

Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02

Dewi Sepriyanti¹, Deden Supriatna², Rudi Hartono³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

dewisepriyanti.88@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penggunaan game Educaplay telah mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas 5 di SDN Neglasari 02. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana game dianggap sebagai metode inovatif untuk mengajar di sekolah dasar. Pembelajaran yang dapat meningkatkan keinginan siswa dan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Game Educaplay dimaksudkan untuk menggunakan penilaian formatif untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa. Studi ini menggunakan Metode kuantitatif dan menggunakan desain eksperimen. Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari kelas 5 SDN Neglasari 02. Metode pengambilan sampel stratifikasi secara acak menghasilkan dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mengajar, kelas eksperimen menggunakan game edukasi Educaplay. Di sisi lain, kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Test dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara dua kelompok, data yang diperoleh dianalisis dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok yang menggunakan game edukasi Educaplay mencapai peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai pre-test kelompok eksperimen adalah 65, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 85, dengan nilai signifikansi (p-value) kurang dari 0,05. Sebaliknya, nilai pre-test dan post-test pada kelompok kontrol masing-masing adalah 66 dan 70, yang tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Educaplay lebih terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih tertarik pada materi yang diajarkan. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa game edukasi dapat membantu siswa berpikir kritis, yang berdampak positif pada kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Pengaruh, Game Educaplay, Hasil Belajar, Siswa, SDN Neglasari 02

PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan, telah berubah akibat perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital. Pembelajaran modern bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan media interaktif seperti game edukasi adalah salah satu cara teknologi digunakan dalam pendidikan yang kian berkembang. Game edukasi adalah alat pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan elemen pendidikan untuk memberi siswa cara belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan game edukatif di sekolah telah menjadi tren baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena munculnya berbagai platform dan aplikasi pendidikan, seperti Educaplay Pendidikan di tingkat

sekolah dasar, terutama pada jenjang kelas lima, merupakan fase penting dalam perkembangan kognitif dan emosional siswa. Pada tahap ini, anak-anak membutuhkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat mereka dan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Ketika materi pelajaran dianggap membosankan atau terlalu sulit, guru sering menemukan bahwa siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar. Oleh karena itu, guru harus menggunakan pendekatan dan media pembelajaran yang menarik minat siswa, salah satunya dengan menggunakan game edukasi.

Game edukasi bukan hanya alat untuk bermain; mereka membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik mereka serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. Game edukasi juga memberi siswa kesempatan untuk belajar sambil bermain, yang pada gilirannya membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik. Game edukasi juga menawarkan pengalaman belajar berulang, yang memungkinkan siswa mengulangi pelajaran sebanyak yang mereka mau. (Yuliani et al., 2023)

Educaplay adalah aplikasi berbasis web yang populer untuk game edukasi yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukasi yang sesuai dengan materi pelajaran. Platform ini menawarkan berbagai jenis permainan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, puzzle, pencocokan kata, dan lainnya. Educaplay menawarkan solusi pembelajaran yang tidak hanya interaktif tetapi juga menyenangkan yang dapat menarik minat siswa untuk belajar karena memiliki antarmuka yang ramah pengguna. Selain itu, platform ini memungkinkan guru memantau kemajuan siswa mereka secara real-time dan memberikan umpan balik langsung yang membantu meningkatkan hasil belajar.

Pendidikan biasanya menggunakan ceramah konvensional dan buku teks sebagai alat utama untuk mengajar. Meskipun metode ini telah terbukti berhasil dalam beberapa situasi, penggunaan metode yang monoton dapat membuat siswa tidak tertarik untuk belajar. Terlebih lagi, dengan berkembangnya teknologi dan kemudahan akses informasi, anak-anak saat ini semakin terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital sejak usia dini. Jadi, memanfaatkan teknologi yang familiar bagi siswa dapat menjadi cara yang bagus untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka untuk belajar.

Game edukasi membantu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan siswa dan dunia pendidikan konvensional. Game ini menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dengan konten edukatif, mendorong siswa untuk belajar. Studi menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Motivasi intrinsik adalah dorongan untuk belajar yang berasal dari dalam diri siswa dan tidak berasal dari paksaan luar. Siswa yang

termotivasi secara intrinsik akan lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka.(Pratiwi et al., 2021). Game edukasi juga membantu siswa belajar sendiri. Game edukasi memberi siswa kesempatan untuk mengambil kendali atas proses pembelajaran mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih personal. Ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menghadapi tantangan belajar.

Teknologi pendidikan menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Proses belajar mengajar yang lebih variatif dan inovatif dapat dicapai melalui penggunaan media digital dan interaktif seperti game edukasi. Pengenalan teknologi pendidikan di sekolah dasar, khususnya untuk siswa kelas 5, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberi mereka keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan zaman sekarang. Teknologi juga dapat membantu siswa lebih terlibat dalam belajar karena media digital lebih cocok dengan gaya belajar siswa saat ini yang terbiasa dengan interaksi teknologi dan visual.(Nike Pratiwi et al., 2023).

Namun demikian, teknologi dalam pendidikan menghadapi beberapa masalah. Kesiapan sumber daya manusia dan infrastruktur merupakan tantangan utama. Akses teknologi masih terbatas di banyak sekolah, terutama di daerah yang kurang berkembang. Guru harus melatih bagaimana memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Game edukasi seperti Educaplay memiliki banyak manfaat, tetapi harus digunakan dengan benar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam penelitian ini, penggunaan game edukasi Educaplay di SDN Neglasari 02 adalah langkah inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5. Game ini diharapkan dapat mengatasi masalah guru dengan motivasi belajar siswa yang rendah dan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pelajaran karena mereka dapat belajar sambil bermain (Dianita et al., 2024).

Salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar diukur melalui pemahaman siswa tentang materi, perubahan sikap, dan keterampilan yang mereka pelajari selama proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti game edukasi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena media interaktif membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, yang secara tidak langsung meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik mereka.

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Prinsip ini didukung oleh game edukasi,

yang menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan menantang. Game edukasi yang melibatkan siswa menghadapi berbagai situasi atau masalah yang harus mereka pecahkan dengan menggunakan pengetahuan yang mereka pelajari. Proses ini membantu siswa memperluas pengetahuan mereka dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Dalam SDN Neglasari 02, diharapkan bahwa penggunaan "Educaplay" akan membantu siswa kelas 5 meningkatkan hasil belajar mereka. Siswa yang sebelumnya mungkin mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran melalui metode pembelajaran konvensional diharapkan dapat lebih mudah memahami materi melalui game edukasi yang disajikan secara visual dan interaktif. Selain itu, "Educaplay" memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas, memberikan mereka kesempatan untuk studi ini relevan dalam konteks pendidikan Indonesia, di mana penggunaan teknologi dalam pembelajaran sedang meningkat. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mendorong penggunaan teknologi di sekolah. Penelitian ini dapat membantu mengembangkan pendekatan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya tentang bagaimana game adalah alat pembelajaran yang efektif. (Dianita et al., 2024)

Penelitian ini juga relevan dengan kebutuhan sekolah-sekolah di Indonesia yang tengah berusaha meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan semakin berkembangnya teknologi, sekolah diharapkan dapat menggunakan game sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasilnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan bukti langsung tentang dampak penggunaan "Educaplay" terhadap hasil belajar siswa SDN Neglasari 02 di kelas 5.

Teori konstruktivisme, teori motivasi, dan teori pembelajaran interaktif adalah beberapa teori utama yang membentuk landasan penelitian ini dalam penerapan game edukasi dalam pembelajaran.

1. Teori Konstruktivisme

Teori ini menekankan bahwa orang belajar karena mereka berinteraksi dengan lingkungan mereka secara aktif. Dalam pendidikan, konstruktivisme mengajarkan bahwa siswa tidak hanya harus menerima informasi secara pasif, tetapi juga harus berpartisipasi dalam pembangunan pengetahuan mereka sendiri. Pendekatan konstruktivis ini didukung oleh game edukasi seperti "Educaplay", yang memberikan lingkungan belajar interaktif di mana siswa dihadapkan pada tantangan yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, menganalisis, dan memecahkan masalah (Pramana et al., 2024).

2. Teori Motivasi

Siswa yang termotivasi secara intrinsik akan lebih terlibat dan aktif dalam kelas. Game edukasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan menawarkan tantangan dan umpan balik. Ketika siswa merasa tertantang dalam permainan mereka dan mendapatkan pujian yang positif atas kinerja mereka, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak lagi (Suhardi et al., 2022).

3. Teori Pembelajaran Interaktif: Pembelajaran interaktif tekanan bahwa siswa harus berinteraksi dengan media pembelajaran dan lingkungan belajar mereka. Interaksi ini membantu mereka memahami bahan dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Salah satu jenis media interaktif adalah permainan edukasi, yang memungkinkan siswa untuk pembelajaran langsung lebih efektif daripada pembelajaran pasif (Masdar Limbong et al., 2022).

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut, berdasarkan refleksi literatur dan kerangka teoritis yang telah dijelaskan:

1. Hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Neglasari 02 secara signifikan ditingkatkan dengan penggunaan game edukasi "Educaplay". 2
2. Siswa yang menggunakan metode pembelajaran "Educaplay" menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional.
3. Penggunaan game edukasi "Educaplay" dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pelajaran dengan cara yang lebih interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain grup kontrol pretest- posttest. Dalam penelitian, desain kuasi eksperimen biasa digunakan untuk mengevaluasi efek dari intervensi.

Proses penelitian yang umum untuk desain ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan Peserta: Peserta dipilih berdasarkan kriteria tertentu, lalu dibagi menjadi dua kelompok, biasanya secara acak atau berdasarkan atribut tertentu.
2. Sebelum intervensi dilakukan, kedua kelompok perlakuan dan kontrol diberikan tes awal atau pengukuran untuk mengumpulkan data dasar.
3. Intervensi: Hanya kelompok perlakuan yang menerima perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan sama sekali.

4. Setelah tes, kedua kelompok diberikan tes atau pengukuran yang sama untuk menilai perubahan yang terjadi setelah intervensi selesai.
5. Analisis Data: Data pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui apakah kelompok perlakuan dan kontrol berbeda secara signifikan.

Dalam desain ini, peneliti membagi peserta menjadi dua kelompok: satu kelompok yang menerima intervensi (perlakuan) dan satu kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan. Siswa di kelas 5 SDN Neglasari 02 dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen menggunakan permainan Educaplay dan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional (Ascarya Academia, 2023).

1. Populasi dan Sampel: Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas 5 di SDN Neglasari 02. Sampel sebesar 60 siswa dipilih secara acak dan dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing dengan 30 siswa.
2. Metode Pengumpulan Data: Dalam penelitian ini, tes hasil belajar digunakan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest). Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur kemampuan akademik siswa terkait dengan materi yang diajarkan.
3. Metode Penelitian: Tahap pertama melakukan tes pra-test pada kedua kelompok. Tahap kedua melibatkan permainan Educaplay untuk mengikuti pembelajaran, sedangkan kelompok eksperimen menggunakan metode konvensional. Tahap ketiga melakukan tes pasca-tes pada kedua kelompok untuk mengukur perbedaan hasil belajar.
4. Teknik Analisis Data: Uji-t (*t-test*) digunakan untuk memeriksa data untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Temuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana penggunaan game edukasi Educaplay membantu siswa kelas 5 di SDN Neglasari 02 belajar lebih baik. Educaplay adalah platform yang memungkinkan guru membuat aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan lainnya yang membuat belajar lebih menyenangkan.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan game edukasi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa siswa yang sebelumnya tidak tertarik untuk belajar menjadi lebih aktif dan tertarik ketika materi disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa game edukasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman menjadi lebih mudah (Dianita et al., 2024).

Hasil observasi kelas juga menunjukkan bahwa Educaplay membantu siswa dalam berpikir kritis. Game ini menuntut siswa untuk berpikir logis dan cepat untuk menyelesaikan berbagai tantangan, seperti menjawab kuis atau menemukan jawaban yang tepat. Hal ini mendorong siswa untuk keterlibatan kognitif yang lebih besar dan pemrosesan data yang lebih mendalam.

Penelitian ini menemukan beberapa masalah meskipun menggunakan Educaplay memiliki banyak keuntungan. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan akses teknologi siswa di sekolah. Beberapa perangkat yang digunakan siswa terkadang tidak kompatibel dengan platform ini, dan beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk terbiasa dengan teknologi ini, terutama bagi siswa yang belum terlalu terbiasa menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran sehari-hari (Wijayanto, E., & Istianah, 2017).

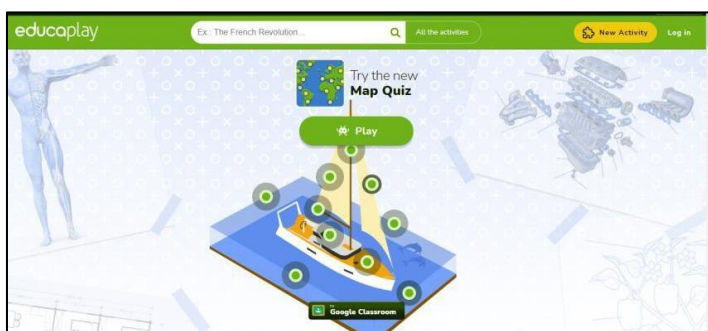
Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Educaplay sebagai permainan edukasi meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas 5 di SDN Neglasari 02. Teknologi interaktif seperti ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam hal meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Namun, penggunaan teknologi harus diimbangi dengan dukungan infrastruktur yang memadai dan pelatihan guru untuk memaksimalkan potensi platform (Alfinarum, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

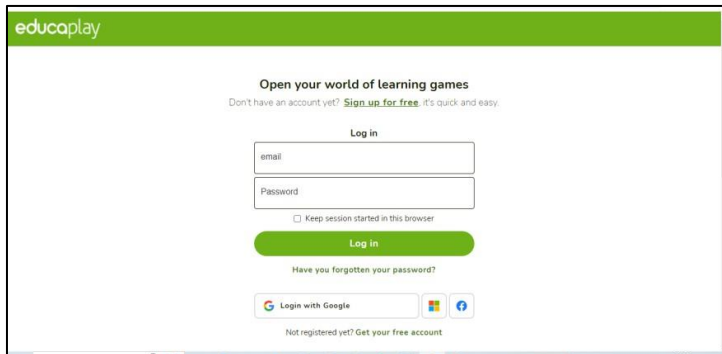
Game Educaplay adalah aplikasi yang memudahkan guru untuk merancang pembelajaran yang berbasis permainan dan membuat pelajaran lebih menarik bagi siswa. Salah satu kelebihan platform ini adalah gratis, sehingga guru dapat menggunakannya sesuka hati untuk membuat pembelajaran atau kuis yang kreatif dan professional (Dianita et al., 2024).

Langkah-Langkah Pembuatan Game Educaplay:

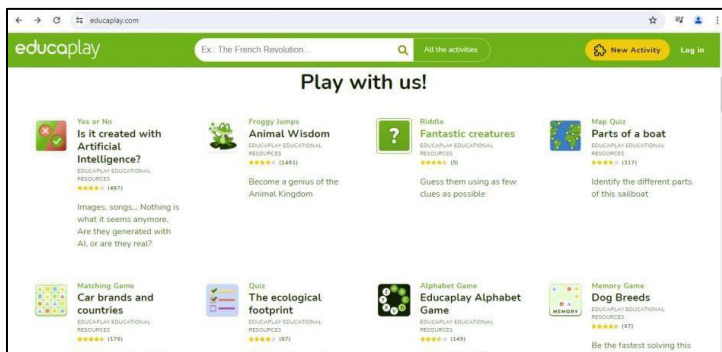
1. Persiapkan materi, dan latihan yang akan di import ke dalam software Educaplay
2. Buka website software Educaplay di <https://www.educaplay.com>



3. Login terlebih dahulu. Untuk kasus ini kami melakukan sign in melalui akun google



4. Setelah login akan muncul halaman play with us. Yang dimana memilih salah satu dari game tersebut



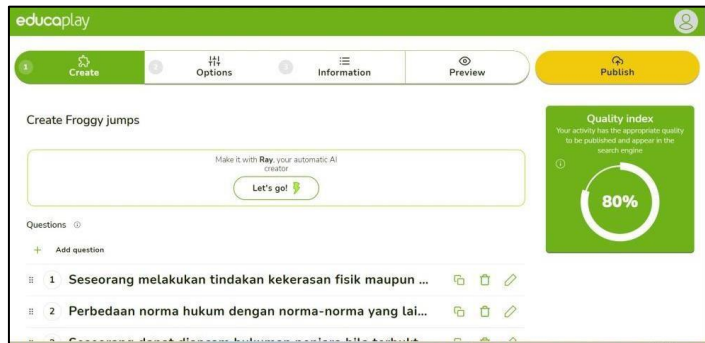
5. Lalu klik animals wisdom



6. Selanjutnya akan muncul windows seperti dibawah ini, lalu klik tanda pensil



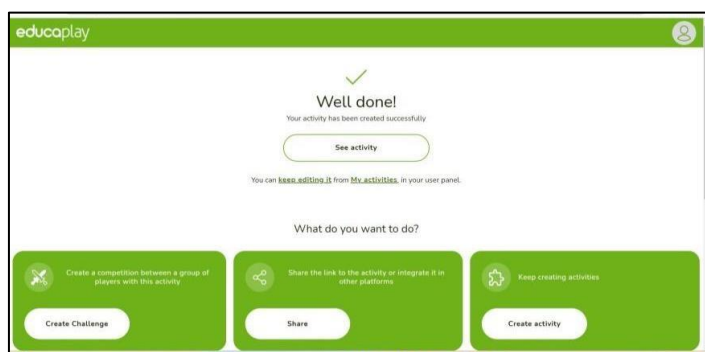
7. Lalu klik create



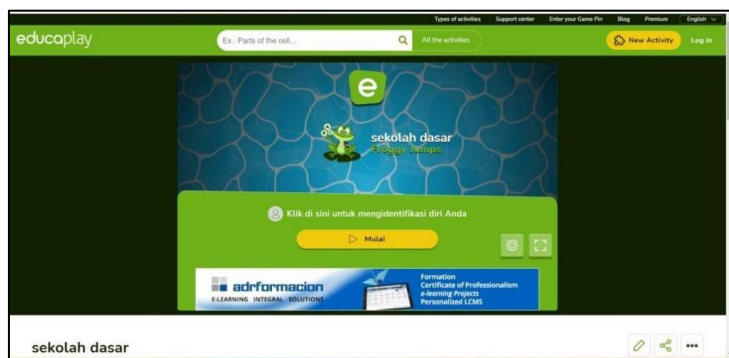
8. Kemudian klik add



9. Setelah mengklik create dan add saatnya mengklik publish



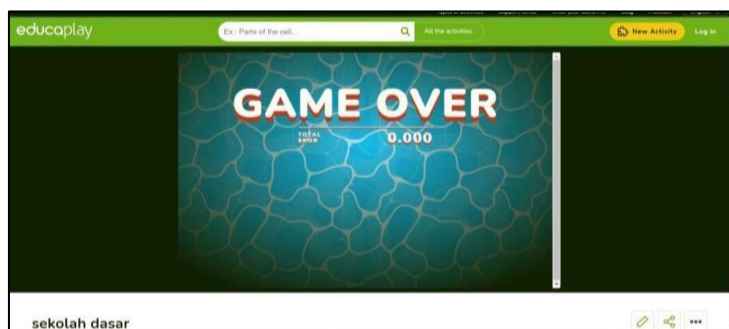
10. Klik "mulai" untuk memulai game



11. Tampilan game Educaplay setelah di klik mulai



12. Tampilan game berakhir/game over



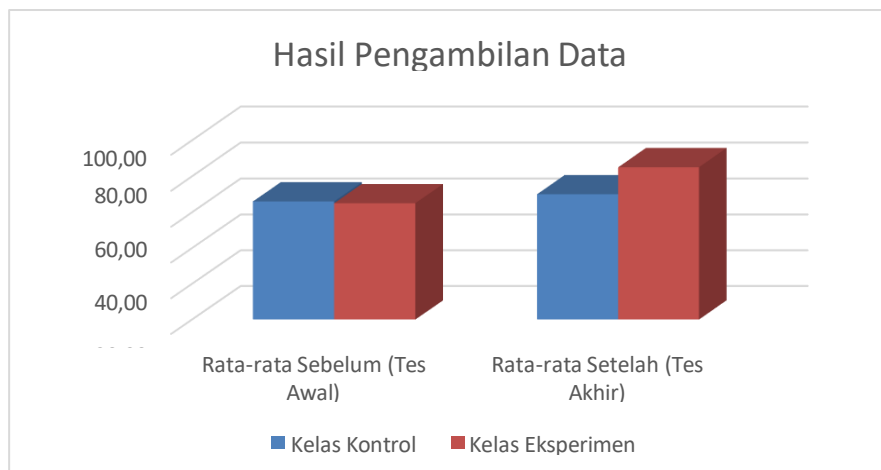
Tes awal dan akhir dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan game edukasi EducaPlay mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas 5 di SDN Neglasari 02.

Kelas eksperimen terdiri dari siswa yang menggunakan game edukasi Educaplay dan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test pada kedua kelas tersebut. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test pada kelas eksperimen sebelum menggunakan Educaplay adalah 65,00, sedangkan nilai rata-rata post-test setelah penggunaan Educaplay meningkat signifikan menjadi 85,00. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan nilai yang lebih kecil, dari rata-rata pre-test sebesar 66,00 menjadi 70,00 pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay

memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Educaplay

| <i>Keterangan</i> | Rata-rata Sebelum (Tes Awal) | Rata-rata Setelah (Tes Akhir) |
|-------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <i>Kelas Kontrol</i> | 66,00 | 70,00 |
| <i>Kelas Eksperimen</i> | 65,00 | 85,00 |



Gambar 1. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Educaplay

Seperti yang ditunjukkan oleh observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, siswa yang menggunakan Educaplay lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa tampak lebih tertarik, terlibat dalam diskusi kelompok, dan mengajukan pertanyaan lebih sering kepada guru tentang materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan Educaplay membantu siswa tetap fokus selama proses pembelajaran dan mengurangi kemungkinan mereka terganggu oleh hal-hal di luar materi pelajaran.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi EducaPlay meningkatkan hasil belajar siswa. Game ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran saat bermain game, yang meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep yang diajarkan.

Selain itu, EducaPlay menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan untuk membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran. Beberapa penelitian terbaru, seperti yang dilakukan oleh Rahmawati (2023) dan Prabowo (2024), menemukan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena game dapat

memperkuat ingatan siswa dan membuat materi lebih mudah dipahami. (Dianita et al., 2024).

Meskipun temuan penelitian ini menunjukkan kemajuan yang signifikan, penting untuk diingat bahwa keberhasilan penggunaan game edukasi juga bergantung pada hal-hal lain. Keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dan kesiapan siswa untuk menyesuaikan diri dengan pendekatan pembelajaran baru adalah beberapa dari faktor-faktor tersebut

KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Educaplay mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Educaplay adalah platform yang memungkinkan guru membuat aktivitas belajar yang menarik dan interaktif dengan format seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan interaktif lainnya.

1. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa: Penggunaan game edukasi seperti Educaplay memiliki efek positif yang meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Menurut penelitian, game edukasi dapat meningkatkan antusiasme dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa Educaplay menawarkan pendekatan belajar yang lebih menarik dan menantang dibandingkan dengan pendekatan belajar konvensional. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran ketika ada elemen permainan dalam pelajaran. Ini bertujuan pada peningkatan hasil belajar mereka secara keseluruhan (Ulimaz et al., 2024).
2. Meningkatkan Peran dan Interaksi Siswa: Penggunaan game edukasi Educaplay juga membantu siswa berpartisipasi dan berinteraksi dalam kelas. Siswa memiliki kesempatan untuk bekerja sama dan bersaing dengan teman sekelas mereka melalui media ini, yang meningkatkan dinamika belajar. Selain itu, interaksi yang lebih aktif di antara siswa dapat mendorong mereka untuk saling membantu memahami pelajaran. Siswa belajar dari guru dan teman-teman mereka, sehingga mereka lebih memahami pelajaran (Wulandari et al., 2023).
3. Membangun Kemampuan Berpikir Kritis: Educaplay tidak hanya meningkatkan penguasaan materi siswa, tetapi juga membantu mereka membangun kemampuan berpikir kritis. Permainan di platform ini menuntut siswa untuk berpikir kritis, menemukan solusi, dan membuat keputusan yang cepat. Hal ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan menyelesaikan masalah, yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari dan akademik. Educaplay menawarkan game-game seperti teka-teki dan simulasi yang memaksa siswa untuk mempertimbangkan data sebelum membuat

keputusan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka

4. Meningkatkan Pemahaman Materi: Permainan edukasi seperti Educaplay dapat membantu siswa memahami topik dengan lebih cepat. Ini adalah hasil dari pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual di mana siswa memiliki kesempatan untuk melihat langsung hasil dari pilihan mereka dalam permainan. Siswa lebih mudah memahami teori dengan praktik berkat visualisasi yang baik dan pengalaman belajar yang langsung. Ini membantu pemahaman mereka tentang material menjadi lebih kuat dan bertahan lebih lama. Menurut penelitian, game edukasi meningkatkan retensi aktif informasi siswa karena siswa lebih banyak memproses informasi yang diberikan
5. Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi: Penggunaan Educaplay dalam proses belajar menunjukkan betapa pentingnya teknologi dalam pendidikan. Siswa lebih terbiasa menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone di era modern. Oleh karena itu, Educaplay sebagai media pembelajaran berbasis digital memungkinkan siswa mengakses materi pelajaran dengan cara yang fleksibel dan interaktif. Siswa memiliki kemampuan untuk belajar kapan saja dan di mana saja, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, penggunaan teknologi ini membantu siswa menjadi lebih siap menghadapi kemajuan teknologi dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari (Alfinarum, 2024).
6. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Educaplay: Meskipun game edukasi seperti Educaplay memiliki banyak keuntungan, ada beberapa masalah saat menggunakannya. Educaplay memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi ada kemungkinan siswa terlalu fokus pada aspek permainan dan mengabaikan tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menyebabkan ketergantungan terhadap perangkat dan kurangnya interaksi langsung siswa-guru jika tidak dikelola dengan baik.
7. Untuk menggunakan Educaplay sebaik mungkin, guru harus mengawasi penggunaan media ini dengan hati-hati dan memastikan bahwa komponen pembelajaran tetap menjadi fokus utama. Selain itu, guru harus memberikan panduan yang jelas kepada siswa tentang cara menggunakan media ini untuk membantu pelajaran mereka.

Ucapan Terima kasih :

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu dan mendukung penelitian ini, terutama kepada guru dan siswa SDN Neglasari 02 yang terlibat. Dia juga mengucapkan terima kasih kepada rekan sejawat dan tim pengajar Universitas Ibn

Khaldun atas saran, masukan, dan bantuan yang mereka berikan selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat dan keluarga yang selalu memberikan inspirasi dan dukungan moral. Di masa depan, kami berharap penelitian ini akan membantu kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan praktik pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfinarum, A. (2024). *GAME EDUKASI EDUCAPLAY, DAPATKAH MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK*. Jurnalnasional.Ump.Ac.Id. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.22188>
- Ascarya Academia. (2023). *Macam-Macam Uji Statistik dalam Analisis Data*. Ascarya.or.Id. <https://ascarya.or.id/macam-macam-uji-statistik/>
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Fauziah, S., Sari, Y. Y., & Ghani, A. R. A. (2023). IMPLEMENTASI PROGRAM BINA AKHLAK DALAM MENDUKUNG PENDIDIKAN KARAKTER PROFETIK DI SDIT AS-SALAAM KARANGGAN. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 1-14.
- Ibrahim, N., & Gatot, M. (2023). Pengembangan E-Modul Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 59-70.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mursid, R., Saragih, A. H., & Hartono, R. (2022). The effect of the blended project-based learning model and creative thinking ability on engineering students' learning outcomes. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 218-235.
- Nike Pratiwi, Ery Tri Djatmika, & Munzil. (2023). Media Pembelajaran Interaktif “KERKABA” Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 518–526. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.67727>

- Pangesty, D. A. R., Arief, Z. A., & Hartono, R. (2022). The Development of Multiple Intelligence-Based E-Books on Grade V Science Learning In Elementary Schools. *International Journal on Engineering, Science & Technology (IJonEST)*, 4(3).
- Pangesty, D. A. R., Nursirwan, H., Marliah, A., Yasa, L. N., & Hartono, R. (2021). The influence of Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) model on students' written mathematical communication skills in primary school. *Technium Soc. Sci. J.*, 22, 249.
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Suhardi, Aswan, & Sutrisno. (2022). Peranan Motivasi Intrinsik Terhadap Perilaku Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 5 Kisaran. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 917–926. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.217>
- Ulimaz, A., Salim, B. S., Marzuki, I. Y., Syamsuddin, & Tumpu, A. B. (2024). Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 1962–1976. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/25604/17852>
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/19654>
- Wulandari, A., Alifah, N., & Handayani, L. (2023). *Adinda Wulandari, 2 Nur Alifah, 3 Lisa Handayani*, . 02(01), 81–90.
- Yuliani, A., Sajiman, S. U., & Wiratomo, Y. (2023). Game Edukasi Petualangan Matematika: Media Pembelajaran Digital Matematika pada Materi SD Kelas V. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 87. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14320>