



# UMSURA

Universitas Muhammadiyah Surabaya

## ARTIKEL

**ANALISIS PENERAPAN KARAKTER GOTONG ROYONG  
DENGAN MEDIA *EDUCAPLAY FROGGY JUMPS* DALAM  
PEMBELAJARAN PPKn DI SEKOLAH DASAR**

**FARA NISAUL HUSNA  
NIM. 20221115011**

## DOSEN PEMBIMBING

**Dr. Badruli Martati, SH., MA., M.Pd.  
Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA  
2026**

**ANALISIS PENERAPAN KARAKTER GOTONG ROYONG  
DENGAN MEDIA *EDUCAPLAY FROGGY JUMPS* DALAM  
PEMEBELAJARAN PPKn DI SEKOLAH DASAR**

**ARTIKEL**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan**

**FARA NISAUL HUSNA  
NIM. 20221115011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA  
2026**



## HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

“Berbagai cobaan dan hal yang buat kau ragu, jadikan percikan tuk menempa tekad mu, jalan hidup mu hanya milikmu sendiri, rasakan nikmatnya hidupmu hari ini”

### Persembahan :

Alhamdulillahirabbil Aalamiin. Saya persembahkan karya yang sederhana ini untuk orang-orang yang saya cinta dan sayangi selama-lamanya kedua orang tua dan adek-adek saya, mereka adalah pelita yang tidak pernah padam di setiap perjalanan hidup saya, orang-orang yang telah memberikan suport untuk saya, dan tak lupa pula untuk kampus kebanggaan saya Universitas Muhammadiyah Surabaya.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel yang ditulis oleh Fara Nisaul Husna NIM 20221115011 dengan judul "Analisis Penerapan Karakter Gotong Royong Dengan Media *Educaplay Froggy Jumps* Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan pada 28 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

I. Dr. Badruli Martati,  
SH., MA., M.P.d.



22 Januari 2026

II. Meirza Nanda Faradita,  
S.Pd., M.Pd.



22 Januari 2026

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Artikel ini yang ditulis oleh Fara Nisaul Husna telah di uji dan Dinyatakan sah Oleh panitia Ujian Tingkat Sarjana (SI) fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya Sebagai Salah satu Syarat memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada tanggal 28 Januari 2026

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

I. Ishmatun Naila, S.Si.,  
M.P.d.



27 Feb 2026

II. Lilik Binti Mirnawati,  
S.Pd.I., M.Pd.



27 Februari 2026

III. Dr. Badruli Martati,  
SH., MA., M.P.d.



27-02-2026

Mengetahui Dekan

Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains  
Universitas Muhammadiyah Surabaya



Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

## PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fara Nisaul Husna  
NIM : 20221115011  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Pendidikan, Komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 07 Januari 2026  
Yang Membuat Pernyataan,



(Fara Nisaul Husna)

## ABSTRAK

Fara Nisaul Husna. 2026. Analisis Penerapan Karakter Gotong Royong Dengan *Media Educaplay Froggy Jumps* Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. Artikel, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Dr. Badruli Martati, SH., M.H., M.Pd. Pembimbing II: Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan karakter gotong royong peserta didik melalui penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman. Penelitian ini bertempat di SDN Mulyorejo 1 Surabaya, kelas 4A dengan subjek penelitian 5 kelompok peserta didik. Hasil penelitian berdasarkan observasi, wawancara, dokumentasi yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* mampu mendukung penerapan karakter gotong royong peserta didik. Hal ini terlihat dari munculnya sikap saling membantu dalam diskusi kelompok, kerja sama dalam kerja kelompok, serta tanggung jawab setiap anggota kelompok terhadap tugas yang diberikan. Peserta didik juga menunjukkan keterlibatan aktif dan interaksi yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* pada pembelajaran PPKn dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan dan memperkuat karakter gotong royong peserta didik di sekolah dasar.

**Kata Kunci** : Karakter gotong royong, *game educaplay froggy jumps*, PPKn, sekolah dasar

## ABSTRACT

*Fara Nisaul Husna. 2026. Analysis of the Implementation of Gotong Royong Character Using Educaplay Froggy Jumps Media in Learning Civics in Elementary Schools. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Surabaya. Supervisor I: Dr. Badruli Martati, SH., M.H., M.Pd. Supervisor II: Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.*

*This study aims to describe the implementation of gotong royong character in students through the use of Educaplay Froggy Jumps media in Civics learning in elementary schools. This study used qualitative methods. Data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman technique. This study took place at SDN Mulyorejo 1 Surabaya, class 4A, with five groups of students as subjects. Research results based on observations, interviews, and documentation indicated that the use of Educaplay Froggy Jumps media can support the development of mutual cooperation (gotong royong) in students. This is evident in the emergence of mutual assistance in group discussions, cooperation in group work, and the responsibility of each group member for assigned tasks. Students also demonstrated active involvement and positive interactions throughout the learning process. Therefore, the use of Educaplay Froggy Jumps media in learning Civic can be an effective alternative learning medium for fostering and strengthening elementary school students' mutual cooperation.*

**Keywords:** *Gotong royong, Educaplay Froggy Jumps game, PPKn, elementary school.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat hidayah dan pertolongan-Nya. Penulis dapat menyelesaikan Artikel ini dengan waktu yang tepat. Artikel dengan judul “Analisis Penerapan Karakter Gotong-Royong Dengan Media *Educaplay Froggy Jumps* Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar” artikel ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surabaya. Untuk menyelesaikan Artikel ini penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., FISQua., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Bapak Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Dr. Badruli Martati, SH., MA., M.Pd. selaku Dosen pembimbing I dan wali dosen yang telah sabar memberikan bimbingan, dukungan, arahan, saran dan semangat.
5. Ibu Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen pembimbing 2 telah sabar memberikan bimbingan, dukungan, arahan, saran dan semangat dengan sangat sabar
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surabaya.
7. Kedua orang tua saya Rama Ahyan dan Emik Sari’ati, mereka adalah dua orang sangat berharga dalam hidup saya, mereka adalah pelita dalam setiap perjalanan hidup saya, kepada Rama terimakasih banyak atas nafkah dan kasih sayang yang telah diberikan sehingga anak pertamamu ini bisa berada di tahap ini, kepada Emik terimakasih atas segala motivasi, doa, harapan serta dampingan untuk anak pertamamu sehingga menjadi anak yang berpendidikan, terimakasih atas kesabaran dan pengorbanan yang telah diberikan.

- Fara, Akif, Abizhar bersaksi bahwa Rama dan Emik tidak pernah pernah sedikitpun meninggalkan tanggung jawabnya sebagai orang tua yang baik dan sempurna. Terimakasih atas
8. Adik laki-laki pahlawan hidupku Akif Razin Hayyan Siraj yang selalu membuat penulis termotivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, serta berusaha untuk menjadi panutan di masa yang akan datang.
  9. Seluruh keluarga besar tercinta yang selalu memberi doa dan menyayangi penulis dengan tulus.
  10. support system terbaik penulis, geng yalimalili (Dinda, Putri, Fara, Ilo, Aci). Terimakasih telah menjadi rumah hangat yang membuat segala hal sulit menjadi terasa mudah. Semoga kedepannya kita selalu bahagia bersama.
  11. Abel, Aluf, Febi, Ira, Findi & Afgha terimakasih telah menjadi sahabat terbaik dan membuat perjalanan di perantauan ini menjadi berwarna
  12. My life saver keluarga besar geng pulang malam, terimakasih atas segala motivasi dan perjalanan yang menyenangkan, meskipun setelah ini kita akan menajani kehidupan masing-masing yang berbeda, semoga pertemanan ini bukan hanya lama tapi selamanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan artikel ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharap kritik dan saran yang membangun untuk penulisan artikel yang lebih baik.

Tersusunnya artikel ini, penulis berharap bahwa artikel ini dapat bermanfaat terutama bagi penulis secara pribadi sebagai bekal dalam mengajar di kemudian hari, dan semoga artikel ini juga bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan dan memberi inspirasi bagi yang membutuhkan.

Surabaya, 07 Januari 2026

Fara Nisaul Husna  
20221115011

## DAFTAR ISI

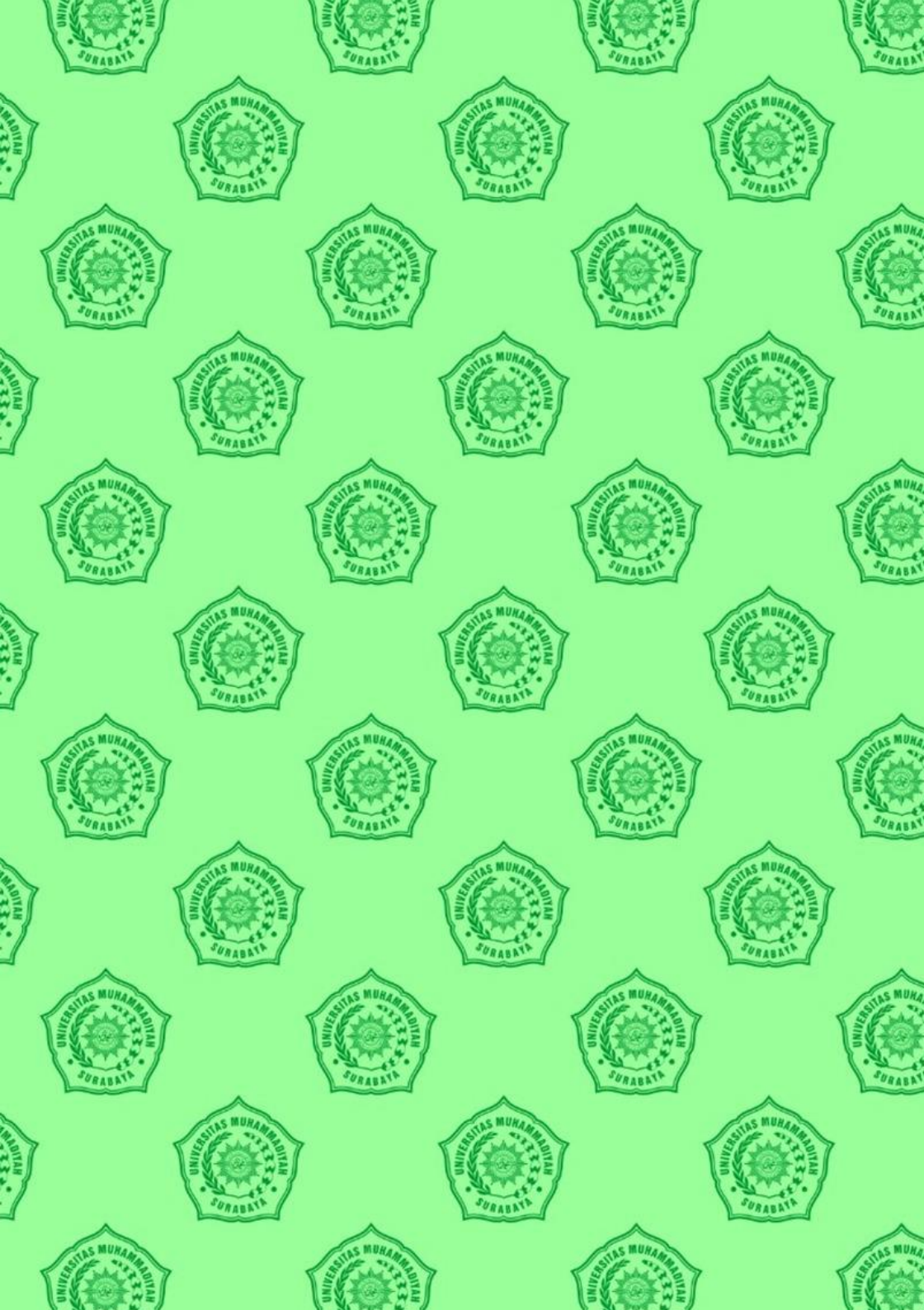
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN.....	iv
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
A. PENDAHULUAN.....	4
B. METODE .....	12
C. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	16
D. KESIMPULAN .....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN.....	36

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1: Hasil *Educaplay Froggy Jumps* peserta didik..... 22**
- Gambar 1: Dokumentasi Peserta Didik Menggunakan Media .... 23**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian.....	37
Lampiran 2: Lembar Observasi Peserta Didik.....	38
Lampiran 3: Hasil Wawancara Guru Kelas IV .....	41
Lampiran 4: Hasil Wawancara Kepala Sekolah.....	43
Lampiran 5: Hasil Dokumentasi Peserta Didik.....	46
Lampiran 6: Hasil Dokumentasi <i>Game Educaplay FroggyJumps</i> .....	47
Lampiran 7: Dokumentasi Wawancara Guru.....	48
Lampiran 8: Hasil Cek Plagiasi .....	49
Lampiran 9: Pernyataan Bebas Plagiasi.....	53
Lampiran 10: Surat Keterangan Penerbitan Artikel (Loa) .....	54
Lampiran 11: Bukti Kendali Bimbingan.....	55
Lampiran 12: Surat Endorsement Letter .....	56
Lampiran 12: Biodata Penulis .....	57



**ANALISIS PENERAPAN KARAKTER  
GOTONG ROYONG DENGAN MEDIA  
EDUCAPLAY FROGGY JUMPS DALAM  
PEMBELAJARAN PPKn DI SEKOLAH  
DASAR**

Fara Nisaul Husna<sup>1</sup>, Badruli Martati<sup>2</sup>, Meirza Nanda  
Faradita<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD FPKS Universitas Muhammadiyah Surabaya

<sup>1</sup>[faranisakul@gmail.com](mailto:faranisakul@gmail.com) <sup>2</sup>[badrulimartati@um-  
surabaya.ac.id](mailto:badrulimartati@um-surabaya.ac.id)

<sup>3</sup>[meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id](mailto:meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the implementation of gotong royong character in students through the use of Educaplay Froggy Jumps media in Civics learning in elementary schools. This study used qualitative methods. Data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman technique. This study took place at SDN Mulyorejo 1 Surabaya, class 4A, with five groups of students as subjects. Research results based on observations, interviews, and documentation indicated that the use of Educaplay Froggy Jumps media can support the development of mutual cooperation (gotong royong) in students. This is evident in the emergence of mutual assistance in group discussions, cooperation in group work, and the responsibility of each group member for assigned tasks. Students also demonstrated active involvement and*

---

*positive interactions throughout the learning process. Therefore, the use of Educaplay Froggy Jumps media in learning Civic can be an effective alternative learning medium for fostering and strengthening elementary school students' mutual cooperation.*

**Keywords:** *Gotong royong, Educaplay Froggy Jumps game, PPKn, elementary school.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan karakter gotong royong peserta didik melalui penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman. Penelitian ini bertempat di SDN Mulyorejo 1 Surabaya, kelas IVA dengan subjek penelitian 5 kelompok peserta didik. Hasil penelitian berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* mampu mendukung penerapan karakter gotong royong peserta didik. Hal ini terlihat dari munculnya sikap saling membantu dalam diskusi kelompok, kerja sama dalam kerja kelompok, serta tanggung jawab setiap anggota kelompok terhadap tugas yang diberikan. Peserta didik juga menunjukkan keterlibatan aktif dan

---

interaksi yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* pada pembelajaran PPKn dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan dan memperkuat karakter gotong royong peserta didik di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Karakter gotong royong, Media *educaplay froggy jumps*, PPK, Sekolah dasar.

---

## **A. Pendahuluan**

Manusia pada hakikatnya merupakan makhluk sosial yang tidak dapat menjalani kehidupan secara mandiri, karena dalam berbagai aspek kehidupan selalu membutuhkan bantuan dan kerja sama dengan orang lain. Setiap individu memiliki karakter yang beragam, sehingga perbedaan tersebut perlu diperhatikan dalam proses pembentukan kepribadian. Oleh sebab itu, pendidikan karakter penting ditanamkan sejak usia dini agar anak berkembang menjadi pribadi yang memiliki keseimbangan emosional, kematangan

spiritual, serta kepribadian yang kuat, sehingga mampu memberikan dampak positif bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya (Hanafiah et al., 2023).

Salah satu nilai karakter yang memiliki peranan penting dan menjadi ciri khas budaya bangsa Indonesia ialah karakter gotong royong. Karakter gotong royong pada dasarnya dimaknai sebagai bentuk kerja sama yang dilakukan secara suka rela oleh individu atau kelompok guna mencapai kepentingan bersama (Sholikah & Oktaviarini, 2025). Karakter gotong royong tidak hanya

---

menunjukkan semangat kebersamaan serta rasa peduli antar sesama, tetapi juga menjadi fondasi utama dalam membangun masyarakat yang inklusif, selaras, dan kuat dalam menghadapi berbagai tantangan bersama (Wulansari et al., 2025) Dalam (Soleh & Pratiwi, 2021) menjelaskan indikator karakter gotong royong antara lain tolong menolong, kerja sama, solidaritas, menghargai, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan. Namun pada penelitian ini difokuskan pada tiga indikator gotong royong, yaitu, tolong-menolong, kerja sama dan solidaritas, dikarenakan

tiga indikator tersebut sesuai dengan perkembangan sosial emosional peserta didik sekolah dasar.

#### Penguatan

Pendidikan karakter gotong royong dapat dilakukan dengan cara menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik secara efektif melalui lembaga pendidikan dalam proses pembelajaran (Muttaqin & Rohyana, 2023). Melalui proses pembelajaran yang dirancang dengan baik, peserta didik dapat belajar berinteraksi, bekerja sama, dan menghargai peran orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Sejalan dengan hal tersebut, teori

---

konstruktivisme Vygotsky menjadi dasar penting dalam pengembangan karakter gotong royong. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan tidak diberikan secara langsung oleh guru, tetapi dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi terhadap lingkungan sekitarnya (Amahorseya & Mardiyah, 2023).

Menurut Prensky, peserta didik saat ini dapat dikategorikan sebagai *digital natives*, yakni individu yang sejak kecil telah akrab dengan dunia teknologi digital. Mereka memiliki karakteristik

yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya, seperti kemampuan cepat dalam memperoleh informasi, ketertarikan tinggi terhadap penggunaan teknologi, serta kecenderungan belajar melalui aktivitas yang interaktif dan berbasis digital (Ge'e & Dahlan, 2025). Korelasi positif antara penggunaan media digital dan prestasi akademik dapat dikaitkan dengan beberapa faktor, seperti peningkatan jejaring sosial, penerapan pendekatan yang berpusat pada peserta didik yang mendorong kemandirian, kolaborasi, dan partisipasi aktif serta

---

integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran mendalam (Mayen et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut (Pratiwi & Meilani, 2018) menjelaskan indikator media pembelajaran diantaranya yaitu, relevansi media dengan materi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan media, ketersediaan dan kebermanfaatan. Penggunaan media digital membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, salah satunya melalui games atau permainan. Games edukasi memiliki

berbagai ragam salah satunya adalah *Educaplay froggy jumps* atau dalam Bahasa Indonesia disebut permainan katak lompat. *educaplay* merupakan platform daring yang memungkinkan guru untuk membuat permainan atau alat pembelajaran secara gratis dengan hasil yang inovatif dan menarik. Berbagai fitur yang ada membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam memantik pemahaman sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi sekaligus meningkatkan keterlibatan dan keterampilan peserta didik terkait materi untuk mendapatkan pengalaman

---

n belajar yang lebih menyenangkan (Nurmaizura et al., 2024).

*Media educaplay froggy jumps* dijelaskan dapat diimplementasikan pada semua mata Pelajaran, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Di Indonesia, nilai-nilai Pancasila dijadikan pedoman utama dalam menjalani kehidupan bermasyarakat (Martati et al., 2023).

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berperan untuk menumbuhkan pribadi yang baik sehingga dapat

menjadi anggota masyarakat/warga negara yang baik (Ayane & Mihiretie, 2024). PPKn mengintegrasikan nilai-nilai dasar Pancasila ke dalam proses pendidikan melalui pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pembentukan karakter gotong royong (Nawa et al., 2025). Dalam pembelajaran ini melibatkan aktivitas kelompok, kolaborasi, berbagi, dan saling membantu antara anggota kelompok. Adapun cara yang digunakan untuk mengajarkan nilai gotong royong adalah melalui sistem kelompok atau

---

regu yang terdiri dari 4-5 peserta didik (Gumelar et al., 2023)

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada sekolah SDN Mulyorejo 1 Surabaya. Terdapat permasalahan yang terjadi yaitu masih adanya peserta didik yang cenderung memilih-milih teman ketika akan dibentuk dalam kelompok, menunjukkan ekspresi tidak senang jika pengelompokan tidak sesuai keinginannya, serta cenderung menjauhi atau tidak melibatkan teman yang kurang disukai dalam kegiatan diskusi. Oleh sebab itu, apabila peserta didik tidak segera

dibina untuk menumbuhkan sikap gotong royong, hal ini dapat berdampak negatif terhadap hubungan sosial mereka, seperti menurunnya keharmonisan antar peserta didik, munculnya konflik, memburuknya relasi antarteman, tumbuhnya sikap individualis, bahkan berpotensi mengikis rasa peduli terhadap lingkungan sekitar.

Melihat kondisi pembelajaran tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat memperbaiki kondisi tersebut, yaitu dengan menggunakan media *educaplay froggy jumps* khususnya dalam

---

pembelajaran PPKn dengan menggunakan media ini juga dapat meminimalkan perbedaan pengalaman belajar karena dapat diakses baik di sekolah maupun di rumah. Melalui dukungan teknologi tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berkualitas sehingga siswa lebih termotivasi, berkembang keterampilannya, serta terdorong untuk berkolaborasi. Dalam konteks penelitian ini, media tersebut juga berperan dalam menumbuhkan karakter gotong royong karena aktivitas di dalamnya mendorong peserta didik

untuk tolong menolong, bekerja sama, dan memiliki rasa tanggung rasa dalam menyelesaikan tantangan secara bersama-sama. Media *educaplay froggy jumps* menunjukkan bagaimana dukungan pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan kualitas dan efisiensi proses pembelajaran agar siswa semakin memperoleh motivasi, keterampilan, dan kreativitas yang nantinya dapat dikembangkan dengan media tersebut peserta didik dapat ikut terlibat secara langsung, berinteraksi dengan teman, serta menyelesaikan tugas

atau tantangan bersama.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Purnamasari et al., 2024) dengan judul terkait Penguatan Karakter Gotong royong melalui Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sd Negeri Bugangan 02 Semarang menyatakan bahwa “Indikator menghargai menunjukkan capaian paling tinggi dengan persentase 73%, disusul indikator kerja sama yang mencapai 63%. Di sisi lain, indikator solidaritas justru menjadi yang paling rendah dengan keberhasilan 53%, dan indikator tolong-

menolong hanya mencapai 47%.” Dan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Najib et al., 2024) dengan judul Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Games Educaplay* Pada Pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis *games educaplay* dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan sehingga sangat membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media *educaplay* dapat mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama dan

---

menunjukkan bahwa antar peserta didik yaitu peserta didik saling berdiskusi dalam setiap pemecahan masalah, menerima dengan baik antar pendapat, serta mampu bertanggung jawab atas soal-soal yang sudah diberikan. Oleh karena itu, penerapan media *educaplay* mampu menumbuhkan karakter gotong royong pada peserta didik.

Berdasarkan uraian di maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan karakter gotong royong dengan media *educaplay froggy jumps* dalam pembelajaran PPKn di

sekolah dasar. Kelas IV SDN Mulyorejo 1 surabaya.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang di gunakan adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang mengungkapkan situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah (Sugiyono, 2018)

Penelitian ini di lakukan di SDN Mulyorejo 1 Surabaya, sumber yang di gunakan pada penelitian ini yaitu,

---

peserta didik kelas IV, guru kelas IV, dan kepala sekolah SDN Mulyorejo 1 Surabaya.

Sumber data dalam penelitian ini mencakup sumber primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapat secara langsung dari responden yang terlibat dalam suatu kasus atau permasalahan (Atmajaya, 2021). Pada penelitian ini, yang menjadi subjek adalah peserta didik kelas IV SD Mulyorejo 1, yang berfungsi sebagai responden utama dalam pengumpulan data. Sedangkan Sumber data sekunder merupakan data yang didapatkan secara tidak langsung melalui perantara atau

pihak lain. Pada data sekunder ini, individu yang merespon adalah wali kelas IV dan kepala sekolah dari SD Mulyorejo 1 Surabaya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi data, yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Menurut Moloeng (2012) dalam (Azizah & Nugraheni, 2020) triangulasi adalah tehnik memeriksa keabsahan data dengan

---

---

membandingkan berbagai sumber data yang diperoleh.

Pada tahap awal peneliti akan melakukan observasi, yaitu kegiatan melakukan pengamatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data (Nurmasari et al., 2023). Peneliti melaksanakan pengamatan secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengkaji berbagai informasi serta memperoleh data yang diperlukan. Kegiatan penelitian ini difokuskan pada peserta didik. Wawancara merupakan kegiatan yang melibatkan komunikasi langsung antara peneliti dan

responden peneliti (Jailani, 2023). Peneliti melaksanakan wawancara bersama guru kelas serta kepala sekolah. Hal itu dilakukan untuk memperoleh data yang menyeluruh dan tepat, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya serta dapat dipertanggung jawabkan.

Dokumentasi adalah tehnik yang dilakukan untuk memperoleh informasi dengan mencari bukti yang tepat dan relevan sesuai dengan fokus permasalahan penelitian (Nisak et al., 2025). Dokumentasi pada penelitian ini meliputi berbagai foto yang relevan, seperti hasil

---

---

pekerjaan peserta didik, aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran dengan media *educaplay froggy jumps*, serta hasil skors *educaplay froggy jumps*.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan menggunakan model Miles dan Huberman, yang mencakup empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles et al., 1996).

Prosedur analisis data dalam penelitian dijelaskan yaitu: (1)

mengumpulkan data dihimpun melalui observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi. (2) Reduksi data adalah proses menyeleksi serta menyusun ulang data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan agar lebih sederhana dan mudah dipahami. Langkah ini dapat dilakukan melalui pembuatan ringkasan, pencatatan memo, maupun teknik lain. (3) Penyajian data adalah tahap mengorganisasi hasil temuan agar memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan. Pada penelitian kualitatif, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif. (4)

---

---

Penarikan kesimpulan adalah tahapan ketika peneliti menginterpretasikan hasil pengumpulan data sehingga menghasilkan gambaran atau deskripsi yang semula belum terlihat jelas menjadi lebih terarah dan dapat dipahami.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Setelah proses pengumpulan data melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan, pada bagian ini peneliti akan mendeskripsikan data hasil penelitian tentang analisis penerapan karakter gotong royong

dengan media educaplay froggy jumps dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diperoleh melalui kegiatan observasi terhadap lima kelompok belajar peserta. Observasi dilakukan menggunakan instrumen yang memuat indikator karakter gotong royong serta indikator media pembelajaran.

### **Hasil Observasi Indikator Gotong Royong**

Berdasarkan hasil observasi, karakter gotong royong peserta didik terlihat berkembang dengan baik pada seluruh kelompok. Pada indikator **tolong menolong**,

peserta didik dalam setiap kelompok tampak saling membantu ketika terdapat anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat berdiskusi maupun mengerjakan tugas. Sikap saling membantu ini muncul secara alami tanpa adanya paksaan dari guru. Kemudian pada indikator **kerja sama**, seluruh kelompok menunjukkan pembagian tugas yang cukup merata. Peserta didik melaksanakan peran masing-masing dengan sungguh-sungguh dan terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Interaksi yang terjalin antar anggota kelompok menunjukkan adanya kesadaran untuk

bekerja bersama demi mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, pada indikator **solidaritas**, peserta didik mampu menerima perbedaan pendapat dalam kelompok dengan sikap yang positif. Perbedaan pandangan tidak menimbulkan konflik, melainkan menjadi bahan diskusi bersama. Hal ini menunjukkan adanya rasa saling menghargai dan kebersamaan dalam kelompok belajar.

**Hasil Observasi  
Indikator Media  
Pembelajaran dalam  
Mendukung Penerapan  
Karakter Gotong  
Royong**

---

Hasil observasi pada indikator media pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* memberikan pengalaman belajar yang positif bagi seluruh kelompok. Pada indikator **relevansi media dengan materi**, media yang digunakan dinilai sesuai dengan materi PPKn tentang gotong royong karena mampu mengaitkan konsep pembelajaran dengan aktivitas yang nyata dan kontekstual. Kemudian pada indikator **kemampuan guru dalam menggunakan media**, guru terlihat mampu memberikan arahan yang jelas terkait penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps*. Penjelasan yang diberikan membantu peserta didik memahami langkah-langkah penggunaan media, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya pada indikator **kemudahan penggunaan media** juga terpenuhi, karena peserta didik dari seluruh kelompok dapat menggunakan media dengan relatif mudah. Peserta didik tidak mengalami kesulitan berarti dalam mengoperasikan media dan dapat mengikuti instruksi pembelajaran dengan baik. Selain itu, pada indikator

---

---

**ketersediaan media pembelajaran,** sarana pendukung seperti perangkat dan jaringan tersedia selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga kegiatan pembelajaran tidak mengalami hambatan teknis yang signifikan. Dan pada indikator

**kebermanfaatan media pembelajaran,** media *Educaplay Froggy Jumps* terbukti mampu mendorong keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar secara berkelompok. Media ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendukung keterlibatan seluruh anggota

---

kelompok dalam proses pembelajaran.

### **Hasil Wawancara**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas terkait pertanyaan penerapan karakter gotong royong dalam aspek tolong menolong, kerja sama dan solidaritas apakah peserta didik sudah menerapkannya di lingkungan kelas? "Beliau menyatakan kita selalu mengajarkan anak-anak karakter gotong royong salah satu contohnya saat acara agustusan, saya dan anak-anak membuat hiasan dinding di kelas, dan kegiatan berkelompok juga saat

---

kegiatan pembelajaran. Dalam aspek tolong menolong peserta didik menerapkannya saat kegiatan pembelajaran berkelompok dengan membantu teman yang kesulitan saat belajar, dan membantu teman saat kesusahan seperti meminjamkan pulpen kepada teman yang tidak membawa. Dalam aspek bekerja sama saat akan menentukan jawaban yang benar dalam kegiatan berkelompok peserta didik menerapkan dengan cara berdiskusi, dan mencari jawaban yang benar bersama-sama. Dalam aspek tanggung jawab peserta didik menerapkan dengan cara konsisten dalam

setiap tugas yang di berikan, berusaha dalam menjawab soal yang di berikan oleh guru, serta saat di berikan tugas dalam kelompok mereka membagi tugas dan menyusun strategi yang sangat bagus dan juga kompak.”

#### Pertanyaan

selanjutnya terkait dengan apakah terdapat karakter gotong royong pada peserta didik dengan menggunakan media *educaplay froggy jumps* dalam pembelajaran PPKn? “Beliau mengatakan media *educaplay froggy jumps* sangat relevan dan menarik, semua peserta didik berusaha untuk belajar, mereka juga

---

---

merasa tertantang sehingga peserta didik aktif belajar di dalam kelas, manfaat dari menggunakan media ini peserta didik dapat belajar dengan perasaan senang, tidak bosan. Selain itu dengan media ini kegiatan berkelompok terlihat lebih hidup dan aktif.

Hal ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah terkait pertanyaan penerapan karakter gotong royong dalam aspek tolong menolong, kerja sama dan tanggung jawab apakah peserta didik sudah menepkannya di lingkungan sekolah? "Beliau menyatakan di

SDN Mulyorejo 1 Surabaya terdapat kegiatan jum'at bersih yaitu seluruh peserta didik bergotong royong membersihkan kelas dan halaman kelasnya, selain itu setiap selesai kegiatan pembelajaran kita juga mengadakan kegiatan SAS (Sekolahi Arek Suroboyo), dalam kegiatan ini peserta didik berkelompok dan bermain, ada yang bermain ular tangga, lompat tali dll. Dalam kegiatan ini peserta didik di ajarkan untuk gotong royong seperti tolong menolong, bekerja sama, dan gotong royong.

Pertanyaan selanjutnya terkait dengan apakah terdapat

---

karakter gotong royong pada peserta didik dengan menggunakan media *educaplay froggy jumps* dalam pembelajaran PPKn? “Beliau mengatakan dengan media *educaplay* ini peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran berkelompok. Jika anak SD belajar dengan permainan maka materi pembelajarana kan cepat di fahami, media ini dapat membuat siswa aktif apalagi di tambah dengan kegiatan berkelompok jadi peserta didik semakin antusias.

### **Hasil Dokumentasi**

Lembar dokumentasi dalam

penelitian ini mencakup proses wawancara dengan guru wali kelas IV dan kepala sekolah SDN Mulyorejo 1 Surabaya, kegiatan observasi pembelajaran PPKn, serta dokumentasi pengerjaan soal menggunakan media *Educaplay Froggy Jumps* oleh peserta didik kelas IV yang dilakukan secara berkelompok.

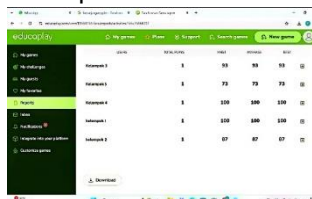


**Gambar 1:** dokumentasi peserta didik menggunakan media *educaplay froggy jumps*.

Berdasarkan hasil observasi peserta didik

dalam menggunakan media *Educaplay Froggy Jumps* dokumentasi hasil pengerjaan soal menunjukkan bahwa seluruh kelompok memperoleh skor yang mencerminkan pemahaman materi yang baik serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Perolehan skor tersebut merupakan hasil otomatis dari sistem *Educaplay Froggy Jumps* yang menggambarkan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti alur permainan dan menyelesaikan soal secara bersama-sama. Data dokumentasi ini memperkuat temuan observasi bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps*

mampu mendukung pembelajaran PPKn yang interaktif serta mendorong penerapan nilai-nilai gotong royong melalui kerja sama, diskusi, dan saling membantu antar anggota kelompok.



Nilai	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai
1	93	93	93	93
2	72	72	72	72
3	100	100	100	100
4	100	100	100	100
5	07	07	07	07

**Gambar 2:** Hasil *Educaplay Froggy Jumps* peserta didik

## **Pembahasan**

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Salah satu karakter yang sangat perlu dikembangkan sejak dini adalah gotong

---

royong, yaitu kemampuan untuk bekerja sama secara sukarela dalam mencapai tujuan bersama (Saputri et al., 2026). Nilai gotong royong tidak hanya mencerminkan kepedulian sosial, tetapi juga mendorong terciptanya lingkungan kelas yang harmonis dan kolaboratif (Nawa et al., 2025).

Media pembelajaran digital dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan karakter gotong royong. Salah satunya adalah penggunaan *Educaplay Froggy Jumps*, sebuah media interaktif berbasis game yang memungkinkan peserta

didik untuk belajar melalui tantangan, kerja sama, dan kolaborasi secara menyenangkan (Nada & Muhaimin, 2025). Penerapan media ini dalam pembelajaran PPKn memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi, saling membantu, dan berbagi strategi dalam menyelesaikan permainan.

### **Penerapan Karakter Gotong Royong Dengan Media Educaplay Froggy Jumps**

Berdasarkan hasil observasi peserta didik dalam menggunakan media

---

*Educaplay Froggy Jumps* menunjukkan capaian dengan kategori baik hingga sangat baik. Lima kelompok yang terlibat masing-masing memperoleh skor tinggi, yaitu Kelompok 1 dan Kelompok 4 dengan skor sempurna 100, Kelompok 3 memperoleh skor 93, Kelompok 2 memperoleh skor 87, dan Kelompok 5 memperoleh skor 73. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran dengan optimal.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *Educaplay* tidak hanya efektif dalam

meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong penerapan nilai gotong royong dalam proses pembelajaran. Setiap kelompok menunjukkan adanya kerja sama yang baik, di mana peserta didik saling membantu, berdiskusi, dan berbagi peran untuk mencapai hasil terbaik bagi kelompoknya. **Pada indikator tolong menolong** tercermin dari kemampuan kelompok dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan, terutama pada kelompok dengan skor tinggi yang menunjukkan koordinasi dan komunikasi yang efektif antar anggota. Selain itu, pada indikator **kerja sama** terlihat dari

---

konsistensi hasil yang diperoleh setiap kelompok, yang menandakan bahwa proses pembelajaran tidak didominasi oleh satu individu, melainkan hasil kontribusi bersama, hasil ini juga mencerminkan adanya **solidaritas** antar anggota kelompok. Peserta didik mampu menghargai perbedaan kemampuan, saling mendukung, dan berupaya mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media digital seperti Educaplay dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter, khususnya gotong royong, dalam

kegiatan pembelajaran secara berkelompok.

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas IV dan kepala sekolah menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* dinilai mampu membuat kegiatan belajar kelompok menjadi lebih hidup dan menarik, sehingga peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung, temuan ini sejalan dengan penelitian (Fatimah et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay froggy jumps* dapat mendorong peserta didik belajar

---

secara berkelompok, berdiskusi, dan berbagi tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketika siswa mengikuti kegiatan kelompok dengan menggunakan *Educaplay*, kemampuan kerja sama mereka meningkat. Siswa terlihat saling membantu dan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga dianggap sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar karena dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik. media berbasis permainan mampu menciptakan suasana

belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan (Ridho et al., 2025).

Dengan demikian, penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* dalam pembelajaran PPKn merupakan salah satu cara yang dapat mendukung penerapan karakter gotong royong pada peserta didik sekolah dasar. Media ini membantu peserta didik dalam menghadapi kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran melalui

---

kegiatan belajar yang melibatkan kerja kelompok. Peningkatan partisipasi aktif peserta didik dapat dilihat dari hasil observasi peneliti selama pelaksanaan pembelajaran, di mana peserta didik menunjukkan respons yang positif, aktif bekerja sama, saling membantu, serta terlibat dalam diskusi kelompok selama pembelajaran berlangsung.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps*

pada pembelajaran PPKn mampu mendukung penerapan karakter gotong royong peserta didik di sekolah dasar. Melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan, peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan kelompok yang menuntut kerja sama, saling membantu, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

Penerapan media *Educaplay Froggy Jumps* menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kerja kelompok. Dengan

---

---

demikian, media ini tidak hanya membantu pemahaman materi PPKn, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan sikap gotong royong secara nyata dalam proses pembelajaran, maka media *Educaplay Froggy Jumps*

direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PPKn guna mendukung pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu penggunaan media *Educaplay Froggy Jumps* disarankan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar, karena media ini mampu

menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam menumbuhkan karakter gotong royong pada peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardiyah, S. (2023). Implikasi teori konstruktivisme Vygotsky dalam penerapan model pembelajaran kelompok dengan sudut pengaman di TK Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28.
- Atmajaya, A. P. (2021). *Penerapan Diskon Melalui Pembayaran Gopay Ditinjau Dari Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Seblak*

- |  |   |
|--|---|
| <p>Indoleta Tejo Agung<br/>Metro Timur<br/>Lampung). IAIN<br/>Metro.</p> <p>Ayane, Z. T., &amp; Mihiretie,<br/>D. M. (2024).<br/>Developing good<br/>person and citizen<br/>through civic and<br/>ethical education in<br/>Ethiopia: A content<br/>analysis of<br/>secondary school<br/>textbooks. <i>Social<br/>Sciences &amp;<br/>Humanities Open</i>,<br/>10, 100913.</p> <p>Azizah, A. N., &amp;<br/>Nugraheni, A. S.<br/>(2020). Analisis<br/>teknik menyimak<br/>puisi melalui video<br/>animasi pada siswa<br/>kelas 2 SD Negeri<br/>Triharjo. <i>Jurnal<br/>Holistika</i>, 4(2), 114–<br/>120.</p> <p>Fatimah, R., Alindra, A.<br/>L., &amp; Mustikaati, W.<br/>(2025). Pengaruh<br/>Model<br/>Pembelajaran<br/>Kooperatif Teams<br/>Games Tournament<br/>(Tgt) Berbantuan</p> | <p>Educaplay<br/>Terhadap Hasil<br/>Belajar Kognitif<br/>Siswa Sekolah<br/>Dasar. <i>Pendas:<br/>Jurnal Ilmiah<br/>Pendidikan Dasar</i>,<br/>10(3), 69–82.</p> <p>Ge'e, R. S., &amp; Dahlan, Z.<br/>(2025). Pengaruh<br/>Media Interaktif<br/>Educaplay terhadap<br/>Hasil Belajar IPA<br/>Peserta Didik Kelas<br/>V Sekolah Dasar.<br/><i>Cetta: Jurnal Ilmu<br/>Pendidikan</i>, 8(2),<br/>339–349.</p> <p>Gumelar, A., Maftuh, B.,<br/>Hakam, K. A., &amp;<br/>Budimansyah, D.<br/>(2023). Penerapan<br/>pembelajaran<br/>pendidikan<br/>kewarganegaraan<br/>berbasis Project<br/>Citizen untuk<br/>penguatan karakter<br/>gotong royong.<br/><i>Jurnal Moral<br/>Kemasyarakatan</i>,<br/>8(1), 37–45.</p> <p>Hanafiah, D., Martati, B.,<br/>&amp; Mirnawati, L. B.<br/>(2023). Nilai</p> |
|--|---|
-

- Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–551.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 1–9. <https://ejournal.yayasanshipendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/57/30>
- Martati, B., Mirnawati, L. B., & Firmannandya, A. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*.
- Mayen, S., Reinhardt, A., & Wilhelm, C. (2025). The complexities of digital media use in adolescents' learning and academic performance: An experience sampling study. *Computers & Education*, 105411.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., Saldana, J., & Rohidi, T. R. (1996). *F. Analisis Data. Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah*, 61.
- Muttaqin, M. F., & Rohyana, H. (2023). Internalisasi Karakter Gotong Royong Dalam Pembelajaran PKN Di SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1619–1626.
- Nada, Y., & Muhaimin, M.
-

- 
- Z. (2025). Pengembangan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Mufrodat Siswa Di Sekolah Dasar. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi*, 6(1), 65–75.
- Najib, A., Martati, B., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay Pada Pembelajaran Ips. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1964–1978.
- Nawa, N. E. A., Musa, H., & Kota, M. K. (2025). Peran PPKn dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi dan Gotong Royong pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(2), 129–140.
- Nisak, Q. I., Faradita, M. N., & Wahyuni, H. I. (2025). Analisis Partisipasi Aktif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips Fase B Sekolah Dasar Dengan Metode Gallery Walk. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 163–177.
- Nurmaizura, D., Munawarah, D. R., Putri, M., Asparini, L., Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Educaplay pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd)*
-

- Journal*), 5(2), 173–179.
- Nurmasari, I., Faradita, M. N., & Setiawan, F. (2023). Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 21–31.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181.
- Purnamasari, M., Wuryandini, E., Solikhin, R., & Sulianto, J. (2024). Penguatan Karakter Gotong Royong Melalui Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Bugangan 02 Semarang. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1270–1279.
- Ridho, A. N., Sukitman, T., & Wahdian, A. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Educaplay Dalam Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Bunder li. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 722–730.
- Saputri, A. F. D., Ihsan, A. M., Khasanah, D. N., & Rawanoko, E. S. (2026). Implementasi Sikap Gotong Royong Pada Pembelajaran PPKn di SD Negeri Tunggulsari 1 No. 72 Surakarta. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 3(1), 163–169.
- Sholikah, U. N., &
-

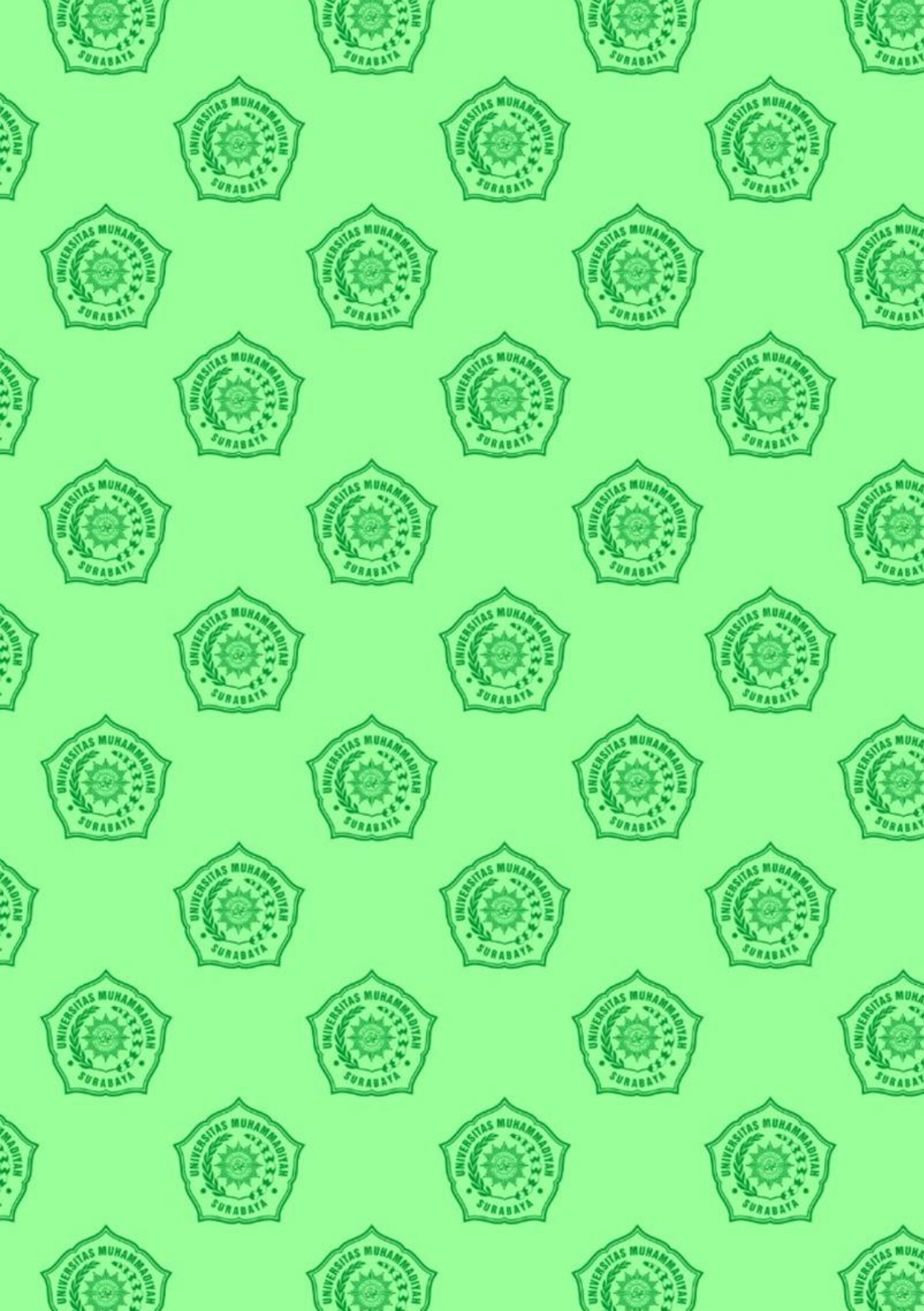
Oktaviarini, N.  
(2025). Analisis  
Karakter Gotong  
Royong Pada  
Pembelajaran  
Pendidikan  
Pancasila Kelas IV  
SD Negeri 1  
Rejotangan.  
*JUPEIS: Jurnal  
Pendidikan Dan  
Ilmu Sosial*, 4(3),  
189–195.

*Pancasila: Jurnal  
Keindonesiaan*,  
5(1), 35–53.

Soleh, A. R., & Pratiwi, D.  
R. (2021). Wujud  
nilai karakter gotong  
royong dalam teks  
nusantara bertutur  
pada harian kompas  
dan  
pemanfaatannya  
pada pembelajaran  
bahasa Indonesia  
sekolah dasar.  
*Jurnal Fundadikdas  
(Fundamental  
Pendidikan Dasar)*,  
4(3), 225–240.

Wulansari, F., Nurdin, E.  
S., & Ruyadi, Y.  
(2025). Penguatan  
Karakter Pancasila  
Melalui  
Keteladanan Guru  
Pendidikan  
Kewarganegaraan.

---



# Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



Um **surabaya**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

Fakultas Keguruan  
dan Ilmu Pendidikan

Surabaya, 1 Desember 2025 M  
10 Jumadil Akhir 1447 H

Nomor : 266/KET/IL3.AU/FKIP/2025  
Hal : **Pemohonan Izin Penelitian**

**Yang Terhormat**  
**Kepala SDN Mulyorejo 1 Surabaya**  
Jl. Mulyorejo No.184, Kec. Mulyorejo Surabaya

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan nikmat yang telah dilimpahkan kepada kita semua. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan sahabatnya.

Sehubungan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, kami bermaksud untuk mengajukan izin penelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan oleh:

Nama : Fara Nisaul Husna  
NIM : 20221115011  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Analisis Penerapan Karakter Gotong Royong Dengan Media Educaplay Froggy Jumps Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan berkenaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Dekan,

Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., PhD  
NIP. 012.02.1.1990.16.226

Tembusan:

1. Para Wakil Dekan FKIP *UMSurabaya*.
2. Kaprodi dan Sekprodi SI - Pendidikan Guru Sekolah Dasar

## Lampiran 2: Hasil Lembar Observasi Peserta Didik

### LEMBAR OBSERVASI

Analisis Penerapan Karakter Gotong Royong Dengan Media  
Educaplay Froggy Jumps Dalam Pembelajaran PPKN Di Sekolah  
Dasar

Hari / Tanggal:

Sekolah :

Kelas :

Obsever :

No.	Indikator	Aspek Yang di Observasi	Keterangan	
			Iya	Tidak
1.	Tolong menolong	Peserta didik membantu teman yang mengalami kesulitan saat berdiskusi dalam kelompok ketika pembelajaran menggunakan media Educaplay Froggy Jumps		
		Peserta didik membimbing teman yang kesulitan menyelesaikan soal dalam game educaplay froggy jumps		
		Peserta didik membantu teman memahami penjelasan guru dengan bahasa mereka sendiri		
2.	Kerja sama	Peserta didik berpartisipasi dalam		

		kegiatan berkelompok melalui aktifitas bermain sambil belajar		
		Peserta didik melakukan pembagian tugas secara adil dalam kelompok, seperti mengoperasikan laptop, membaca soal, dan membantu menentukan jawaban, serta melaksanakan perannya dengan sungguh-sungguh.		
		Peserta didik mau berbagi pendapat dan mendengarkan teman saat diskusi.		
3.	Solidaritas	Peserta didik menunjukkan sikap empati dengan memperhatikan kondisi teman dalam kelompok, terutama saat teman mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.		
		Peserta didik memberikan dukungan dan semangat kepada teman kelompok ketika mengalami kesalahan atau kesulitan selama kegiatan pembelajaran.		

		Peserta didik tetap menjaga kebersamaan dan tidak menyalahkan teman ketika kelompok mengalami kendala dalam menyelesaikan tugas bersama.		
4.	Relevansi media dengan materi	Media educaplay froggy jumps membantu menghubungkan materi PPKn tentang gotong royong dengan praktik belajar yang nyata.		
5.	Kemampuan guru dalam menggunakan media	Guru memberikan arahan yang jelas mengenai cara penggunaan media <i>Educaplay Froggy Jumps</i> .		
6.	Kemudahan penggunaan media	Media <i>Educaplay Froggy Jumps</i> mudah digunakan oleh peserta didik.		
7.	Ketersediaan media pembelajaran	Sarana pendukung seperti perangkat dan jaringan tersedia saat media digunakan.		
8.	Kebermanfaatan media pembelajaran	Media educaplay froggy jumps mendorong peserta didik aktif selama proses pembelajaran		

### Lampiran 3: Hasil Wawancara Guru Kelas IV

#### INSTRUMEN WAWANCARA GURU KELAS

Menanamkan karakter gotong royong dengan media Educaplay  
Froggy Jumps dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar

Nama Guru : Mujayanah, S.Pd  
Kelas : IVA  
Nama Sekolah : SDN Mulyorejo 1  
Surabaya  
Hari/Tanggal Wawancara : Rabu/19 November  
2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Ibu menerapkan sikap gotong royong antar peserta didik di kelas ini?	Biasanya saat agustusan saya sama anak-anak membuat hiasan dinding. Sama kegiatan berkelompok juga saat pembelajaran
2.	Dalam kegiatan pembelajaran berkelompok, apakah peserta didik terlihat bekerja sama dalam menentukan jawaban atau strategi? Bisa diceritakan contohnya?	Anak-anak bekerja sama contohnya saat diskusi mencari jawaban, menentukan jawaban yang benar bersama-sama
3.	Bagaimana Ibu melihat pembagian peran dalam kelompok? Apakah peserta didik menjalankan perannya dengan konsisten?	Sangat konsisten, saya melihat anak-anak sangat berusaha dalam menjawab pertanyaan, mereka mebagi tugas dan Menyusun strategi yang sangat bagus dengan kompak
4.	Menurut Ibu, apakah media educaplay froggy jumps relevan dan sesuai dengan	Iya sangat relevan dan menarik semua anak-anak berusaha untuk

	tujuan pembelajaran PPKn mengenai gotong royong? Mengapa?	belajar, dan merasa tertantang sehingga siswa seiswa aktif belajar di dalam kelas
5.	Bagaimana reaksi awal peserta didik saat berhadapan dengan media ini? Apakah mereka cepat menyesuaikan?	Semua siswa sangat cepat cepat menyesuaikan meskipun media ini baru bagi mereka
6.	Menurut Ibu, manfaat apa yang paling terlihat dari penggunaan media ini terhadap pemahaman peserta didik tentang gotong royong?	manfaatnya mereka belajar dnegan senang, tidak bosan dan dengan media ini kegiatan berkelompok terlihat lebih hidup dan aktif
7.	Bagaimana respon peserta didik terhadap aktivitas ini? Apakah mereka terlihat antusias dan berpartisipasi aktif?	Terlihat berpartisipasi aktif dan antusias mereka menjadi tertantang sehingga suasana belajar dengan menggunakan media ini membntu mereka menjadi antusias dan berpartisipasi aktif
8.	Apakah di kelas ini sudah menerapkan media educaplay froggy jumps dalam pembelajaran sebelumnya? Apakah ada kendala?	Di kelas ini guru sering menggunakan media interaktif seperti quiziz namun untuk media educaplay ini merupakan media baru bagi anak-anak, dan untuk selanjutnya kami akan menggunakan media ini juga dalam pembelajaran di kelas

## Lampiran 4: Hasil Wawancara Kepala Sekolah

### INSTRUMEN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Menanamkan karakter gotong royong dengan media Educaplay Froggy Jumps dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Nama kepala sekolah : Rukiyah S.Pd., M.Pd.  
Nama Sekolah : SDN Mulyorejo 1  
Surabaya  
Hari/Tanggal Wawancara : Rabu/ 19 November  
2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Ibu menerapkan sikap gotong royong antar peserta didik di sekolah ini?	Biasanya di sekolah ini ada kegiatan jum'at bersih setiap selesai kegiatan pembelajaran ada kegiatan (SAS) Sekolahhi Arek Suroboyo, yaitu kegiatan bermain secara berkelompok, hal itu kami lakukan untuk melatih sikap gotong royong bagi peserta didik di sekolah SDN Mulyorejo 1 Surabaya
2.	Bagaimana kebiasaan peserta didik dalam bekerja sama ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, termasuk saat menggunakan media pembelajaran educaplay froggy jumps?	Saat kegiatan pembelajaran berkelompok biasanya siswa terlihat ada yang tidak ikut serta, ada yang antusias, jadi sikap gotong royongnya belum terlihat. Namun saat menggunakan media ini semua siswa terlihat antusias dan senang dalam belajar.
3.	Bagaimana ibu menanamkan	Di sekolah ini sudah menerapkan kurikulum yang menerapkan bahwa

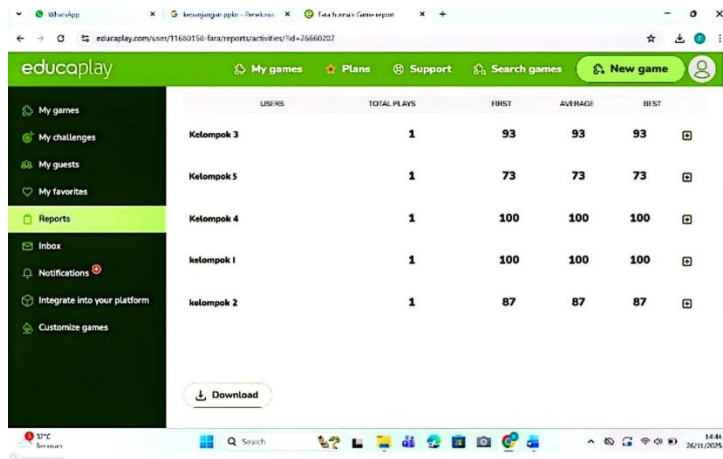
	sikap tanggung jawab peserta didik dalam kebelajar kelompok di sekolah ini?	tidak boleh ada PR sehingga siswa itu di latih untuk bertanggung jawab mengerjakan tugasnya di sekolah
4.	Bagaimana pandangan Ibu mengenai kesesuaian media edukatif seperti educaplay froggy jump dalam mendukung pembelajaran PPKn, khususnya mengenai nilai gotong royong?	Bagus, media ini dapat kita terapkan juga nantinya dalam pembelajaran di kelas selanjutnya, siswa bergotong royong bersama teman sekelompoknya
5.	Menurut Ibu, apakah media tersebut mudah diterapkan dalam lingkungan sekolah ini? Apakah fasilitas sekolah mendukung?	Sangat mendukung, karena anak SD jika belajar dengan permainan maka materinya akan lebih masuk, fasilitas sekolah ini sudah lengkap setiap kelas sudah ada proyektor
6.	Apa manfaat yang Ibu lihat dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap perkembangan karakter peserta didik?	Menurut saya tergantung media apa yang di berikan tetapi secara keseluruhan penggunaan media lebih mudah di terapkan dalam pembelajaran anak-anak akan lebih mudah memahami materi jika guru mengajar dengan menggunakan medi
7.	Bagaimana	Saya melihat siswa sangat aktif

	<p>respon peserta didik terhadap pembelajaran berbasis permainan seperti educaplay froggy jump? Apakah mereka terlihat aktif dan terlibat?</p>	<p>dengan menggunakan media ini</p>
8.	<p>Apakah di sekolah sudah menerapkan media educaplay froggy jumps dalam pembelajaran sebelumnya? Apakah ada kendala?</p>	<p>Di sekolah ini guru sering menggunakan media interaktif seperti quiziz namun untuk media educaplay ini merupakan media baru bagi kami, dan untuk selanjutnya kami akan menggunakan media ini juga dalam pembelajaran</p>

**Lampiran 5: Hasil Dokumentasi Peserta Didik  
Observasi Siswa Saat Belajar Berkelompok**



## Lampiran 6: Dokumentasi *Game Educaplay Froggy Jumps*



The screenshot shows the Educaplay dashboard with a report for 'gotong royong'. The report table has the following data:

USERS	TOTAL PLAYS	FIRST	AVERAGE	BEST
Kelompok 3	1	93	93	93
Kelompok 5	1	73	73	73
Kelompok 4	1	100	100	100
kelompok 1	1	100	100	100
kelompok 2	1	87	87	87

Below the table is a 'Download' button. The dashboard also includes a sidebar with navigation options like 'My games', 'My challenges', 'My guests', 'My favorites', 'Reports', 'Inbox', 'Notifications', 'Integrate into your platform', and 'Customize games'.



## Lampiran 7: Dokumentasi Wawancara Guru

### Wawancara wali kelas






### Wawancara kepala sekolah



# Lampiran 8: Hasil Cek Plagiasi

## Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan FKIP Artikel Fara Nisaul Husna

 Tugas Akhir 1  
 PGSD  
 Universitas Muhammadiyah Surabaya

### Document Details

Submission ID  
trnoid:13460799124

Submission Date  
Jan 20, 2026, 8:08 AM GMT+7

Download Date  
Jan 20, 2026, 8:13 AM GMT+7

File Name  
Fara\_Nisaul\_Husna\_20221115011\_Artikel-1.pdf

File Size  
352.2 KB

17 Pages  
4,501 Words  
29,715 Characters




## 16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

### Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

### Top Sources

- 14%  Internet sources
- 5%  Publications
- 4%  Submitted works (Student Papers)

### Integrity Flags

#### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



12	Internet	bajangjournal.com	<1%
13	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
14	Publication	Einzel Sitopu, Alim Mutaqin. "Penerapan Model CTL untuk Meningkatkan Pemaha...	<1%
15	Internet	ejournal.uinfasbengkulu.ac.id	<1%
16	Publication	Serly Anggraeni, Sunaryo Sunaryo, Asep Suhendar. "Analisis Kreativitas Guru dal...	<1%

## Lampiran 9: Pernyataan Bebas Plagiasi



### SURAT KETERANGAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis\*) yang diserahkan atas :

Nama : Fara Nisaul Husna  
N.I.M : 20221115011  
Fakultas/Prodi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/(S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Alamat : Dusun Arkanale, RT/RW 002/002, Desa Paseraman, Kecamatan Arjasa, kab. Sumenep  
Judul : Analisis Penerapan Karakter Gotong Royong Dengan Media Educaplay Froggy Jumps Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar

telah diserahkan dan memenuhi kriteria batas maksimal yang sudah ditentukan.

Petugas perpustakaan

Ardi Surya H. K.

Surabaya, 20 Januari 2026  
Mahasiswa

Fara Nisaul Husna

Mengetahui,  
Kepala Perpustakaan  
Dr. Ratno Abidin, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 10: Surat Keterangan Penerbitan Artikel (LoA)



### SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LoA)

Nomor Surat : 761 / DR / Pendas / 1 / 2026

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **ANALISIS PENERAPAN KARAKTER GOTONG ROYONG DENGAN MEDIA EDUCAPLAY FROGGY JUMPS DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SEKOLAH DASAR** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : Fara Nisaul Husna, Badruli Martati, Meirza Nanda Faradita  
Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Surabaya  
Penerbitan : Volume 11 No. 1, Maret 2026

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat Akhir Maret Tahun 2026.  
Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 20 Januari 2026

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Mandani, M.Pd.  
NIDN. 0419046903

















### INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)  
<http://u.lipi.go.id/1446425139>  
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)  
<http://u.lipi.go.id/1457947422>

## Lampiran 11: Bukti Kendali Pembimbingan

Menampilkan 1-16 dari 16 hasil

No.	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing	
1	2025-10-01	Pengarahan awal konsep penelitian	Membahas pemahaman karakter, dan memunculkan nilai karakter	Badruli Martati	
2	2025-10-04	Konsultasi judul	pengarahan dalam menentukan judul penelitian	Meirza Nanda Faradita	
3	2025-10-07	Bimbingan revisi judul	Tambahkan nilai karakter dalam judul penelitian	Badruli Martati	
4	2025-10-09	Bimbingan revisi judul	Judul acc dan bisa lanjut pendahuluan	Badruli Martati	
5	2025-10-28	Bimbingan pengajuan pendahuluan	Pengarahan dalam penulisan pendahuluan	Badruli Martati	
6	2025-11-03	Bimbingan pendahuluan	Ganti kata menanamkan dan tambahkan analisis penerapan	Meirza Nanda Faradita	
7	2025-11-04	Bimbingan pendahuluan	Tambahkan penelitian dosen sebagai sumber rujukan	Badruli Martati	
8	2025-11-28	Bimbingan Pendahuluan	Tambahkan penelitian terdahulu	Badruli Martati	
9	2025-12-03	Bimbingan pendahuluan dan metode	Gunakan buku sebagai sumber rujukan para ahli bukan dari jurnal	Badruli Martati	
10	2025-12-17	Bimbingan metode	Pengarahan dalam susunan penulisan pembahasan dalam metode penelitian	Meirza Nanda Faradita	
11	2025-12-29	Bimbingan hasil dan pemahasan	Sebaiknya hasil skors di buat dengan menggunakan tabel	Badruli Martati	
12	2025-12-29	Bimbingan hasil dan pemahasan	Sebaiknya hasil skors di buat dengan menggunakan tabel	Badruli Martati	
13	2025-12-29	Bimbingan hasil dan pemahasan	Sebaiknya hasil skors di buat dengan menggunakan tabel	Badruli Martati	
14	2026-01-20	Konsultasi revisi sempro	ACC dan lanjut sidang	Badruli Martati	
15	2026-01-22	Konsultasi revisi sempro	ACC lanjut sidang	Meirza Nanda Faradita	
16	2026-01-31	Bimbingan hasil dan pembahasan	lanjut tambahkan lampiran	Meirza Nanda Faradita	

## Lampiran 12: Endorsement Letter



**umsurabaya**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

Pusat  
Bahasa

### ENDORSEMENT LETTER

123/PB-UMS/EL/1/2026

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : Analysis of the Implementation of Gotong Royong Character Using Educaplay Froggy Jumps Media in Learning Civics in Elementary Schools

Name : Fara Nisaul Husna

Student ID Number : 20221115011

Department : Primary Teacher Education, Undergraduate Program, Faculty of Education, Communication, and Science, Muhammadiyah University of Surabaya, Indonesia

has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 30 January 2026

Chair person,



Jepri Ali Saiful, Ph.D.

## Lampiran 13: Biodata Penulis

### BIODATA PENULIS



Fara Nisaul Husna, lahir di Sumenep pada tanggal 14 april 2004. Anak pertama dari Bapak Ahyan dan ibu Sari'ati dan juga merupakan kakak kandung dari Akif Razin Hayyan Siraj dan Abizhar Husain. Penulis artikel ini bertempat tinggal di desa Paseraman Kec. Arjasa kepulauan Kangean. Fara Nisaul Husna sebelumnya telah menyelesaikan pendidikan di TK RA Assalam lulus pada tahun 2010, SD di SDN Pandeman III lulus pada tahun 2016, MTs di MTs YPPMI Arjasa lulus pada tahun 2019, SMA di SMA Muhammadiyah 1 Sumenep lulus pada tahun 2022, selama menjadi mahasiswa Fara Nisaul Husna juga mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa Guru Sekolah Dasar (HIMA PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya