Science and Education Journal
Vol 5 No 2 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Analisis Pengaruh Game Edukasi Interaktif Menggunakan Aplikasi Qreatif Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah

Nurhaidah Indri Wahana[1], Melati Artika Garay[2], Abigael[3] Aulia Rahma[4], Rianty[5]
[1]Universitas Cokroaminoto Palopo, nurhaidahindri024@gmail.com
[2]Universitas Cokroaminoto Palopo, melati290705@gmail.com
[3]Universitas Cokroaminoto Palopo, abigael55@gmail.com
[4]Universitas Cokroaminoto Palopo, auliadamai2018@gmail.com
[5]Universitas Cokroaminoto Palopo, riantyyyaja@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan game edukasi interaktif menggunakan aplikasi Qreatif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui pengumpulan, penelaahan, dan analisis berbagai artikel ilmiah, buku, prosiding, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Data dianalisis dengan membandingkan, mengelompokkan, dan menyintesiskan temuan-temuan penelitian untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *Qreatif* dalam pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi interaktif berbasis aplikasi *Qreatif* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar, motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Penyajian materi melalui animasi, kuis, dan permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Kajian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Qreatif berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan kajian empiris melalui penelitian lapangan untuk menguji secara langsung pengaruh penggunaan aplikasi *Qreatif* terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci: *game edukasi interaktif, aplikasi Qreatif, Pendidikan Pancasila, minat belajar*

Abstract

This study aims to analyze the impact of using interactive educational games via the Qreatif application on students' learning interest in the Pancasila Education subject at the elementary school level. The study employs a library research method with a descriptive-qualitative approach, involving the collection, review, and analysis of various relevant scholarly articles, books, conference proceedings, and prior research findings. Data were analyzed by comparing, categorizing, and synthesizing research findings to obtain a comprehensive overview of the Qreatif application's effectiveness in the learning process. The results indicate that the use of Qreatif-based interactive educational games positively influences students' learning interest, motivation, active participation, and comprehension during instruction. Presenting material through animations, quizzes, and educational games enhances student engagement, making the learning process more active and enjoyable. The study concludes that the Qreatif application has the potential to serve as an effective digital learning medium to support Pancasila Education in elementary schools. Future research is encouraged to conduct empirical field studies to directly examine the impact of the Qreatif application on students' learning interest..

Keywords: *interactive educational game, Qreatif application, Pancasila Education, interest in learning.*

Corresponding Author:
Nurhaidah Indri Wahana
Universitas Cokroaminoto Palopo, nurhaidahindri024@gmail.com

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, serta sikap kebangsaan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar (Anatasya & Dewi, 2021). Mata pelajaran ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep mengenai Pancasila sebagai dasar negara, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur yang menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu memahami makna setiap sila Pancasila serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui sikap saling menghormati, bertanggung jawab, bergotong royong, dan menghargai keberagaman. Penanaman nilai-nilai tersebut sejak usia dini menjadi fondasi penting dalam membentuk generasi yang memiliki karakter kuat, berintegritas, dan mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan di era globalisasi (Zahro, 2024).

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan strategi yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik (Sukitman dkk., 2023). Siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai aktivitas belajar yang bersifat konkret, menarik, dan melibatkan partisipasi aktif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Pembelajaran yang monoton dan didominasi metode ceramah sering kali menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang fokus, dan kurang memahami materi yang disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif agar materi Pendidikan Pancasila dapat dipahami dengan lebih mudah sekaligus mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital (Huraerah dkk., 2024). Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Kehadiran berbagai media pembelajaran digital memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi secara lebih variatif sehingga proses belajar tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks atau metode ceramah. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan kebutuhan peserta didik yang telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari (Resti dkk., 2024).

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah game edukasi interaktif Dewi dkk., 2026). Media pembelajaran berbasis permainan mampu menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Aktivitas seperti menyelesaikan tantangan, menjawab kuis, memperoleh skor, maupun menerima umpan balik secara langsung dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut memungkinkan siswa belajar secara aktif tanpa merasa terbebani, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Aplikasi *Qreatif* merupakan salah satu *platform* pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti permainan edukatif, kuis, animasi, serta evaluasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam berbagai mata pelajaran (Irsan dkk., 2024). Pemanfaatan aplikasi ini dapat membantu guru menyampaikan materi mengenai nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, keberagaman, persatuan, serta semangat gotong royong melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik. Penyajian materi secara interaktif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran (Shobirin dkk., 2025).

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Heri, 2019). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

pelajaran, aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, serta memiliki motivasi yang kuat untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat, cepat kehilangan konsentrasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif (Sari dkk., 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis game edukasi mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, keaktifan, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, kajian yang secara khusus membahas pengaruh penggunaan aplikasi *Qreatif* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada aspek hasil belajar dan kemampuan kognitif, sehingga diperlukan kajian yang mengintegrasikan berbagai hasil penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan game edukasi interaktif menggunakan aplikasi *Qreatif* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar melalui pendekatan studi pustaka. Hasil kajian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas pemanfaatan aplikasi *Qreatif* sebagai media pembelajaran digital yang mampu menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode studi pustaka dipilih karena penelitian bertujuan memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan game edukasi interaktif menggunakan aplikasi *Qreatif* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berdasarkan berbagai hasil penelitian yang telah dipublikasikan. Pendekatan ini tidak melibatkan pengumpulan data secara langsung di lapangan, melainkan memanfaatkan berbagai sumber tertulis yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Sumber data yang digunakan meliputi artikel jurnal ilmiah, prosiding, buku, serta hasil penelitian terdahulu yang membahas media pembelajaran digital, game edukasi interaktif, aplikasi *Qreatif*, pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan minat belajar siswa sekolah dasar.

Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan. Tahap pertama berupa penelusuran literatur menggunakan kata kunci, seperti *game edukasi interaktif*, *aplikasi Qreatif*, *Pendidikan Pancasila*, *media pembelajaran digital*, dan *minat belajar siswa sekolah dasar* pada berbagai basis data ilmiah. Tahap berikutnya adalah menyeleksi sumber berdasarkan relevansi dengan topik penelitian, tahun publikasi, serta kredibilitas penerbit atau jurnal. Literatur yang memenuhi kriteria kemudian dikaji secara mendalam dengan memperhatikan tujuan penelitian, metode yang digunakan, subjek penelitian, hasil penelitian, serta kesimpulan yang diperoleh. Tahap akhir dilakukan dengan menyusun sintesis dari berbagai temuan penelitian yang memiliki keterkaitan sehingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Qreatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk membandingkan, mengelompokkan, menginterpretasikan, dan menyintesiskan berbagai hasil penelitian yang telah dikumpulkan sehingga dapat ditemukan pola-pola yang menunjukkan persamaan maupun perbedaan antartemuan. Proses analisis tidak hanya berfokus pada hasil penelitian, tetapi juga memperhatikan metode yang digunakan, konteks penelitian, serta implikasi yang dihasilkan. Pendekatan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

tersebut memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan game edukasi interaktif berbasis aplikasi Qreatif sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif dalam bentuk uraian yang sistematis sehingga mampu memberikan gambaran mengenai kecenderungan hasil penelitian terdahulu terkait penggunaan aplikasi *Qreatif*. Penyajian data dilakukan dengan menghubungkan berbagai temuan yang relevan untuk menjelaskan pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa, keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, serta efektivitasnya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan kesimpulan yang komprehensif dan menjadi referensi bagi guru maupun peneliti dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelusuran dan penelaahan terhadap sepuluh artikel ilmiah yang relevan, diperoleh gambaran mengenai karakteristik penelitian terdahulu terkait penggunaan aplikasi *Qreatif* dan game edukasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Artikel-artikel yang dikaji dianalisis berdasarkan nama pengarang, tahun publikasi, tujuan penelitian, partisipan, desain dan metode penelitian, temuan utama, serta implikasi penelitian. Ringkasan hasil kajian literatur disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Kajian Pustaka

Nama Pengarang	Tahun	Negara	Tujuan Penelitian	Partisipan	Desain & Metode Pengambilan Data	Temuan	Implikasi
Willem, Suhartini, & Haerani	2025	Indonesia	Menganalisis pengaruh game edukasi *Qreatif* Educative terhadap hasil belajar IPAS materi tata surya	13 siswa kelas VI SD Mahkota Kelir, Samarinda	Kuantitatif, pre-eksperimental one group pretest-posttest; tes hasil belajar	Rata-rata nilai naik dari 51,03 (pre-test) menjadi 91,28 (post-test); N-Gain 0,83 (tinggi)	Game edukasi berbasis *Qreatif* efektif menjelaskan konsep abstrak dan meningkatkan motivasi belajar
Ningsih, Damayanti, Salsabila, & Rahmawati	2026	Indonesia	Mengkaji pengaruh platform *Qreatif* melalui smartboard terhadap hasil belajar siswa	Siswa kelas IV SDN Keleyan 2	Kuantitatif eksperimen; Paired Sample T-Test dan N-Gain	Rata-rata meningkat dari 28,14 menjadi 79,36; N-Gain 0,720 (tinggi); 85,7% siswa kategori tinggi	Platform *Qreatif via smartboard* dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional dan mendukung pemerataan capaian belajar
Inafazri & Formen	2024	Indonesia	Meneliti pengaruh game edukasi digital Qreatif terhadap kemampuan berhitung anak	Anak usia 4-5 tahun	Kuantitatif; instrumen tes kemampuan berhitung sebelum dan sesudah intervensi	Penggunaan game edukasi digital berdampak positif pada peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini	Media digital interaktif relevan diterapkan sejak jenjang pendidikan anak usia dini
Rahayu, Nuraeni, &	2025	Indonesia	Menguji pengaruh model	Siswa Sekolah	Kuantitatif eksperimen	Kombinasi model inkuiri	Integrasi media

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Yogiarni			pembelajaran inkuiri berbantuan Qreatif terhadap pemahaman konsep IPA	Dasar	dengan bantuan aplikasi Qreatif sebagai media pendukung inkuiri	dan aplikasi Qreatif meningkatkan pemahaman konsep IPA secara signifikan	interaktif dengan model pembelajaran aktif memperkuat efektivitas pembelajaran sains
Sari, Jayanti, & Budi Irawan	2025	Indonesia	Menganalisis pengaruh media digital Qreatif terhadap hasil belajar matematika	Siswa kelas IV SD Negeri 76 Palembang	Kuantitatif; pretest-posttest dengan analisis statistik hasil belajar	Media digital Qreatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa	Aplikasi berbasis permainan dapat menjadi alternatif media pembelajaran matematika di SD
Somo & Kiptiyah Maryatul (2024)	2024	Indonesia	Mengukur efektivitas model Pictorial Riddle berbantuan Qreatif terhadap pemahaman konsep dan aktivitas belajar	Siswa kelas III SDN Wonosari 01	Kuantitatif eksperimen; instrumen tes pemahaman konsep dan lembar observasi aktivitas	Kombinasi model dan aplikasi Qreatif meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keaktifan belajar siswa	Aplikasi Qreatif efektif dipadukan dengan berbagai model pembelajaran aktif di kelas rendah
Diyanti, Utama, & Winahyu (2023)	2023	Indonesia	Menguji efektivitas model PBL berbantuan aplikasi Qreatif terhadap berpikir kritis dan motivasi belajar IPA	Siswa Sekolah Dasar	Kuantitatif eksperimen; instrumen tes berpikir kritis dan angket motivasi	Model PBL berbantuan Qreatif meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus motivasi belajar IPA	Media interaktif memperkuat pembelajaran berbasis masalah dalam menumbuhkan motivasi belajar
Widyastuti & Puspita (2020)	2020	Indonesia	Mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi pada materi IPA tematik kebersihan lingkungan	Siswa Sekolah Dasar	Penelitian dan pengembangan (R&D); uji validasi ahli media dan materi	Media game edukasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan menarik digunakan dalam pembelajaran tematik	Pengembangan game edukasi tematik dapat menjadi rujukan desain media pembelajaran interaktif serupa
Pranata, Nugroho, & Setiawan (2024)	2024	Indonesia	Merancang game edukasi "Kabataku" dengan metode Quiz Team untuk siswa SD	Siswa Sekolah Dasar	Metode pengembangan perangkat lunak (rekayasa game); pengujian black box	Game edukasi berbasis quiz team layak digunakan sebagai media belajar yang interaktif dan menyenangkan	Pendekatan gamifikasi kuis efektif meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi Pelajaran
Alif, Akbar, Suhartini, Putri, & Haerani (2025)	2025	Indonesia	Mengembangkan game edukasi "Otania" berbasis Scratch untuk mendukung isu keberlanjutan (SDGs)	Siswa Sekolah Dasar	Penelitian pengembangan (R&D) berbasis Scratch; uji kelayakan media	Game edukasi berbasis Scratch layak dan mampu menumbuhkan kepedulian sekaligus minat belajar siswa	Game edukasi berbasis pemrograman visual dapat memperluas cakupan materi lintas topik pembelajaran

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian yang dikaji menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Desain penelitian tersebut umumnya melibatkan pemberian perlakuan berupa penggunaan game edukasi interaktif atau aplikasi *Qreatif*, kemudian membandingkan hasil belajar, motivasi, maupun respons siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Pendekatan tersebut memberikan gambaran mengenai pengaruh media pembelajaran digital terhadap peningkatan kualitas proses belajar di sekolah dasar.

Hasil kajian literatur memperlihatkan bahwa penggunaan game edukasi interaktif, termasuk aplikasi *Qreatif*, memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Berbagai penelitian melaporkan adanya peningkatan minat belajar, motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran. Penyajian materi melalui media yang interaktif, dilengkapi dengan animasi, kuis, dan unsur permainan, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Temuan-temuan yang diperoleh dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Qreatif* memiliki potensi sebagai media pembelajaran digital yang efektif untuk digunakan di sekolah dasar, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil kajian ini menjadi dasar dalam pembahasan mengenai efektivitas aplikasi *Qreatif* dalam meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

2. Pembahasan

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi interaktif berbasis aplikasi *Qreatif* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media pembelajaran digital yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain menjadikan game edukasi sebagai media yang sesuai untuk membantu mereka memahami materi sekaligus meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran. Penyajian materi melalui gambar, animasi, kuis, dan permainan interaktif membuat siswa lebih mudah memusatkan perhatian sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Materi Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap, karakter, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Penyampaian materi dengan metode ceramah sering kali membuat siswa hanya menerima informasi secara pasif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Pemanfaatan aplikasi *Qreatif* memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif karena siswa dapat belajar melalui berbagai aktivitas, seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, mencocokkan gambar, maupun mengikuti permainan edukatif yang berkaitan dengan materi. Pengalaman belajar tersebut membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret sekaligus menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar, aktif bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, serta berusaha menyelesaikan tugas dengan baik. Kajian terhadap berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan antusiasme siswa karena proses belajar dikemas dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan. Keberadaan unsur permainan, seperti pemberian skor, penghargaan (*reward*), tantangan, dan umpan balik secara langsung, mampu menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa terdorong untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai (Mahbubi, 2025).

Pemanfaatan aplikasi *Qreatif* juga memberikan manfaat bagi guru dalam

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru memiliki kesempatan untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan variatif melalui berbagai fitur digital yang tersedia. Materi mengenai nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, keberagaman, persatuan, toleransi, serta gotong royong dapat disampaikan menggunakan media visual dan aktivitas interaktif yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik seperti ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri sekaligus meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Utia dkk., 2024).

Karakteristik aplikasi *Qreatif* yang mudah diakses dan memiliki tampilan yang menarik menjadi salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan warna, ilustrasi, animasi, dan audio mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Pengalaman belajar yang positif akan membangun rasa percaya diri siswa untuk mencoba menyelesaikan berbagai aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut secara tidak langsung berkontribusi terhadap meningkatnya minat belajar karena siswa merasa pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan lebih dekat dengan dunia yang mereka sukai.

Kajian pustaka juga memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, keaktifan, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman konsep peserta didik. Hubungan antara minat belajar dan hasil belajar menunjukkan bahwa semakin tinggi ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, semakin besar pula peluang mereka untuk memahami materi secara optimal. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memanfaatkan aplikasi *Qreatif* tidak hanya membantu siswa menguasai konsep-konsep dasar, tetapi juga mendorong mereka menghayati nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas belajar yang bermakna (Kusumawati & Mardianti, 2025).

Keterbatasan kajian ini terletak pada penggunaan metode studi pustaka yang hanya mengandalkan data dari hasil penelitian terdahulu tanpa melakukan pengamatan langsung di lapangan. Hasil yang diperoleh menggambarkan kecenderungan umum dari berbagai penelitian, sehingga belum sepenuhnya mencerminkan kondisi pembelajaran di setiap sekolah dasar. Perbedaan karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana, kompetensi guru, serta lingkungan belajar dapat memengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi *Qreatif* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan secara keseluruhan menunjukkan bahwa aplikasi *Qreatif* memiliki potensi sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pemanfaatan media digital yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran aktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Hasil kajian ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi sekaligus menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang menguji efektivitas aplikasi *Qreatif* melalui penelitian lapangan dengan menggunakan instrumen minat belajar yang valid dan reliabel.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi interaktif menggunakan aplikasi *Qreatif* berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Fitur-fitur seperti animasi, kuis interaktif, permainan edukatif, serta pemberian umpan balik secara langsung menjadikan siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan aplikasi *Qreatif* juga membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah serta mendorong pengembangan nilai-nilai karakter, seperti gotong royong, tanggung jawab, toleransi, dan sikap menghargai keberagaman. Bagi guru, aplikasi ini dapat menjadi

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang dikaji masih berfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lapangan yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi *Qreatif* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, sehingga diperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas media pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Alif, M., Akbar, A., Suhartini, E., Putri, R., & Haerani, R. (2025). Media game edukatif "Otania" berbasis Scratch guna mendukung Sustainable Development Goals: Life on Land. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(Special Issue), 13–25.

Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, *9*(2), 291-304.

Dewi, N. N. C. W. K., Winangun, I. M. A., & Ardiawan, I. K. N. (2026). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, *5*(1), 1027-1035.

Diyanti, S. K., Utama, C., & Winahyu, S. E. (2023). Efektivitas model PBL berbantuan aplikasi Qreatif terhadap berpikir kritis dan motivasi pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, *15*(1).

Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2024). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, *8*(2).

Inafazri, S. A., & Formen, A. (2024). Pengaruh game edukasi digital "Qreatif Edukatif" terhadap pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun. Devotion: *Journal of Research and Community Service*, 5(7), 841–849.

Irsan, I., Syamsurijal, S., & Suarti, S. (2024). Meningkatkan Interaksi dan Evaluasi Pembelajaran dengan Quizizz: Kuis Interaktif untuk Guru Masa Depan. *Jurnal Abdidas*, *5*(6), 845-860.

Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, *16*(2), 252-263.

Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(1), 1-9.

Ningsih, E. K., Damayanti, D. L., Salsabila, T. T., & Rahmawati, I. D. (2026). Pengaruh penggunaan platform Qreatif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Keleyan 2. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(2), 146–161.

Pranata, P. W., Nugroho, A., & Setiawan, R. (2024). Perancangan game edukasi "Kabataku" untuk anak sekolah dasar dengan menggunakan metode Quiz Team. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Komputer* (JAKAKOM), 4(1).

Rahayu, G. S., Nuraeni, F., & Yogiarni, T. (2025). Pengaruh model pembelajaran inkuiri dengan bantuan aplikasi Qreatif Edukatif terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 336–347.

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(3), 1145-1157.

Sari, D. P., Jayanti, & Budi Irawan, D. (2025). Pengaruh media digital Qreatif Id terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 76 Palembang. Pendas: *Jurnal Ilmiah*

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

*Pendidikan Dasa*r, 10, 308–319.

Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran poster dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, *7*(2), 438-449.

Shobirin, S., Rahayu, F. S., & Ajibi, M. (2025). Inovasi Pembelajaran Dengan Teknologi Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educational Journal of Bhayangkara*, *5*(1), 21-25.

Somo, & Kiptiyah Maryatul, S. (2024). Efektivitas model Pictorial Riddle berbantuan aplikasi Qreatif terhadap pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa kelas III SDN Wonosari 01. Fondatia: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 652–669.

Sukitman, T., Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2023). Penguatan Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep*, *3*(1).

Utia, M., Mas, S. R., & Suking, A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Equity in Education Journal*, *6*(2), 69-76.

Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran IPA tematik kebersihan lingkungan. Paradigma: *Jurnal Komputer dan Informatika*, 22(1), 95–100.

Willem, A. N., Suhartini, E., & Haerani, R. P. R. (2025). Pengaruh game edukasi Qreatif Educative terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(4), 1523–1531.

Zahro, N. F. (2024). Pendidikan dasar islam sebagai fondasi pembangunan moral dan sosial di era globalisasi. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, *11*(4), 1-12.