

EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF EDUCAPLAY TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Naufal Paramarta Husada¹, Nengna Naylatul Isro' lyah², Nafisa Aulia³, Lutfiatin

Fahra Amelia⁴, Amelia Eka Zeniari⁵, Delia Indrawati⁶

^{1,2,3,4,5,6}PGSD PSDKU, Universitas Negeri Surabaya

¹25111744066@mhs.unesa.ac.id, ²25111744110@mhs.unesa.ac.id,

³25111744111@mhs.unesa.ac.id, ⁴25111744118@mhs.unesa.ac.id,

⁵25111744122@mhs.unesa.ac.id, ⁶deliaindrawati@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study is motivated by the low level of elementary students' learning activeness due to the use of conventional teaching methods. This study aims to analyze the effectiveness of Educaplay interactive media in improving students' learning activeness in elementary schools. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) by analyzing 14 relevant scientific articles published between 2020 and 2025. The results show that the use of Educaplay consistently improves students' activeness, as indicated by increased participation, interaction, willingness to ask questions, and engagement in discussions and task completion. Various features such as interactive quizzes, educational games, and gamification-based activities create a more engaging and enjoyable learning environment. In conclusion, Educaplay is effective in enhancing students' learning activeness and can serve as an innovative alternative in elementary education.

Keywords: Educaplay, learning activeness, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa sekolah dasar akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media interaktif Educaplay dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis 14 artikel ilmiah yang relevan pada rentang tahun 2020–2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay secara konsisten mampu meningkatkan keaktifan siswa,

yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi, interaksi, keberanian bertanya, serta keterlibatan dalam diskusi dan penyelesaian tugas. Berbagai jenis fitur seperti kuis interaktif, game edukatif, dan aktivitas berbasis gamifikasi terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Kesimpulannya, media Educaplay efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Educaplay, keaktifan belajar, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu upaya untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia, yang telah tersusun dalam konstitusi, yaitu “Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Pada tingkat sekolah dasar pendidikan berperan sebagai fondasi dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Dalam prosesnya tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran.

Kenyataannya dalam proses belajar, banyak peserta didik yang cenderung pasif dan mudah bosan. Salah satu penyebabnya yaitu metode serta media belajar yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan, peserta didik cenderung tidak memiliki kesempatan

untuk berpendapat serta bernalar kritis. Pada era digital ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas, seperti halnya, penggunaan metode dan media pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa, sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, contohnya media interaktif (Anggraeni dkk., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan pada peningkatan keaktifan belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi dan juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Salah satu media

pembelajaran interaktif yang saat ini yang banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah Educaplay. Media interaktif Educaplay merupakan platform e-learning yang memberikan berbagai permainan pendidikan interaktif dan latihan soal yang tidak hanya memperkuat pemahaman materi pembelajaran siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Megah Retta dkk., 2025).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar, karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan (Iwing Ade Miranda dkk., 2025). Namun, kajian yang secara khusus menganalisis efektivitas media Educaplay terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR) masih terbatas. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif Educaplay terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar, berdasarkan analisis dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk menganalisis efektivitas media interaktif Educaplay dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengkaji berbagai hasil penelitian secara sistematis dan menyeluruh, sehingga kesimpulan yang dihasilkan lebih kuat dan berbasis bukti. Systematic Literature Review (SLR) merupakan metode penelitian yang sistematis, eksplisit, dan reproduibel untuk melakukan identifikasi, evaluasi, dan sintesis terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh para peneliti dan praktisi (Jurnal et al. 2023)

Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan pertanyaan

penelitian yang menjadi fokus utama, yaitu bagaimana efektivitas media interaktif Educaplay dalam peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, peneliti menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memastikan bahwa literatur yang digunakan relevan serta berkualitas. Sementara itu, artikel yang tidak relevan, tidak tersedia secara lengkap, atau bukan merupakan publikasi ilmiah dikeluarkan dari proses kajian.

Pada tahap pelaksanaan, pencarian literatur dilaksanakan melalui data ilmiah yang kredibel. Pemilihan sumber ini didasarkan pada cakupan publikasi yang luas dan relevansi dengan bidang Pendidikan dan teknologi pembelajaran. Proses seleksi dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari penelaahan judul dan abstrak, kemudian dilanjutkan dengan pembacaan penuh untuk memastikan kesesuaian isi dengan tujuan penelitian.

Selanjutnya, artikel yang terpilih dievaluasi kualitasnya secara kritis dengan mempertimbangkan kejelasan tujuan penelitian, validitas dan reliabilitas data yang digunakan. Hal ini untuk memastikan bahwa hanya penelitian yang memiliki

kualitas baik yang dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan. Setelah itu, dilakukan proses ekstraksi data dengan mengidentifikasi informasi penting dari setiap artikel.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Proses ini tidak hanya mendeskripsikan hasil penelitian, tetapi juga untuk menemukan pola antar penelitian. Dengan demikian, hasil sintesis yang diperoleh diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas media interaktif Educaplay dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian memaparkan pengaruh media interaktif Educaplay terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, serta menjelaskan pola adan jenis yang digunakan. Data penelitian ini bersumber dari studi-studi sebelumnya yang telah diterbitkan dalam e-jurnal terakreditasi. Penelitian ini menggunakan 14 jurnal yang relevan dan terbit dalam rentang waktu lima tahun terakhir (2020–2025).

Tabel 1 Analisis Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Keaktifan Siswa Sekolah Dasar

NO	JUDUL PENELITIAN	HASIL PENELITIAN	JENIS EDUCAPLAY DALAM PENELITIAN	POLA DALAM PENELITIAN
1	Implementation Of The Use Of Google Sites As A Learning Medium For Islamic Education In The Digital Curriculum (Syarifah dkk., 2025)	Implementasi metode dan teknologi ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme dan partisipasi aktif mereka berdasarkan hasil evaluasi kualitatif.	Quiz	Ada tiga tahapan yang harus dilaksanakan saat menerapkan implementasi, yakni 1) persiapan, 2) perancangan, dan 3) mengimplementasi. tahapan ketiga adalah tahapan yang krusial, karena pada tahap tersebut peneliti mulai mengumpulkan data dan masalah yang ada sehingga hasil penelitian dapat akurat dan tidak bias.
2	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI (Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024)	Evaluasi membuktikan bahwa Educaplay meningkatkan nilai ujian siswa hingga 25%. Peningkatan ini didorong oleh fitur narasi dan studi kasus interaktif yang membuat alur peristiwa sejarah lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.	Quiz	Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan kuesioner. Observasi bertujuan mengamati proses penerapan media Educaplay, sementara kuesioner dibagikan kepada siswa untuk menilai tingkat keaktifan serta persepsi mereka terhadap efektivitas dan daya tarik media.
3	Snowball Throwing Berbasis Media Eduplay: Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa Pelajaran IPS Bagi Siswa	Penerapan model Snowball Throwing berbantuan media Eduplay berhasil meningkatkan ketiga kriteria partisipasi siswa ke kategori baik (>50%). Oleh karena	Quiz	Empat tahap utama dalam penelitian tindakan meliputi: Perencanaan: Menentukan fokus masalah, menyusun instrumen, dan merancang strategi sesuai karakteristik siswa. Pelaksanaan Tindakan:

	Sekolah Menengah Pertama (Sari dkk., 2025)	itu, penelitian dihentikan pada siklus kedua karena target keberhasilan telah tercapai.			Guru menerapkan rencana dan strategi yang telah disepakati. Pengamatan: Peneliti dan kolaborator memantau jalannya tindakan serta menilai perubahan perilaku siswa. Refleksi: Mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan secara berkelanjutan.
4	Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay (Razak, 2024)	Penggunaan platform pembelajaran interaktif Educaplay jumps” tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VI SDI Pangkabinanga, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran materi enam benua.	Quiz game “froggy jumps”		Terdapat tiga tahap uji coba, tahap pra siklus (tanpa media Educaplay) tidak menunjukkan partisipasi siswa, tahap siklus I, penggunaan Educaplay menunjukkan keaktifan peserta didik terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Tahap II, penggunaan Educaplay menunjukkan partisipasi peserta didik lenih meningkat. Hal itu karena siswa mendapat dukungan teknis yang memadai dan adanya inovasi kolaborasi saat berpartisipasi dalam kuis kelompok.
5	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Kelas IV SDN 060847 Medan	Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media Educaplay dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif untuk siswa.	Quiz game team		Terdapat dua tahap uji coba yang pertama pre-test untuk mengukur pemahaman siswa. Lalu proses pembelajaran menggunakan metode TGT dengan media Educaplay. Pada akhir dilakukan posttest untuk evaluasi akhir dan penyebaran angket. Angket menunjukkan respons positif dari siswa terhadap penerapan model TGT dan penggunaan media Educaplay. Siswa merasa senang karena mereka dapat

	Petisah (Tamba dkk., 2025)			belajar dan bermain bersamaan, berdiskusi, dan menyelesaikan soal secara tim.
6	Penerapan Metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V Sdn Dupak 1 Surabaya (Atika dkk., 2024)	Metode gamified learning berbasis media platform educaplay berdampak dalam peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025.	Dalam bentuk soal/kuis pembelajaran dengan metode gamified learning.	Sistem pembelajaran yang berbasis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) membantu media yang diberikan, saat menyelesaikan LKPD siswa menunjukkan semangat dalam ikut serta berdiskusi kelompok dalam menyampaikan sudut pandangan mereka mengenai isu yang dibahas dalam materi pembelajaran. Mereka juga terlihat proaktif dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban.
7	Peningkatan Hasil Belajar Pelajaran Kelas Berbantuan Educaplay Di Nglambangan (Arum, 2024)	Penggunaan Educaplay pembelajaran memberikan pengaruh terhadap nilai akademik maupun keaktifan siswa dalam proses belajar.	Kuis dalam IPAS gamifikasi.	Dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang terpusat pada pembelajaran IPAS. Di tahap pelaksanaan siklus I, menunjukkan pencapaian belajar siswa masih kurang kompeten. Pada siklus II, menunjukkan peningkatan yang signifikan, siswa dapat memenuhi ketuntasan KKM.
8	Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Penggunaan media Educaplay pada materi Pendidikan Pancasilamemberika n suasana belajar menjadi interaktif dan karena keterlibatan aktif peserta didik serta memunculkan	Matching pairs	Penelitian ini menerapkan pembelajaran yang diawali dari kegiatan pembuka, kegiatan inti seperti menyampaikan materi, kerja kelompok/LKPD, presentasi, penggunaan game matching pairs di Educapaly, serta penutup. Hasilnya efektif dalam meningkatkan keaktifan,

	(Agustin and Kaliwanovia 2025)	dampak positif terhadap minat dan motivasi belajar.		keberanian, minat, dan motivasi belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok.
9	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Educaplay Berbantuan Riddle Game Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II di SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo (Rohman, Kasdriyanto, and Qomariyah 2025)	Pembelajaran digital berbasis Educaplay berupa riddle game dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas II SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo meningkat secara signifikan.	Riddle game	Penelitian dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretest sebelum dilakukan treatment serta posttest setelah treatment, treatment yang dilakukan berupa penggunaan media digital educaplay berbasis riddle game. Peningkatan hasil belajar terlihat signifikan dari kenaikan skor rata-rata siswa sebesar 19,22. Pengguna media digital memicu keaktifan siswa sehingga lebih berani berpartisipasi, fokus dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas.
10	Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Murid dengan Model STAD Berbentuk Educaplay pada Materi Mangun Datar Kelas IVB di SD Negeri Kaliwungu (Putri, Ngazizah, and Suyoto 2025)	Penerapanquiz Educaplay pada siswa berhasil meningkatkan keaktifan dalam aspek membaca, menulis, dan komunikasi. Siswa juga berani bertanya dan menjawab, dengan presentase keaktifan dari 49% menjadi 76,25%	Quiz	Penelitian dilakukan dalam tiga tahap (Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II) menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan kuis Educaplay. Kegiatan mulai dari pembentukan kelompok hingga pemberian penghargaan, dari hal tersebut terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa secara bertahap, yaitu dari 49% (Pra Siklus) menjadi 61,75% (Siklus I), dan mencapai 76,25% di Siklus II.

11	Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar (Rahayu et al., 2024)	Terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa dari 32% (pra-siklus) menjadi 79% (siklus II), serta peningkatan nilai rata-rata dari 76 menjadi 87. Siswa menjadi lebih aktif, interaktif, dan memiliki motivasi dalam belajar.	Kuis (quiz interaktif berbasis permainan)	Penelitian ini menggunakan pola Game Based Learning berbasis Educaplay dalam model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus (perencanaan, tindakan, observasi, refleksi). Pembelajaran dilakukan melalui kuis interaktif yang membuat siswa aktif terlibat. Educaplay meningkatkan keaktifan siswa karena pembelajaran menarik dan siswa merasa tertantang mengerjakan kuis.
12	Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar di Sekolah Dasar (Chan, Sofwan, and Putri 2018)	Metode eduplay dengan media gambar yang variatif, interaktif, dan kolaboratif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan, sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menyukai pembelajaran menyenangkan.	Media gambar	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang menekankan perbaikan berkelanjutan pada setiap siklus untuk mengatasi kelemahan sebelumnya.
13	Penggunaan Media Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Rizkiani 2025)	Media permainan Educaplay berpotensi efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa karena sifatnya yang interaktif, terutama jika disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.	Permainan edukatif	Penelitian menggunakan pola Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan beberapa siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sehingga memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran.

14	Pengaruh Media Media Educaplay Kuis pilihan Penelitian kuantitatif berdesain Pembelajaran meningkatkan ganda dan <i>pre-experimental one group</i> “Educaplay” keaktifan siswa yang media <i>pretest-posttest</i> ini terhadap Hasil ditandai dengan interaktif menunjukkan bahwa Belajar meningkatnya siswa, game pemanfaatan media digital Siswa dalam antusias siswa, game interaktif Educaplay berbasis Konsep Sumber keterlibatan, dan game efektif meningkatkan Energi dan fokus dalam mengikuti keaktifan, motivasi, dan Perubahannya pembelajaran melalui partisipasi belajar siswa. di Kelas III SDN aktivitas kuis dan Brumbungan Lor game interaktif.
(Iwing Miranda 2025).	Ade dkk.,

Tabel.1 menunjukkan hasil dari berbagai penelitian sebelumnya dalam 5 tahun terakhir yang membahas mengenai berbagai macam penggunaan media interaktif Educaplay dalam hasil belajar dan keaktifan proses pembelajaran siswa sekolah dasar. Dalam penelitian-penelitian tersebut banyak menggunakan tahap pretest untuk mengukur pemahaman awal, dan posttest untuk mengukur hasil belajar, dengan menggunakan media Educaplay. Diantara keduanya terdapat beberapa siklus pembelajaran yang menggunakan media Educaplay, untuk mengukur keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran dan juga mempersiapkan hasil belajar yang sesuai dengan capaian siswa.

Penggunaan media Educaplay dalam proses pembelajaran dirancang dengan menarik, berbagai permainan edukatif menjadi salah satu cara, seperti halnya permainan quiz game froggy jumps, quiz game team, matching pairs, riddle game dan bahkan penggabungan dari elemen gamifikasi Educaplay.

Menurut penelitian, penggunaan media educaplay secara efektif dapat menaikkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran dan mewujudkan ruang belajar yang lebih menyenangkan, dengan melibatkan semuanya pada pemahaman yang lebih komprehensif tentang materi pelajaran (Arum, 2024). Dalam penelitian lain, juga dijelaskan bahwa

penggunaan media pembelajaran digital Educaplay dalam pembelajaran dapat mendukung pengembangan keterampilan abad-21, karena platform ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, berkolaborasi, dan memecahkan masalah bersama (Utami dkk., 2023).

Dalam proses pretest, media Educaplay belum digunakan, karena untuk mengukur tahap awal pemahaman siswa. Pada siklus pembelajaran, berdasarkan penelitian yang tercantum, banyak yang melakukan dua siklus. Pada siklus I siswa dimintai untuk mengerjakan tes yang berbasis media Educaplay, untuk melihat bagaimana anak-anak merespons media tersebut. Pada siklus I, seluruh hasil belajar maupun keaktifan siswa akan menjadi bahan evaluasi di siklus berikutnya, karena siswa dan guru masih dalam tahap penyesuaian.

Setelah melewati siklus I, akan dilanjutkan pada siklus II, dan akan terus berulang hingga siswa memperoleh hasil yang diinginkan (Sari dkk., 2025). Dari salah satu penelitian di atas, mengungkapkan keaktifan belajar yang dimaksud ialah segala bentuk kegiatan murid pada saat mengikuti proses pembelajaran

yang melibatkan aktivitas fisik dan psikis dengan dilakukan secara sadar atau tidak sadar (Putri dkk., 2025). Seperti halnya, siswa melaksanakan tugasnya dalam proses belajar, siswa melakukan diskusi kelompok bila ada arahan dan siswa tidak ragu untuk bertanya, bila mengalami kesulitan.

Kegiatan pembelajaran akan dilanjutkan, apabila siswa dan guru dapat mengatasi masalah pada siklus I dan siswa sudah maksimal di tahap II. Maka akan memasuki tahap posttest, siswa akan mengerjakan latihan soal dengan media Educaplay yang berbasis game ataupun kuis. Penilaian akan berbentuk skor dan keaktifan apabila posttest dilakukan secara tim dan interaktif, karena siswa akan cenderung menjadi lebih aktif dan responsif. Siswa diperkenalkan dengan tampilan soal tes yang menarik dan interaktif.

Dari tahap pretest, siklus I, siklus II dan posttest, siswa lanjut untuk mengisi angket. Dari penelitian sebelumnya data angket digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan siswa dalam menggunakan media Educaplay, serta untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap menarik dan efektif atau tidaknya media pembelajaran tersebut (Saiful Anwar

& Jasiah Jasiah, 2024). Dari salah satu penelitian, mengungkapkan bahwa hasil angket menunjukkan respons positif dari siswa terhadap penerapan model TGT dan penggunaan media Educaplay. Siswa merasa senang karena mereka dapat belajar sekaligus bermain, berdiskusi, dan menyelesaikan soal secara tim (Tamba dkk., 2025).

Penggunaan media interaktif Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar, yang berdasarkan penelitian–penelitian selama 5 tahun terakhir. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi, keberanian bertanya, serta keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, respons positif siswa melalui angket juga menunjukkan bahwa media ini mampu membuat suasana belajar lebih interaktif karena menarik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian yang dikumpulkan dan dianalisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa Efektivitas Media Interaktif Educaplay terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar sangat signifikan melalui keterlibatan aktif

siswa di kelas. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun menjadi subjek dalam pembelajaran yang responsif. Keterlibatan aktif dalam diskusi, kemandirian dalam menyelesaikan tantangan, serta meningkatnya konsistensi pada setiap siklus pembelajaran membuktikan bahwa tercapainya keaktifan siswa dalam pembelajaran terus meningkat.

Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk mulai mengintegrasikan media Educaplay sebagai inovasi pembelajaran guna mengurangi metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpiari, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Iwing Ade Miranda, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, & Ani Anjarwati. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran “Educaplay” terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Konsep Sumber Energi

- dan Perubahannya di Kelas III SDN Brumbungan Lor. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Komunikasi*, 1(3), 145–152.
<https://doi.org/10.61132/jkaipbaku.v1i3.143>
- Megah Retta, L., Lisandra, V. T., & Hajuan, M. A. (2025). METODE PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME (EDUCAPLAY) SEBAGAI UPAYA MEMOTIVASI MINAT BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Dharma Pendidikan*, 20(1), 78–85.
<https://doi.org/10.69866/dp.v20i1.559>
- 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>
- Sari, M. K., Hasirun, L. O., Budiyo, B., & Agustin, T. (2025). Snowball Throwing Berbasis Media Eduplay: Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa Pelajaran IPS Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(5), 437–448.
<https://doi.org/10.53621/jider.v5i5.548>
- Syarifah, H. I., Istighfarin, F., Rosyadi, M. H. I., Ibrahim, U. M. M., Timur, J., Ibrahim, U. M. M., Timur, J., Ibrahim, U. M. M., & Timur, J. (2025). IMPLEMENTATION OF THE USE OF GOOGLE SITES AS A LEARNING MEDIUM FOR ISLAMIC EDUCATION IN THE DIGITAL CURRICULUM.
- Razak, N. K. (2024). Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay. 7(2). <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Tamba, S. A., Sitepu, A., Purba, F. J., Bastanta, R., Sembiring, H. M., Silaban, P. J., & Thomas, U. K. S. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT

- BERBANTUAN MEDIA
EDUCAPLAY TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS IV SDN 060847
MEDAN PETISAH. 10.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31165>
- Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). *PENERAPAN METODE GAMIFIED LEARNING BERBASIS MEDIA PLATFORM EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA SISWA KELAS V SDN DUPAK 1 SURABAYA.* 09.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18429>
- Arum, N. S. (2024). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN NGLAMBANGAN 01.*
<https://doi.org/10.62281/v2i12.1147>
- Agustin, L., & Kaliwanovia, T. S. (2025). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD.* 10(04), 240–255.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39929>
- Putri, A. R., Ngazizah, N., & Suyoto. (2025). *PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MURID DENGAN MODEL STAD BERBANTUAN EDUCAPLAY PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IVB DI SD NEGERI KALIWUNGU.* 10(4), 266–274.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33022>
- Rohman, A. P. E., Kasdriyanto, D. Y., & Qomariyah, R. S. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS EDUCAPLAY BERBANTUAN RIDDLE GAME PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IIDI SDN KADEMANGAN 2 KOTA PROBOLINGGO.* 10(2), 122–132.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23260>
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Rosniwaty, 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.

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4069>

Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah.

Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 5808–5818.

Chan, Faizal, Muhammad Sofwan, and Nike Dwi Putri. 2018. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3(1):57–72.
doi:10.22437/gentala.v3i1.6755.

Jurnal, Halaman, Devina Norlita, Putri Wanda Nageta, Siska Ayu Faradhila, Melisa Putri Aryanti, Fina Fakhriyah, and Erik A. Aditia Ismayam. 2023. “SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR) : PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR.” 2(1).

Rizkiani, Windiana. 2025. “GeoScienceEd 6(2) (2025) Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V.”
doi:10.29303/geoscienceed.v6i2.690.

Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran