

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUCAPLAY DALAM PEMAHAMAN MATERI WARISAN BUDAYA
SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPS DI SDN CIWEDUS 2**

Meti Setiawati¹, Amat Hidayat², Ahmad Mubarak³, Aditya Rachman⁴, Ahmad
Suganda⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Bina Bangsa, Indonesia.

¹ metisetiawatii14@gmail.com, ² amathidayat01@gmail.com,

³ ahmadmubarokb@gmail.com, ⁴ aditrachman993@gmail.com,

⁵ ahmadsuganda13@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Educaplay-based game learning media in improving students' understanding of cultural heritage material in Social Studies for fifth-grade students at SDN Ciwedus II. The research was motivated by the low level of students' comprehension due to unengaging and minimally interactive teaching methods. Educaplay was selected because it presents material through interactive quizzes and educational games that match the learning characteristics of elementary school students. This study employed a descriptive qualitative method with data collected through interviews, tests, and documentation. The research subjects consisted of six fifth-grade students, one classroom teacher, and the school principal. Data were analyzed using Miles and Huberman's model. The findings revealed that Educaplay increased students' enthusiasm and active participation, made the learning process more enjoyable, and helped students better understand the concept of cultural heritage. Teachers found it easier to deliver material since the media successfully captured students' attention and facilitated two-way interaction. These results indicate that Educaplay is effective as an innovative learning medium for Social Studies, particularly for cultural heritage topics, and can serve as an alternative interactive learning strategy that supports the Kurikulum Merdeka.

Keywords: *Educaplay, social studies, understanding, cultural heritage, elementary students.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis *game Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Ciwedus II. Latar belakang penelitian adalah rendahnya pemahaman siswa akibat metode pembelajaran yang

kurang menarik dan minim interaksi. Media *Educaplay* dipilih karena mampu menyajikan materi dalam bentuk kuis dan permainan edukatif yang interaktif, sesuai karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari enam siswa kelas V, satu guru kelas, dan satu kepala sekolah. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Educaplay* meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, serta membantu siswa memahami konsep warisan budaya dengan lebih baik. Guru merasakan kemudahan dalam penyampaian materi karena media ini mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi interaksi dua arah. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Educaplay* efektif sebagai media pembelajaran inovatif untuk IPS, khususnya materi warisan budaya, dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran interaktif yang mendukung Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: *Educaplay*, IPS, pemahaman, warisan budaya, siswa sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital dalam pendidikan menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era modern. Menurut Prasetyo (2020), media pembelajaran berbasis *game* memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, karena mampu menggabungkan unsur hiburan dengan materi pembelajaran secara seimbang.

Pada kenyataannya, pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) di sekolah dasar masih banyak disampaikan secara tekstual dan bersifat satu arah. Pendekatan ini sering membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi, khususnya pada topik warisan budaya. Hidayati (2020) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang mengandung unsur permainan, interaksi langsung, dan aktivitas yang melibatkan peran aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang relevan adalah *Educaplay*. Platform ini memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis, teka-teki, pencocokan, dan permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mayer (2020) menegaskan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman melalui pengalaman belajar konkret dan visualisasi yang jelas. Pendapat ini didukung oleh Rahmawati (2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan bertahan lama dalam ingatan.

Meskipun sudah ada penelitian terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS, sebagian besar masih berfokus pada media visual seperti video atau presentasi interaktif. Penelitian yang secara khusus mengkaji *Educaplay* pada pembelajaran IPS, terutama dalam konteks peningkatan pemahaman materi warisan budaya di kelas V sekolah dasar, masih terbatas. Setiawan (2020) menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi kajian mendalam mengenai

dampaknya terhadap pemahaman materi belum banyak dilakukan.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena dapat memberikan kontribusi dalam menemukan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan memanfaatkan *Educaplay*, guru dapat menyampaikan materi IPS secara interaktif, membangun suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, maupun pengembang media pembelajaran dalam menciptakan inovasi pendidikan yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas, dan partisipasi aktif siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis *game Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya pada pembelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan pada

semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SDN Ciwedus II, dengan subjek enam siswa kelas V yang dipilih secara *purposive sampling* dan satu guru kelas V. Sumber data primer diperoleh melalui wawancara mendalam, tes pemahaman materi, dan dokumentasi, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, RPP atau Modul Ajar, dan literatur pendukung. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada guru dan siswa untuk mengetahui proses pembelajaran dan respon terhadap *Educaplay*, tes untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, serta dokumentasi berupa foto, rekaman, dan arsip pendukung. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, soal tes, dan lembar dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi, sedangkan keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan hasil wawancara, tes, dan dokumentasi untuk memastikan validitas temuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

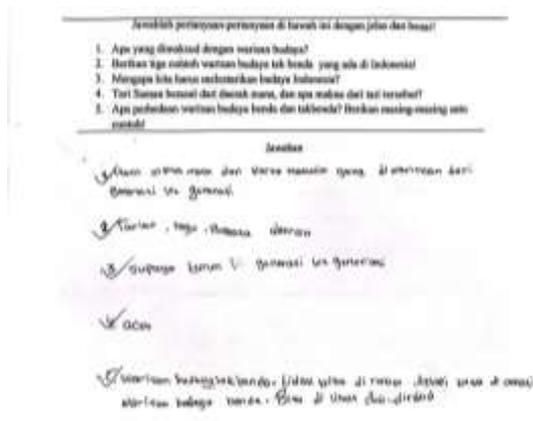
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game Educaplay* dalam pembelajaran IPS pada materi warisan budaya di kelas V SDN Ciwedus II memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Berdasarkan observasi dan dokumentasi, suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi sejak guru memperkenalkan materi melalui *Educaplay* yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan. Tampilan visual yang menarik, fitur skor langsung, dan sistem tantangan membuat siswa berpartisipasi aktif baik secara individu maupun kelompok.



**Gambar 1. Penggunaan Media
*Game Educaplay***

Dari hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa penggunaan *Educaplay* membantu mempermudah proses penyampaian materi yang sebelumnya cenderung monoton. Guru juga mengakui bahwa media ini mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa, karena mereka dapat belajar dengan ritme masing-masing sambil tetap terlibat dalam kompetisi yang sehat. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2020) yang menekankan bahwa media interaktif dapat mengoptimalkan pembelajaran melalui integrasi visual, teks, dan audio sehingga siswa lebih mudah memahami konsep. Rahmawati (2021) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik meningkatkan minat belajar sekaligus memperdalam pemahaman konsep.

Hasil tes yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pemahaman siswa. Sebelum penggunaan *Educaplay*, hanya sebagian siswa yang mampu menjelaskan contoh-contoh warisan budaya dengan tepat, mengklasifikasikan jenisnya, atau membandingkan perbedaan antar budaya daerah. Setelah penggunaan *Educaplay*, mayoritas siswa dapat memenuhi indikator pemahaman menurut taksonomi Bloom seperti menafsirkan informasi, memberi contoh, mengklasifikasi, meringkas, membandingkan, dan menjelaskan konsep secara runtut. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* memicu proses berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) karena siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memproses dan menerapkan informasi.



Gambar 2. Hasil Tes Pemahaman Siswa

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Siswa juga mengaku lebih mudah mengingat materi yang dipelajari melalui permainan dibandingkan metode ceramah. Hal ini memperkuat temuan Hidayati (2020) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar memiliki kecenderungan lebih antusias terhadap pembelajaran yang mengandung unsur permainan, interaksi, dan pengalaman langsung. Setiawan (2020) juga menambahkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial, yang terlihat jelas pada penelitian ini ketika siswa saling membantu dan

berdiskusi dalam menyelesaikan tantangan di *Educaplay*.

Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan *Educaplay* memberikan dampak positif tidak hanya pada pemahaman materi warisan budaya, tetapi juga pada suasana kelas yang lebih dinamis, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual, di mana guru berperan sebagai fasilitator dan siswa menjadi subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Dengan demikian, *Educaplay* dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif untuk IPS di sekolah dasar, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman mendalam dan keterlibatan aktif siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game Educaplay* pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di kelas V SDN Ciwedus II efektif meningkatkan pemahaman siswa. Media ini mampu menciptakan

suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan antusiasme siswa. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada indikator pemahaman seperti menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasi, meringkas, membandingkan, dan menjelaskan konsep warisan budaya. Guru merasa terbantu karena *Educaplay* mempermudah penyampaian materi dan menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Temuan ini mendukung pandangan para ahli bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan kualitas pemahaman siswa. Dengan demikian, *Educaplay* dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Untuk penerapan yang lebih optimal, disarankan agar guru mempersiapkan desain pembelajaran *Educaplay* yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran dan mempertimbangkan tingkat kesulitan soal agar sesuai dengan kemampuan siswa. Guru juga perlu melakukan evaluasi berkala untuk memastikan media ini tetap relevan dan efektif

dalam pembelajaran IPS. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh *Educaplay* terhadap keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa, atau membandingkan efektivitasnya dengan media digital interaktif lainnya pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, uji coba dalam jangka waktu lebih panjang dapat memberikan gambaran lebih mendalam mengenai dampak keberlanjutan penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, N. (2020). Karakteristik pembelajaran siswa sekolah dasar pada era digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 101–110.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Prasetyo, A. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis *game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45–53.
- Rahmawati, D. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 213–222.

Setiawan, B. (2020). Penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 55–64.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.