



## **MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI IPS DI SEKOLAH DASAR**

### ***EDUCAPLAY GAME LEARNING MEDIA IN IMPROVING UNDERSTANDING OF SOCIAL STUDIES MATERIAL IN ELEMENTARY SCHOOLS***

**Wulandari Putri<sup>1\*</sup>, Salsabila Rahmah<sup>2</sup>, Indah Sapira Zahra<sup>3</sup>, Oman Farhurohman<sup>4</sup>**

Program Studi PGMI, UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten

Email: 231240023.wulandari@uinbanten.ac.id<sup>1</sup>, 231240011.salsabila@uinbanten.ac.id<sup>2</sup>,

231240022.indah@uinbanten.ac.id<sup>3</sup>, Oman.farhurohman@uinbanten.ac.id<sup>4</sup>

---

#### Article Info

##### Article history :

Received : 20-11-2025

Revised : 21-11-2025

Accepted : 23-11-2025

Published : 25-11-2025

---

#### Abstract

*This study aims to describe the experiences of teachers and students in applying Educaplay game-based learning media in Social Studies (IPS) subjects at the primary school level, as well as to analyse the challenges encountered during the learning process. The method used is a literature study with a descriptive qualitative approach. Data was obtained through a review of various relevant scientific sources, such as journals, research articles, and previous study reports. The results showed that Educaplay was able to improve understanding of social studies concepts, encourage active student participation, and create a fun and competitive learning atmosphere. Interactive features such as quizzes, crossword puzzles, and matching games proved to be effective in increasing student motivation and collaboration skills. Although there were obstacles such as device limitations and digital literacy, these obstacles could be overcome through the provision of facilities and technical training. Overall, Educaplay was assessed as an innovative, adaptive, and relevant learning medium in supporting meaningful IPS learning in the digital era.*

---

**Keywords :** *Educaplay; learning media: interactive learning.*

---

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana guru dan siswa merasakan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Educaplay dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, sekaligus menelaah berbagai tantangan yang muncul selama proses belajar. Metode yang dipakai adalah studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui kajian terhadap beragam sumber ilmiah yang relevan, seperti jurnal, artikel penelitian, dan laporan hasil studi sebelumnya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Educaplay mampu membantu siswa memahami konsep IPS dengan lebih baik, mendorong keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif. Berbagai fitur interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan bekerja sama. Meski terdapat kendala, misalnya keterbatasan perangkat maupun rendahnya literasi digital, hambatan tersebut dapat diatasi melalui penyediaan sarana pendukung dan pelatihan teknis. Secara keseluruhan, Educaplay dinilai sebagai media pembelajaran yang inovatif, fleksibel, dan relevan untuk mendukung pembelajaran IPS yang lebih bermakna di era digital.

**Kata Kunci:** *Educaplay, media pembelajaran, pembelajaran interaktif.*

#### PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi dan media pembelajaran hampir tidak bisa dipisahkan. Popularitas teknologi yang semakin tinggi menjadikannya salah satu sarana efektif bagi siswa untuk menerima



materi dari guru. Selain mempermudah proses belajar mengajar, teknologi juga membuka peluang bagi guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan pelajaran. Perkembangan teknologi yang begitu pesat menuntut manusia untuk mampu menguasai dan mengaplikasikannya, terlebih karena hampir semua sistem kini berbasis digital. Dunia pendidikan pun ikut bergerak mengikuti arus perkembangan tersebut, sehingga penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi sebuah keharusan di era modern. Sebagai calon pendidik, penting untuk memahami secara mendalam tentang media pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi kelas. Semua aspek tersebut berpengaruh langsung terhadap hasil belajar. Jika media yang dipilih tidak sesuai dengan kebutuhan siswa maupun suasana kelas, maka tujuan pembelajaran sulit tercapai. Selain itu, pendidik juga perlu mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan dari setiap media agar penggunaannya benar-benar mendukung proses belajar secara optimal.

Media pembelajaran ialah sarana pendukung yang diterapkan saat berlangsungnya pembelajaran yang dijadikan alat komunikasi yang memuat pengetahuan dan informasi (Rambe & Monikha, 2022). Umumnya, peranan dari media pembelajaran yakni untuk meningkatkan minat peserta didik supaya menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran dan mampu membangun suasana kelas yang interaktif dan penuh keceriaan (Rahmawati et al., 2022). Minimumnya pemanfaatan media ajar yang inovatif serta penuh dengan kreativitas mampu mengurangi semangat belajar peserta didik.

Maka penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi mampu menunjang keterlibatan peserta didik untuk mengikuti proses belajar, serta membantu memahami berbagai konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dimengerti titik di zaman sekarang media pembelajaran berbasis teknologi sudah banyak digunakan. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran maka memungkinkan guru menghadirkan materi pembelajaran lebih kreatif dan menarik. Hasil belajar peserta didik akan meningkat karena adanya pengaruh dari penyesuaian media berdasarkan keperluan dan karakter peserta didik.

Salah satu platform media yang populer adalah *Platform Educaplay*. Platform ini menawarkan berbagai aktivitas belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Educaplay merupakan sebuah platform dari yang menawarkan berbagai perangkat dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran. Educaplay memiliki beraneka fitur seperti, *Video Quiz*, *Froggy Jumps*, *Yes or No Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Map Quiz*, *Alphabet Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Game*, *Riddle*, *Crossword Puzzle*, *Word Search Puzzle* dan lainnya (Suryaningsih & Dahlan, 2025).

EducaPlay sendiri merupakan salah satu *platform Game Based Learning* yang bisa di manfaatkan oleh guru untuk membuat aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Tak hanya itu guru juga dapat memanfaatkan EducaPlay sebagai permainan edukatif yang sesuai dengan kurikulum. Mata pelajaran IPAS disekolah dasar memerlukan pendekatan yang menarik dan kontekstual, agar peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari (Rahayu et al., 2024).

## METODE PENELITIAN

Dalam artikel ini, penulis menggunakan metode studi literatur. Kajian literatur dilakukan dengan menelusuri dan menelaah berbagai sumber kepustakaan, seperti buku, jurnal, maupun



publikasi lain yang relevan dengan topik penelitian. Tujuannya adalah menyusun tulisan yang berfokus pada satu tema atau permasalahan tertentu. Teknik analisis yang dipakai adalah analisis naratif, yaitu pendekatan yang menitikberatkan pada cara sebuah cerita atau narasi dibangun dan dimanfaatkan untuk memahami pengalaman individu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Game Educaplay, terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS. Analisis menunjukkan bahwa semangat belajar siswa meningkat sejak guru mulai memanfaatkan berbagai aktivitas interaktif, misalnya kuis, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan. Tampilan visual yang menarik, adanya fitur penilaian otomatis, serta kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif—baik secara individu maupun berkelompok—membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan sekaligus bermakna. Menurut pendapat guru, kehadiran *Educaplay* sangat membantu dalam menyampaikan materi yang sebelumnya terasa membosankan. Media ini dinilai mampu menyesuaikan dengan beragam kemampuan siswa, karena mereka bisa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing sambil tetap aktif dalam suasana kompetitif yang menyenangkan. Pandangan ini sejalan dengan Mayer (2020) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui perpaduan elemen visual, teks, dan audio, sehingga konsep menjadi lebih mudah dipahami. Senada dengan itu, Rahmawati (2021) menekankan bahwa penggunaan media yang menarik tidak hanya membangkitkan minat belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Hasil evaluasi sebelum dan sesudah pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang jelas dalam rata-rata nilai pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS secara keseluruhan. Sebelum menggunakan media *Educaplay*, sebagian siswa masih kesulitan memahami materi, seperti mengidentifikasi unsur-unsur budaya, mengelompokkan jenisnya, atau membandingkan karakteristik antar daerah. Namun setelah pembelajaran dilakukan dengan bantuan *Educaplay*, mayoritas siswa mampu menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dan terstruktur. Mereka dapat menafsirkan informasi, memberikan contoh, mengklasifikasikan, merangkum, membandingkan, serta menjelaskan berbagai konsep IPS, mulai dari aspek sosial, ekonomi, hingga budaya, dengan lebih percaya diri dan runtut, sesuai dengan indikator dalam taksonomi Bloom. Kemajuan yang terlihat ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong siswa untuk berpikir secara lebih mendalam. Mereka tidak sekadar mengingat informasi, tetapi juga mengolah, memahami, dan mengaplikasikannya dalam berbagai konteks. Proses ini menunjukkan bahwa siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir tingkat lanjut, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkan pengetahuan secara lebih aktif dan bermakna (Setiawati et al., 2025).

Media pembelajaran berbasis *games educaplay* merupakan media yang bervariasi dan inovatif karena menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan sehingga akan sangat membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam penerapan di pembelajaran, peserta didik dapat mendorong keterlibatan aktif dan kerjasama. Penggunaan media pembelajaran berbasis *games educaplay* pada pembelajaran IPAS, menunjukkan bahwa antar 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, hasil analisis peneliti sudah mencakup indikator keterampilan kolaborasi peserta didik (Najib et al., 2024).

Educaplay juga meningkatkan antusiasme siswa dengan format interaktif yang gamifikasi, memudahkan pemahaman konsep IPA secara menyeluruh. Kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat dan literasi digital, dapat diatasi melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan teknis. Secara keseluruhan, *educaplay* terbukti menjadi media pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam mendukung pendidikan modern (Arum & Dimyati, 2024). *Educaplay* telah terbukti meningkatkan keaktifan, minat, dan hasil belajar siswa. Masih terdapat kekosongan penelitian terkait bagaimana pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan *educaplay* dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar, serta tantangan yang dihadapi selama implementasinya. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi secara mendalam pengalaman guru dan siswa dalam menerapkan *educaplay* dalam pembelajaran IPS, serta mengidentifikasi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti juga berperan sebagai pengajar yang secara langsung mengimplementasikan *educaplay* dalam pembelajaran IPS, sehingga memungkinkan eksplorasi mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran ini serta tantangan yang muncul dalam praktiknya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman siswa dan guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran *educaplay* dalam pembelajaran IPS serta menganalisis tantangan yang dihadapi selama proses tersebut (Ridho et al., 2025).

No	Peneliti	Judul Penelitian	Jurnal	Hasil Penelitian
1	Shinta Ayu Wardani, Erwin Putera Permana, Misbahul Anam	Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol: 2, No 3, 2025, Page: 1-6	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti Educaplay, mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap capaian belajar siswa. Dengan demikian, guru dianjurkan untuk lebih sering menggunakan media inovatif dalam kegiatan belajar mengajar agar suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, sekaligus bermakna dan efektif.
2	Nafia Wafiqni, Fitri Adelia.	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, Vol. 17, No. 01 (Januari -Juli) 2025	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berbagai fitur interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif, mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Karena itu, Educaplay direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang relevan dan bermanfaat untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
3.	Meti Setiawati, Amat Hidayat, Ahmad Mubarok, Aditya	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Game educaplay dalam Pemahaman	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 10 Nomor 03, September 2025	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan Educaplay dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi warisan budaya di kelas V SDN Ciwedus II, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Melalui penggunaan media ini, siswa mampu



	Rachman, Ahmad Suganda.	Materi Warisan Budaya siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ips Di SDN Ciwedus		menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasi, meringkas, membandingkan, serta menjelaskan berbagai konsep terkait warisan budaya dengan lebih baik.
--	-------------------------------	--	--	--

## KESIMPULAN

Dari hasil kajian dan analisis literatur dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Educaplay memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga mampu menumbuhkan partisipasi aktif, kerja sama, serta motivasi belajar melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, Educaplay terbukti dapat menyesuaikan dengan perbedaan kemampuan siswa dan menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kondusif. Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian, yakni menggambarkan pengalaman guru dan siswa dalam penerapan Educaplay serta mengidentifikasi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Walaupun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan rendahnya literasi digital, hambatan tersebut dapat diatasi dengan penyediaan fasilitas yang memadai serta pelatihan teknis bagi guru maupun siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan studi empiris dengan pendekatan kuantitatif atau kombinasi metode agar efektivitas Educaplay dapat diukur secara lebih objektif. Penelitian mendatang juga dapat menelaah pengaruh media ini terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi, baik dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arum, N. S., & Dimyati, F. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipas Kelas 5 Berbantuan Kuis Educaplay Di SDN Nglambangan 01. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Najib, A., Martati, B., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay Pada Pembelajaran Ipas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1964–1978.
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan game based learning educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran ipas sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 511–519.
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen*. 6, 14114–14120.
- Rambe, A. H., & Monikha, S. A. (2022). *Sharing Media Pembelajaran Kreatif antara Mahasiswa dan Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. 6, 1607–1611.
- Ridho, A. N., Sukitman, T., & Wahdian, A. (2025). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI BUNDER II. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 722–730.
- Setiawati, M., Mubarok, A., Rachman, A., Hidayat, A., & Suganda, A. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUCAPLAY DALAM PEMAHAMAN MATERI WARISAN BUDAYA SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPS DI SDN CIWEDUS 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 273–280.



Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 8.