

Pemanfaatan educaplay dalam pembelajaran matematika di kelas III-D MI Bustanul Ulum kota Batu

Najwa Aliva Qorin

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: najwaalivarn@gmail.com

Kata Kunci:

Educaplay, media pembelajaran interaktif, Matematika, Sekolah Dasar, Motivasi belajar.

Keywords:

Educaplay, interactive learning media, Mathematics, Elementary School, learning motivation after.

ABSTRAK

Pembelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar sering kali menghadapi tantangan dalam hal minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Educaplay, sebagai platform e-learning berbasis permainan edukatif, menawarkan berbagai fitur yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Artikel ini membahas pemanfaatan Educaplay dalam pembelajaran Matematika di Kelas III-D MI Bustanul Ulum Kota Batu. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, Educaplay tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih kreatif, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Artikel ini juga mengkaji keterkaitan antara karakteristik siswa dengan efektivitas penggunaan media digital serta peran guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai.

ABSTRACT

Mathematics learning at the elementary school level often faces challenges related to students' interest and understanding of the material. The use of interactive learning media is one of the solutions to improve learning effectiveness. Educaplay, as an educational game-based e-learning platform, offers various features that capture students' attention and encourage active participation in the learning process. This article explores the use of Educaplay in teaching Mathematics to third-grade students at MI Bustanul Ulum Kota Batu. Through an engaging and interactive approach, Educaplay not only facilitates more creative concept understanding but also enhances students' motivation to learn. This article also examines the alignment between student characteristics and the effectiveness of digital media, as well as the teacher's role in selecting appropriate learning strategies.

Pendahuluan

Di tingkat Sekolah Dasar, terdapat beberapa mata pelajaran yang dianggap esensial, salah satunya adalah Matematika. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membantu siswa menyelesaikan permasalahan sehari-hari, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta melatih kemampuan berpikir logis dan kritis. Pembelajaran Matematika di tingkat dasar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi semata, tetapi juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk membangun berbagai keterampilan dasar. Namun, karena sifat Matematika yang cenderung abstrak dan prinsip-prinsipnya diajarkan secara bertahap, diperlukan pendekatan yang tepat agar siswa mampu memahami konsep dengan baik.



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Keberhasilan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar umumnya diukur dari sejauh mana peserta didik menguasai materi, yang sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran secara efektif. Sebagian besar siswa memandang Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga guru dituntut untuk menemukan pendekatan yang kreatif serta memilih media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan minat dan kemampuan siswa selama proses belajar berlangsung.(Aisyah Falah Agdiyah et al., 2024)

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar-mengajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami isi pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berperan dalam mendukung pembelajaran agar berlangsung secara lebih efektif dan optimal.(Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024)

Media pembelajaran juga merupakan bagian dari sistem pendidikan yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Salah satu jenis media yang efektif adalah media pembelajaran interaktif, yang dirancang untuk meningkatkan kejelasan informasi, kemudahan pemahaman, dan daya tarik penyampaian materi, sehingga mampu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan efisiensi proses belajar. Salah satu bentuk media interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah game edukatif, yaitu permainan yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan unik, serta mampu meningkatkan pemahaman pengguna.(Rahmawati & Perdana, 2024)

Pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam menunjang perkembangan hasil belajar siswa. Ketepatan dalam menggunakan media yang sesuai akan berdampak langsung pada pencapaian belajar peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Oleh karena itu, media yang digunakan seharusnya mampu menarik perhatian, meningkatkan fokus, menumbuhkan motivasi, serta membangkitkan keterlibatan emosional siswa selama proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.(Nurdansyah, 2019)

EduCapplay adalah sebuah platform e-learning yang menyediakan berbagai jenis permainan pembelajaran interaktif yang dirancang untuk tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fiturnya yang menarik, EduCapplay mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.(Aisyah Falah Agdiyah et al., 2024)

Platform digital seperti EduCapplay merupakan salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. EduCapplay menyediakan beragam fitur yang memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif. Melalui pemanfaatan media ini, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Penerapan teknologi

semacam ini menjadi langkah strategis dalam mendorong transformasi pembelajaran, termasuk dalam konteks pendidikan agama Islam di era digital saat ini.

Game edukatif, dengan Educaplay sebagai salah satu platform unggulannya, telah mengubah cara pandang terhadap pembelajaran di era digital saat ini. Pendekatan ini melampaui metode konvensional dengan menggabungkan unsur teknologi, prinsip psikologi bermain, dan tujuan pendidikan dalam sebuah sistem yang terpadu. Game edukatif tidak lagi hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan menjadi media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa mengeksplorasi, memahami, dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman bermain yang terarah. Pendekatan ini memanfaatkan prinsip psikologis dalam bermain sebagai kunci dalam proses transfer ilmu, dengan mengandalkan motivasi intrinsik anak untuk belajar melalui kegiatan eksploratif, tantangan yang menyenangkan, serta umpan balik langsung. Teknologi digital memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang responsif dan dinamis, di mana setiap interaksi yang terjadi memiliki potensi sebagai pengalaman belajar yang bermakna.(Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024)

Metodologi Penelitian

Artikel ini disusun menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggabungkan kajian pustaka dan observasi langsung dalam konteks pembelajaran Matematika di Kelas III-D MI Bustanul Ulum Kota Batu. Sumber data utama berasal dari teori-teori pendidikan dan teknologi pembelajaran yang relevan, serta pengalaman empiris dalam implementasi media Educaplay oleh guru di kelas. Analisis dilakukan dengan menelaah keterkaitan antara karakteristik peserta didik, pendekatan pembelajaran interaktif, dan efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Matematika.

Pembahasan

Pengembangan instrumen asesmen berbasis Educaplay bagi siswa bertujuan untuk mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif(Ningrum et al., 2025). Hal-hal yang menarik perhatian peserta didik, seperti permainan edukatif melalui platform Educaplay, dapat meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Suasana yang menyenangkan saat menggunakan media Educaplay menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membuat peserta didik menjadi pendengar pasif terhadap penjelasan guru, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk melihat, mendengar, dan melakukan aktivitas yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran. Kondisi ini mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pada akhirnya, hal ini berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.(Tiodora Br Tarigan et al., 2024)

Media pembelajaran Educaplay dipilih sebagai alat bantu inovatif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan format permainan interaktif, Educaplay mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, menjadikan mereka lebih dari sekadar penerima informasi pasif. Dalam konteks pengembangan kurikulum

atau materi ajar, analisis pembelajaran menjadi langkah penting guna memastikan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Setelah tujuan pembelajaran ditentukan, tahap berikutnya adalah analisis instruksional, yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang perlu dimiliki peserta didik agar mereka mampu mencapai kompetensi yang telah dirumuskan. Menurut Setyawan dan Hakim (2023), merumuskan tujuan pembelajaran saja tidak cukup—diperlukan analisis mendalam untuk memahami keterampilan serta prosedur yang harus dikuasai peserta didik. Melalui proses ini, pendidik dapat mengetahui kesenjangan antara kemampuan aktual siswa dan keterampilan yang ditargetkan, sehingga lebih mudah dalam merancang materi, metode, media, maupun strategi evaluasi yang sesuai.(Nurita et al., 2024)

Menganalisis karakteristik siswa merupakan langkah krusial dalam merancang pembelajaran yang efektif, karena karakteristik tersebut sangat memengaruhi cara siswa belajar dan berinteraksi dengan media pembelajaran. Pemilihan strategi dan model pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di sekolah dasar(Susilawati, 2022). Kegiatan pembelajaran di sekolah idealnya disesuaikan dengan kebutuhan dan latar belakang siswa agar tercipta pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini berasal dari beragam latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya. Namun, secara umum mereka memiliki kesamaan dalam hal kemampuan beradaptasi dengan teknologi digital. Meskipun berasal dari berbagai lapisan masyarakat, siswa menunjukkan kecenderungan cepat dalam menguasai penggunaan perangkat digital dalam konteks pembelajaran. Mereka tidak hanya memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan teknologi, tetapi juga menunjukkan minat yang tinggi terhadap aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

Karakteristik inilah yang menjadi dasar pemilihan media pembelajaran berbasis game seperti Educaplay. Platform ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih kreatif, tetapi juga mengandung unsur hiburan yang mampu meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, Educaplay sangat sesuai dengan profil siswa masa kini yang terbiasa dengan lingkungan digital dan cenderung menyukai pendekatan pembelajaran yang tidak monoton, melainkan menyenangkan dan menarik.

Game Educaplay yang digunakan dalam pembelajaran Matematika mengadaptasi model permainan "Froggy Jumps", di mana karakter kodok bergerak menuju jawaban yang dipilih oleh siswa. Apabila pilihan jawaban benar, karakter akan melanjutkan permainan dan memperoleh skor. Setiap level dalam permainan ini dirancang untuk merangsang eksplorasi, mendorong pemikiran kritis, serta mengajak siswa melakukan refleksi yang mendalam terhadap peristiwa-peristiwa sejarah. Strategi pembelajaran yang diterapkan mengacu pada pendekatan konstruktivis, di mana pengetahuan tidak sekadar ditransmisikan secara pasif, tetapi dibentuk melalui interaksi aktif siswa.(Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024)

Pemanfaatan media interaktif seperti Educaplay terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung(Sholeh et al., 2024). Peningkatan dalam hasil belajar menunjukkan bahwa Educaplay merupakan

media yang efektif dalam membantu siswa memahami materi Matematika, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian ketuntasan belajar yang lebih optimal.

Penggunaan media Educaplay turut berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang sejalan dengan peningkatan hasil belajar mereka. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, Educaplay mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, serta mendorong partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung(Aisyah Falah Agdiyah et al., 2024).

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Matematika di Kelas III-D MI Bustanul Ulum Kota Batu. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep Matematika yang bersifat abstrak. Karakteristik siswa yang terbiasa dengan teknologi digital sangat mendukung keberhasilan implementasi Educaplay di kelas. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan adaptif, Educaplay menjadikan proses belajar lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Saran

1. Untuk Guru: Disarankan untuk memanfaatkan media interaktif seperti Educaplay secara rutin dalam pembelajaran, khususnya untuk materi yang dianggap sulit atau abstrak.
2. Untuk Sekolah: Perlu adanya dukungan infrastruktur digital seperti perangkat dan koneksi internet yang memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya: Dapat dilakukan penelitian lebih lanjut secara kuantitatif untuk mengukur secara spesifik pengaruh penggunaan Educaplay terhadap hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, & Kowiyah Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 385–390. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>
- Ningrum, D. A. K., Ningrum, A. S. B., Indah, R. N., & Syaifulloh, B. (2025). Developing the Educaplay grammar assessment for tenth graders of senior high school in Kediri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(1), 82–91. <https://repository.uin-malang.ac.id/23526/>
- Nurdansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Umsida Press.

- Nurita, L., Wathoni, M., & Widyasari, N. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong*.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan*. 8.
- Saiful Anwar & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Sholeh, A., Faizah, M., & Azizi, A. N. (2024). *Multimedia interaktif pembelajaran SKI MI/SD: Media untuk meningkatkan motivasi belajar*. Aksara Cendekia Publisher. <http://repository.uin-malang.ac.id/20286/>
- Susilawati, S. (2022). Strategi dan model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. *Presented at Strategi Dan Model Pembelajaran Yang Efektif Dalam Proses Pembelajaran*. <https://repository.uin-malang.ac.id/20547/>
- Tiodora Br Tarigan, Muhammad Arifin, & Nurasiah. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Di Sd Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, Volume 7 Nomor 4, 2024.