerah Indonesia serta telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Data penelitian dikumpulkan melalui hasil *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Analisis data meliputi uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan *Independent Samples t-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikansi 0,05. Kisi-kisi instrumen dan contoh butir soal disajikan pada lampiran untuk mendukung keterulangan prosedur penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 198 Palembang. Untuk menjawab tujuan penelitian tersebut, data yang diperoleh dianalisis secara bertahap melalui analisis deskriptif dan inferensial sehingga mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas perlakuan yang diberikan. Penyajian hasil diawali dengan deskripsi capaian hasil belajar peserta didik pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dilanjutkan dengan pengujian prasyarat analisis sebagai dasar dalam menentukan kelayakan penggunaan uji statistik. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis dipaparkan untuk mengidentifikasi signifikansi pengaruh pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Temuan yang diperoleh kemudian diinterpretasikan secara mendalam pada bagian pembahasan dengan mengaitkannya pada landasan teori dan hasil penelitian terdahulu sehingga memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai makna serta implikasi hasil penelitian.

Hasil

Untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai pengaruh pendekatan pembelajaran *Deep Learning* menggunakan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, hasil penelitian disajikan secara bertahap berdasarkan tahapan analisis yang dilakukan. Penyajian hasil diawali dengan deskripsi hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, hasil pengujian prasyarat analisis dipaparkan untuk memastikan bahwa data memenuhi persyaratan analisis statistik. Tahap berikutnya menyajikan hasil pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Penyajian hasil dilakukan melalui kombinasi deskripsi verbal dan tabel agar informasi penelitian tersampaikan secara ringkas, sistematis, dan mudah dipahami.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 198 Palembang yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan pendekatan *Deep Learning* berbantuan aplikasi Educaplay, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode yang biasa diterapkan oleh guru. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik. Hasil *posttest* kemudian dianalisis untuk membandingkan capaian hasil belajar antara kedua kelompok. Ringkasan hasil belajar peserta didik pada kedua kelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Posttest Hasil Belajar

Kelas	Rata-rata Nilai Posttest
Eksperimen	76,20
Kontrol	53,25

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah pelaksanaan pembelajaran. Perbedaan capaian tersebut menunjukkan adanya kecenderungan bahwa penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan aplikasi Educaplay memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan pendekatan tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dan interaktif mampu mendukung peningkatan penguasaan materi. Meskipun demikian, perbedaan rata-rata nilai belum dapat dijadikan dasar untuk menyatakan adanya pengaruh perlakuan sebelum dilakukan pengujian statistik. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan melalui pengujian prasyarat sebelum dilakukan pengujian hipotesis.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data hasil penelitian terlebih dahulu dianalisis menggunakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi yang diperlukan dalam analisis parametrik. Hasil analisis menunjukkan bahwa data hasil belajar pada kedua kelompok

berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, data dinyatakan layak untuk dianalisis menggunakan uji *Independent Samples t-Test*. Hasil pengujian hipotesis akan dipaparkan pada bagian berikutnya untuk menjelaskan signifikansi pengaruh pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Pengujian hipotesis dilakukan setelah seluruh prasyarat analisis dinyatakan terpenuhi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Pengujian dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test* karena data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Ringkasan hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 2. Hasil tersebut menjadi dasar dalam pengambilan keputusan terhadap hipotesis penelitian.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Pengujian	Nilai
Uji Statistik	Independent Samples <i>t</i> -Test
Sig. (2-tailed)	0,000
Taraf Signifikansi	0,05
Keputusan	H_0 ditolak, H_1 diterima

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil daripada taraf signifikansi yang telah ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran *Deep Learning* menggunakan aplikasi Educaplay dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 198 Palembang.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan *Deep Learning* berbantuan aplikasi Educaplay memperoleh capaian hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa pendekatan tersebut. Perbedaan hasil belajar ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif turut mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kombinasi antara pendekatan pembelajaran dan media digital mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Temuan ini sekaligus memperkuat bahwa proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh tahapan analisis telah memberikan bukti yang konsisten mengenai efektivitas pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Analisis deskriptif memperlihatkan adanya perbedaan capaian hasil belajar antarkelompok, sedangkan hasil pengujian inferensial mengonfirmasi bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran *Deep Learning* menggunakan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila telah tercapai. Temuan ini menjadi dasar untuk melakukan

pembahasan lebih lanjut mengenai keterkaitan hasil penelitian dengan teori dan hasil penelitian terdahulu. Pembahasan tersebut disajikan pada bagian berikutnya untuk memberikan interpretasi yang lebih komprehensif terhadap temuan penelitian.

Pembahasan

Pendekatan *Deep Learning* berbantuan aplikasi *Educaplay* dapat dimaknai sebagai strategi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut tidak semata-mata terjadi karena penggunaan media digital, tetapi karena proses pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik membangun pemahaman konseptual melalui aktivitas berpikir, refleksi, dan keterkaitan materi dengan situasi nyata. Dalam pembelajaran seperti ini, siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai individu yang secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajarnya. Karakteristik tersebut menjadikan pemahaman yang diperoleh lebih mendalam, bertahan lebih lama, dan lebih mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Rosyidah et al. (2026) menjelaskan bahwa pendekatan *Deep Learning* menekankan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konseptual, refleksi, dan kemampuan mentransfer pengetahuan ke berbagai konteks sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, sedangkan Mujtahid et al. (2025) menegaskan bahwa implementasi pendekatan tersebut di sekolah dasar mendukung terwujudnya pembelajaran yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran.

Keberhasilan pendekatan *Deep Learning* dalam meningkatkan hasil belajar juga menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran memiliki peran yang lebih menentukan dibandingkan sekadar penyampaian materi. Ketika peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi, mengeksplorasi informasi, menyelesaikan permasalahan, serta menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, proses berpikir berlangsung secara lebih mendalam sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih utuh. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang menuntut aktivitas intelektual mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus memperkuat penguasaan konsep yang dipelajari. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar merupakan konsekuensi logis dari proses belajar yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan memberikan ruang bagi mereka untuk membangun pengetahuan secara mandiri. Pandangan ini sejalan dengan Yandi et al. (2023) yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, motivasi, keterlibatan peserta didik, dan lingkungan belajar yang mendukung, sementara Angraini et al. (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran yang mengaktifkan kemampuan berpikir melalui penyelesaian masalah lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Efektivitas pendekatan *Deep Learning* pada penelitian ini semakin diperkuat oleh pemanfaatan aplikasi *Educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Integrasi berbagai aktivitas berbasis *game-based learning*, seperti kuis, teka-teki, pencocokan konsep, dan permainan edukatif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan tanpa mengurangi kedalaman materi yang dipelajari. Suasana pembelajaran yang lebih interaktif mendorong peserta didik untuk lebih fokus, berpartisipasi aktif, serta terdorong menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran sehingga proses memahami konsep berlangsung secara optimal. Dengan demikian, *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terwujudnya

pembelajaran bermakna sesuai karakteristik pendekatan *Deep Learning*. Mukni'ah et al. (2025) mengemukakan bahwa media berbasis *game-based learning* menggunakan *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik, sedangkan Della Rahmawati dan Ummah (2026) menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* berpengaruh positif terhadap minat belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Perpaduan antara pendekatan *Deep Learning* dan aplikasi *Educaplay* menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh pendekatan maupun media secara terpisah, tetapi oleh kesesuaian keduanya dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang menekankan penguasaan nilai, sikap, dan karakter memerlukan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami makna setiap konsep melalui pengalaman belajar yang nyata, bukan sekadar menghafalkan materi. Oleh karena itu, penggunaan media digital interaktif yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran mendalam menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih komprehensif. Pembelajaran yang melibatkan interaksi, eksplorasi, dan refleksi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara lebih bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut sejalan dengan Safitri (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Temuan penelitian ini memiliki kesamaan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik dan didukung media digital interaktif mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar. Namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* dengan aplikasi *Educaplay* secara khusus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Integrasi tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mengonstruksi makna melalui aktivitas belajar yang kontekstual, interaktif, dan reflektif. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak cukup hanya mengandalkan penyampaian materi, melainkan memerlukan strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai yang dipelajari. Kondisi ini memperkuat pandangan Agustiana et al. (2023) bahwa implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka perlu menerapkan strategi pembelajaran yang berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik agar mampu mengembangkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan karakter secara seimbang.

Meskipun pemanfaatan media digital memberikan berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran, implementasinya tetap memerlukan kesiapan guru maupun peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Kemampuan guru dalam memilih media yang sesuai, merancang aktivitas pembelajaran yang bermakna, serta mengelola interaksi selama pembelajaran menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *Educaplay*. Di sisi lain, kemampuan literasi digital peserta didik juga memengaruhi efektivitas penggunaan media interaktif karena siswa dituntut mampu memahami cara menggunakan teknologi sebagai sarana belajar, bukan sekadar sebagai media hiburan. Pada penelitian ini, kendala tersebut relatif dapat diminimalkan melalui pendampingan guru selama proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu mengikuti setiap aktivitas yang disajikan dalam aplikasi *Educaplay* secara optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh kompetensi pengguna,

sebagaimana dijelaskan oleh Nisak dan Rofi'ah (2023) mengenai tantangan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital, serta diperkuat oleh Kurniadi et al. (2023) yang menegaskan bahwa literasi digital peserta didik menjadi prasyarat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada penggunaan media digital atau pendekatan pembelajaran secara terpisah, tetapi pada integrasi keduanya dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Kebaruan penelitian terletak pada penerapan pendekatan *Deep Learning* yang dipadukan dengan aplikasi *Educaplay* sebagai satu kesatuan strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berorientasi pada pemahaman konseptual. Temuan ini memperluas kajian mengenai implementasi *Deep Learning* pada jenjang sekolah dasar sekaligus memberikan bukti empiris bahwa media pembelajaran berbasis *game-based learning* dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dari sisi praktis, hasil penelitian dapat menjadi alternatif bagi guru dalam merancang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, terutama dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar. Oleh karena itu, integrasi pendekatan *Deep Learning* dengan media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* berpotensi menjadi model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain yang menekankan pengembangan pemahaman konseptual, keterampilan berpikir, dan pembentukan karakter peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan aplikasi *Educaplay* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui terciptanya proses belajar yang lebih bermakna, aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh penerapan pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik membangun pemahaman konseptual melalui aktivitas berpikir kritis, refleksi, kolaborasi, dan pengaitan materi dengan pengalaman nyata. Dengan demikian, integrasi pendekatan *Deep Learning* dan *Educaplay* menjadi strategi pembelajaran yang relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam mengembangkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, serta penguatan karakter pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menunjukkan bahwa pengintegrasian pendekatan pembelajaran mendalam dan media pembelajaran digital berbasis *game-based learning* dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Adapun penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan media digital pada materi, jenjang pendidikan, atau konteks sekolah yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah, maupun pembentukan karakter peserta didik sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pendekatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, D. M., Malik, M., Rumiaty, S., & Pardede, S. (2023). Analisis pembelajaran berdiferensiasi pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(2), 522–533. <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i2.1869>
- Angraini, L., Fitri, R., & Darussyamsu, R. (2022). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik: Literature review. *Bio-Pedagogi: Jurnal Pembelajaran Biologi*, 11(1), 42–49. <https://jurnal.uns.ac.id/pdg/article/view/62436>
- Arifin, A. (2023). Implementasi model pembelajaran pengajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK materi gerak spesifik permainan bola basket di kelas VII-G semester 1 SMPN 1 Bolo tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.311>
- Bahja, A. W. T., & Hakim, L. (2025). Literature review: Analisis model pembelajaran efektif dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 11–27. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.3651>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi Educaplay berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Della Rahmawati, A., & Ummah, R. (2026). The effect of Educaplay based on game-based learning on learning interest and participation in IPAS of fourth-grade Madrasah Ibtidaiyah students. *BASICA*, 6(1), 180–196. <https://doi.org/10.37680/basic.v6i1.9245>
- Fasya, N. A., Wiranti, D. A., & Hamidaturrohmah, H. (2024). Efektivitas model Project Citizen untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 5 SDN 2 Tahunan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 930–942. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.667>
- Fitriani, B., Luma, M., Kamarudin, K., Irwan, I., & Akbar, A. (2023). Penguatan pemahaman budaya dan kearifan lokal melalui program literasi budaya. *Jurnal Abdidas*, 4(1), 27–32. <https://mail.abdidas.org/index.php/abdidas/article/view/744>
- Kurniadi, B. B., Bukit, P., Tamba, M., & Sembiring, E. M. B. (2023). Kompetensi literasi digital siswa dalam pembelajaran daring di SMP Negeri 2 Kabanjahe. *Academy of Education Journal*, 14(1), 155–170. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/fkip/article/view/1377>
- Mujtahid, M., Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2025). Implementasi pembelajaran mendalam (deep learning) di sekolah dasar sebagai penguatan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 2(2), 31–37. <https://repository.uin-malang.ac.id/25281/>
- Mukni'ah, M., Mudrikah, M., & Presbianti, Y. R. (2025). The development of game-based learning media by using Educaplay to increase student motivation and participation. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 5(1), 273–288. <https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.38809>
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. *BASICA*, 3(1), 41–50. <https://doi.org/10.37680/basic.v3i1.3623>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament berbasis media digital Blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil



- belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Rosyidah, F., Parmiti, D. P., Sanjaya, D. B., & Jampel, I. N. (2026). The theories of principles in deep learning approach: Teori-teori dalam prinsip-prinsip pendekatan pembelajaran mendalam. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 127–136. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v15i1.2098>
- Safitri, Y. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>
- Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2024). Pengaruh game Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA N 2 Ungaran Kabupaten Semarang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 22(3), 343–356. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri/article/view/6396>
- Sucipto, S., Sukri, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Tantangan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar: Systematic literature review. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/84353>
- Togatorop, F. H., Purba, B. P. P., Sihombing, A. H., Lahagu, K. M., Manik, E., & Pangaribuan, F. (2025). Memanfaatkan teori belajar kognitivisme untuk memperkuat pembelajaran deep learning. *Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 44–61. <https://doi.org/10.57094/jpkn.v6i1.3137>
- Wafa, A., Syarifah, S., & Nadhif, M. (2025). Transformasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis deep learning: Dari pendekatan hafalan menuju internalisasi nilai. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(2), 103–116. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i2.95>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yuyun, A., Ali, E. Y., & Panjaitan, R. L. (2026). Efektivitas Educaplay terhadap literasi digital siswa kelas 3 sekolah dasar pada materi IPAS. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(3), 1071–1080. <https://doi.org/10.58540/pijar.v4i3.1884>