

Optimalisasi Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Media Game Edukatif *Educaplay* di SB Kampung Baru, Kuala Lumpur

A.F. Suryaning Ati MZ^{1*}, Ahmad Ipmawan Kharisma², Ari Susandi³, Izza Eka Ningrum⁴,
Tsania Nur Diyana⁵, Lilik Binti Mirnawati⁶, Dinda Ayu Angelli Putri⁷, Reifaldy Junior Utomo⁸,
Vita Rahmasari⁹

^{1,2,3,4,7,8,9}Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia

⁵Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

⁶Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: af_suryaning_ati_mz@umla.ac.id

Dikirim: 13-09-2026; Direvisi: 29-09-2026; Diterima: 01-10-2026

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan mengoptimalkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan media game edukatif *Educaplay* di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Kuala Lumpur. Kegiatan dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, keterbatasan media pembelajaran interaktif, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan pendampingan yang melibatkan pengelola, pendidik, relawan, tim pengabdian, dan siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Evaluasi dilakukan melalui observasi, *pre-test*, *post-test*, dan angket respons peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa pada aspek keaktifan, antusiasme, fokus, kerja sama, dan kemampuan menggunakan teknologi. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 55,71 pada *pre-test* menjadi 91,86 pada *post-test*, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,82 yang termasuk kategori tinggi. Selain itu, pendidik dan relawan memperoleh pengalaman dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Kegiatan ini menunjukkan bahwa *Educaplay* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna sekaligus mendukung penguatan literasi digital dan kapasitas pendidik di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Kuala Lumpur.

Kata Kunci: pembelajaran menyenangkan; pembelajaran bermakna; media pembelajaran; *Educaplay*.

Abstract: This Community Service (PkM) activity aimed to optimize enjoyable and meaningful learning for elementary school students through the use of *Educaplay* educational game media at Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Kuala Lumpur. The activity was motivated by the predominance of conventional teaching methods, limited availability of interactive learning media, and the suboptimal utilization of digital technology in the learning process. The activity employed a participatory and mentoring approach involving the management, educators, volunteers, community service team, and a total of 35 students. The program was implemented through five stages: socialization, training, technology implementation, mentoring and evaluation, and program sustainability. Evaluation was conducted through observation, pre-tests, post-tests, and participant response questionnaires. The results showed increased student engagement in terms of activity, enthusiasm, focus, cooperation, and technological skills. The students' average scores increased from 55.71 in the pre-test to 91.86 in the post-test, with an *N-Gain* score of 0.82, categorized as high. In addition, educators and volunteers gained experience in using and developing *Educaplay*.

based learning media. These findings indicate that *Educaplay* has the potential to serve as an interactive, enjoyable, and meaningful alternative learning medium while supporting the development of digital literacy and educator capacity at Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Kuala Lumpur.

Keywords: enjoyable learning; meaningful learning; learning media; *Educaplay*.

PENDAHULUAN

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 (Surbakti & Chantrin, 2025). Game edukasi adalah alat pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan elemen pendidikan untuk memberi siswa cara belajar yang lebih menarik dan interaktif (Faiza & Wardhani, 2024). 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 rendah dan tinggi, merupakan fase penting dalam perkembangan kognitif dan emosional siswa (Syafaatussalamah & Salsabilla, 2025). 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 (Zambrano et al., 2025).

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membangun pengetahuan, keterampilan, karakter, serta kompetensi abad ke-21 peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), proses pembelajaran hendaknya dirancang secara aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret (Hilmiah & Salehudin, 2024). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penguatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang mendesak (Resti et al., 2024).

Secara teoretis, program ini didukung oleh konsep pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna yang menekankan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, memanfaatkan, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab (Satria & Muntaha, 2022). Dalam konteks pendidikan, menciptakan pembelajaran bermakna dan menyenangkan menjadi bagian penting dalam mendukung implementasi pembelajaran yang menuntut keterampilan komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis website terbukti mampu meningkatkan interaksi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Rahmatia et al., 2025). Selain itu, media digital memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi dan



evaluasi pembelajaran secara lebih variatif sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Putri, 2023).

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 (Sari et al., 2024). 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 serta memiliki kesempatan untuk mengambil kendali atas proses pembelajaran mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih personal. Hal ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menghadapi tantangan belajar (Kharisma et al., 2023; MZ et al., 2022).

Teknologi pendidikan menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif dapat dicapai melalui penggunaan media digital dan interaktif seperti game (Ningtias et al., 2025). Pengenalan teknologi pendidikan di sekolah dasar menjadi titik balik pada pengembangan kemampuan siswa melalui pembelajaran bermakna yang 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 (Pratiwi & Djatmika, 2023).

Salah satu platform pembelajaran berbasis web yang banyak dimanfaatkan adalah *Educaplay*. Platform ini menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti *quiz*, *matching game*, *crossword*, *word search*, *video quiz*, *memory game*, dan berbagai permainan edukatif lainnya. *Educaplay* memungkinkan guru merancang aktivitas pembelajaran maupun evaluasi yang menarik sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Rahayu et al. (2026) menyatakan bahwa *Educaplay* mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar (Kharisma et al., 2023). *Educaplay* adalah platform pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning platform*) yang memungkinkan guru menciptakan berbagai jenis aktivitas edukatif interaktif seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan kata, hingga permainan arkade edukasi seperti “*Froggy Jumps*” (Agdiyah et al., 2024). Melalui media ini, siswa diajak belajar sambil bermain, bersaing secara sehat melalui skor tercepat, sekaligus memvisualisasikan sistem organ pernapasan manusia yang kompleks.

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 (Muthoharoh et al., 2024). *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 secara *real-time* dan memberikan umpan balik langsung yang membantu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa (Husada et al., 2026). Game edukasi bukan hanya alat untuk bermain; media ini 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, serta menawarkan pengalaman belajar berulang yang memungkinkan siswa mengulangi pelajaran sebanyak yang mereka mau (Hati & Karo, 2025).

Pengabdian ini juga memiliki urgensi untuk dilanjutkan karena transformasi digital dalam pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan memerlukan pendampingan agar kompetensi guru tetap berkembang sesuai perkembangan teknologi (Toda et al., 2019). Keberlanjutan program diperlukan untuk memperluas implementasi *Educaplay* pada berbagai mata pelajaran, mengembangkan pembelajaran bermakna dan menyenangkan untuk siswa, membangun komunitas belajar guru, serta mengintegrasikan *Educaplay* dengan platform pembelajaran lain seperti *Google Classroom*, *Canva for Education*, maupun *Learning Management System* (LMS). Pendampingan lanjutan juga penting untuk memastikan bahwa media yang telah dikembangkan benar-benar diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran sehingga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru SB Kampung Baru, Kuala Lumpur, dalam mengembangkan game edukasi berbasis web menggunakan platform *Educaplay*. Melalui pelatihan ini diharapkan guru mampu merancang media pembelajaran digital secara mandiri, mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan pendampingan (*participatory approach*) yang melibatkan tim pengabdian, pengelola, pendidik, relawan, dan siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Kuala Lumpur (Azzahra & Prasetyo, 2024). Tahap pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis dan partisipatif guna memberikan solusi nyata atas permasalahan prioritas mitra. Tahapannya antara lain sebagai berikut.

Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilakukan melalui koordinasi dan diskusi dengan pengelola sanggar, pendidik, dan relawan untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan, manfaat, dan mekanisme pelaksanaan program. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi kebutuhan mitra dan pemetaan permasalahan pembelajaran yang akan diselesaikan melalui pemanfaatan platform *Educaplay*.

Pelatihan

Pelatihan diberikan kepada pendidik dan relawan mengenai konsep pembelajaran yang menyenangkan (*joyful and meaningful learning*) dan penggunaan



platform *Educaplay*. Kegiatan meliputi pengenalan fitur-fitur *Educaplay*, praktik pembuatan kuis dan permainan edukatif, serta penyusunan media pembelajaran digital sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penerapan Teknologi

Tahap ini merupakan implementasi solusi yang ditawarkan melalui penggunaan media game edukatif *Educaplay* dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, siswa mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif yang didampingi oleh tim pengabdian dan pendidik. Setelah kegiatan selesai, diberikan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.

Instrumen yang digunakan meliputi:

1. **Lembar observasi**, untuk menilai keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.
2. ***Pre-test* dan *post-test***, untuk mengukur peningkatan hasil belajar.
3. ***N-Gain***, untuk mengetahui peningkatan keterlibatan siswa dan pendidik terhadap penggunaan *Educaplay*.

Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan selama pelaksanaan program untuk membantu siswa dan pendidik dalam menggunakan platform *Educaplay*. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, menganalisis hasil observasi, serta melakukan refleksi bersama mitra. Indikator keberhasilan program meliputi meningkatnya partisipasi siswa, meningkatnya hasil belajar, dan meningkatnya kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran digital.

Keberlanjutan Program

Sebagai bentuk keberlanjutan, tim pengabdian menyerahkan modul sederhana dan contoh media pembelajaran berbasis *Educaplay* kepada mitra. Pendidik dan relawan yang telah mengikuti pelatihan diharapkan dapat melanjutkan dan mengembangkan penggunaan media tersebut secara mandiri dalam kegiatan belajar di Sanggar Bimbingan Kampung Baru.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Kegiatan Utama	Sasaran	Output
Sosialisasi	Pengenalan program, diskusi, dan koordinasi	Pengelola, pendidik, relawan	Kesepakatan pelaksanaan program
Pelatihan	Pengenalan dan praktik <i>Educaplay</i>	Pendidik dan relawan	Pendidik mampu menggunakan dan membuat aktivitas <i>Educaplay</i>
Penerapan teknologi	<i>Pre-test</i> , pembelajaran berbasis game, <i>post-test</i>	Siswa	Siswa mengikuti pembelajaran interaktif
Pendampingan dan evaluasi	Observasi, pendampingan, <i>pre-test</i> , <i>post-test</i> , angket	Siswa dan pendidik	Data ketercapaian dan evaluasi program
Keberlanjutan	Modul, pengembangan game, pendampingan daring	Mitra	Kemandirian mitra menggunakan <i>Educaplay</i>

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SB Kampung Baru, Kuala Lumpur dilakukan selama tiga hari mulai tanggal 6–9 Januari 2026 melalui



pendekatan partisipatif dan pendampingan yang melibatkan pengelola sanggar, pendidik, relawan, siswa, dan tim pengabdian. Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Tahapan tersebut dirancang untuk menjawab permasalahan mitra berupa pembelajaran yang masih cenderung konvensional, keterbatasan media pembelajaran interaktif, belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital, serta keterbatasan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran digital. Kondisi awal menunjukkan bahwa 100% pendidik belum pernah menggunakan *Educaplay*, 82% masih menggunakan metode ceramah, 74% siswa merasa pembelajaran membosankan, dan 100% pendidik membutuhkan pelatihan media digital.

Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dilakukan sebagai langkah awal untuk menyamakan persepsi antara tim pengabdian dan pihak mitra. Tujuannya adalah memberikan pemahaman mendalam mengenai latar belakang, urgensi, tujuan, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Audiensi awal dilakukan dengan pengelola SB Kampung Baru dan koordinator guru, di mana tim pengabdian menjelaskan konsep program sekaligus menggali kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi guru terkait pembelajaran digital. Selanjutnya dilaksanakan *Focus Group Discussion* (FGD) yang dihadiri oleh seluruh guru. FGD ini bertujuan mengidentifikasi tingkat literasi digital guru, pengalaman mereka menggunakan media digital, serta kebutuhan mereka terhadap media game edukatif *Educaplay*. Hasil FGD menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum pernah menggunakan game edukatif *Educaplay*, namun antusias untuk mempelajarinya.



Gambar 2. Kegiatan FGD dengan Mitra PkM SB Kampung Baru

Tahapan berikutnya adalah penyusunan kontrak kerja sama antara tim pengabdian dan pihak sekolah, yang memuat kesepakatan peran, jadwal pelaksanaan, dan target luaran kegiatan. Kontrak ini ditandatangani secara resmi oleh kedua belah pihak. Untuk mendukung koordinasi kegiatan, dibentuk tim kerja mitra yang terdiri dari perwakilan guru sebagai pendamping selama proses pelatihan dan implementasi.

Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari dengan metode *workshop* partisipatif, memadukan teori, praktik, dan diskusi kelompok. Sesi pembukaan dimulai dengan pemaparan konsep *Educaplay*, peluang penerapannya dalam pembelajaran tematik, dan prinsip-prinsip desain media yang ramah anak. Siswa diberi wawasan mengenai

manfaat *Educaplay* dalam memvisualisasikan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami. Materi ini penting untuk membangun pemahaman awal dan motivasi siswa untuk belajar. Tahap berikutnya adalah tutorial penggunaan berbagai platform digital *Educaplay*. Siswa dibimbing langkah demi langkah hingga dapat menghasilkan produk pertama mereka. Sesi ini dilengkapi dengan lembar panduan dan video tutorial agar siswa dapat mengulang latihan secara mandiri setelah pelatihan berakhir.



Gambar 3. Pelatihan Penerapan Platform Digital *Educaplay*

Pada hari kedua dan ketiga, guru berfokus pada pembuatan media berbasis proyek game *Educaplay*. Mereka mengaplikasikan bersama game *Educaplay* yang dapat dipindai siswa melalui perangkat gawai. Produk yang dihasilkan harus sesuai dengan tema kurikulum yang sedang diajarkan di kelas. Fasilitator memberi umpan balik secara langsung untuk memastikan media memenuhi prinsip desain instruksional, keterbacaan, serta relevansi dengan capaian pembelajaran. Pelatihan ditutup dengan sesi presentasi dan simulasi pembelajaran. Setiap guru mempresentasikan media yang telah mereka isi di hadapan peserta lain dan melakukan praktik mengajar singkat menggunakan media tersebut. Sesi ini menciptakan suasana kolaboratif, di mana pembimbing saling memberikan masukan, berbagi ide, dan mendapatkan inspirasi untuk mengembangkan media yang lebih kreatif pada game yang interaktif dan menyenangkan. Hasil dari tahap ini adalah terbentuknya kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan soal pada media game *Educaplay*.

Penerapan Teknologi

Tahap penerapan teknologi merupakan implementasi nyata dari media game edukatif *Educaplay* yang telah dikembangkan siswa. Sebelum masuk kelas, pembimbing menyusun RPP dan modul ajar yang sudah diintegrasikan dengan penggunaan media game edukatif *Educaplay*. Tim pengabdian membantu melakukan supervisi dan revisi terhadap rencana pembelajaran agar sesuai dengan prinsip *active learning* dan berpusat pada siswa. Implementasi di kelas melibatkan siswa secara aktif. Pembimbing menggunakan proyektor, ponsel, dan laboratorium komputer sekolah untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis game edukatif *Educaplay*. Siswa diberi kesempatan memindai *QR code* atau *marker* yang telah dibuat pembimbing untuk mengakses animasi atau video interaktif. Kegiatan ini membuat suasana kelas lebih hidup, siswa lebih fokus, dan interaksi pembimbing–siswa menjadi lebih dinamis.



Gambar 4. Siswa Menggunakan *Educaplay* dalam Pembelajaran

Pendampingan dan Evaluasi

Penerapan teknologi dilakukan dengan menggunakan *Educaplay* sebagai media game edukatif dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Sebelum penerapan pembelajaran, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, siswa mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis permainan dengan pendampingan tim pengabdian dan pendidik. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui perubahan pemahaman setelah memperoleh pengalaman belajar menggunakan *Educaplay*. Penerapan *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Siswa tidak hanya menerima penjelasan dari pendidik, tetapi terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan permainan edukatif. Pola pembelajaran tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui aktivitas yang bersifat interaktif sekaligus menggunakan perangkat digital dalam konteks pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek keterlibatan siswa setelah penerapan pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa Sebelum dan Sesudah Pendampingan

No.	Aspek yang Diamati	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
1	Keaktifan	51,4%	85,7%	34,3%
2	Antusiasme	48,6%	88,6%	40,0%
3	Fokus mengikuti pembelajaran	54,3%	82,9%	28,6%
4	Kerja sama	57,1%	85,7%	28,6%
5	Kemampuan menggunakan teknologi	42,9%	88,6%	45,7%

Berdasarkan Tabel 2, seluruh indikator mengalami peningkatan. Keaktifan siswa meningkat sebesar 34,3%, sedangkan antusiasme meningkat sebesar 40%. Fokus mengikuti pembelajaran dan kerja sama masing-masing meningkat sebesar 28,6%. Peningkatan paling besar terdapat pada kemampuan menggunakan teknologi, yaitu sebesar 45,7%, dari 42,9% menjadi 88,6%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga memberikan perubahan pada proses keterlibatan siswa. Peningkatan antusiasme dan keaktifan menjadi penting karena kondisi awal mitra menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional (Agdiyah et al., 2024). Dengan demikian, game edukatif *Educaplay* dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

Evaluasi hasil belajar dilakukan terhadap 35 siswa. *Pre-test* diberikan sebelum penerapan *Educaplay*, sedangkan *post-test* diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis game edukatif.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Jenis Tes	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
<i>Pre-test</i>	35	45	65	55,71
<i>Post-test</i>	35	84	98	91,86
Peningkatan	35	–	–	36,14

Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 55,71 pada *pre-test* menjadi 91,86 pada *post-test*. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 36,14 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media game edukatif *Educaplay*.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa secara lebih proporsional, dilakukan analisis *N-Gain* berdasarkan skor masing-masing siswa.

Tabel 4. Hasil Analisis *N-Gain*

Indikator	Hasil
Jumlah siswa	35
Rata-rata <i>pre-test</i>	55,71
Rata-rata <i>post-test</i>	91,86
Rata-rata <i>N-Gain</i>	0,82
Persentase <i>N-Gain</i>	82,36%
Kategori	Tinggi

Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,82 atau 82,36% termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini memperlihatkan bahwa peningkatan kemampuan siswa tidak hanya terlihat dari perbedaan nilai rata-rata, tetapi juga menunjukkan peningkatan kemampuan yang tinggi berdasarkan perbandingan kemampuan awal dan kemampuan setelah pembelajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Pada aspek proses, seluruh indikator observasi mengalami peningkatan. Temuan paling menonjol terlihat pada kemampuan siswa menggunakan teknologi yang meningkat sebesar 45,7%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya menggunakan perangkat digital sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media untuk melakukan aktivitas belajar. Kondisi tersebut relevan dengan tujuan program untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Peningkatan antusiasme sebesar 40% juga menunjukkan bahwa karakteristik *Educaplay* sebagai media berbasis permainan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Siswa memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas menjawab pertanyaan dan menyelesaikan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dibandingkan pola pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan pendidik. Temuan ini sejalan dengan permasalahan awal mitra yang menunjukkan bahwa 74% siswa merasa pembelajaran membosankan dan 82% pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.

Peningkatan hasil belajar juga memperkuat temuan tersebut. Rata-rata nilai meningkat dari 55,71 menjadi 91,86 dengan *N-Gain* sebesar 0,82 dalam kategori

tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam proses pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa. Aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi melalui permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung selama aktivitas berlangsung.

Temuan ini juga memperlihatkan keterkaitan antara keterlibatan siswa dan hasil belajar. Peningkatan keaktifan, antusiasme, fokus, dan kemampuan menggunakan teknologi terjadi bersamaan dengan peningkatan skor hasil belajar. Meskipun demikian, data kegiatan ini belum dirancang untuk menguji hubungan kausal secara statistik antara masing-masing aspek keterlibatan dan hasil belajar. Oleh karena itu, hasil kegiatan lebih tepat diinterpretasikan sebagai gambaran perubahan proses dan hasil pembelajaran setelah penerapan program, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat secara eksperimental.

Dari perspektif pemberdayaan masyarakat, keberhasilan program tidak hanya diukur melalui perubahan pada siswa, tetapi juga melalui peningkatan kapasitas mitra. Pendidik dan relawan memperoleh pelatihan mengenai konsep *joyful and meaningful learning*, fitur *Educaplay*, serta praktik pembuatan kuis dan permainan edukatif. Pendekatan tersebut menempatkan mitra sebagai peserta aktif dalam proses pemecahan masalah dan bukan sekadar penerima teknologi (MZ & Azzahra, 2024). Mitra juga terlibat dalam identifikasi kebutuhan, penyediaan tempat dan peserta, pendampingan, evaluasi, serta tindak lanjut program.

Keberlanjutan program menjadi bagian penting dari hasil kegiatan. Tim pengabdian menyerahkan modul sederhana dan contoh media pembelajaran berbasis *Educaplay* kepada mitra. Pendidik dan relawan yang telah mengikuti pelatihan diharapkan dapat melanjutkan dan mengembangkan media tersebut secara mandiri. Selain itu, hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk pengembangan pendampingan lanjutan, termasuk pelatihan lanjutan, *mentoring* daring, pengembangan komunitas praktisi, dan kemungkinan kerja sama PkM berikutnya.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan *Educaplay* mampu memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung literasi digital, dan meningkatkan hasil belajar (Nafitri et al., 2024). Program juga berkontribusi terhadap peningkatan kapasitas pendidik dan relawan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, penerapan *Educaplay* relevan sebagai salah satu strategi untuk mengoptimalkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Kuala Lumpur.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pemanfaatan media game edukatif *Educaplay* di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Kuala Lumpur menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Penerapan program melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, dan evaluasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang ditunjukkan



melalui peningkatan keaktifan, antusiasme, fokus, kerja sama, dan kemampuan menggunakan teknologi.

Dari aspek hasil belajar, terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa dari 55,71 pada *pre-test* menjadi 91,86 pada *post-test*, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,82 yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan game edukatif *Educaplay*. Selain memberikan dampak pada siswa, kegiatan juga meningkatkan pengalaman dan kapasitas pendidik serta relawan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian, *Educaplay* memiliki potensi untuk mendukung optimalisasi pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar sekaligus memperkuat literasi digital. Keberlanjutan program perlu diarahkan pada penggunaan *Educaplay* secara mandiri oleh pendidik dan relawan, pengembangan variasi game dan materi, serta pendampingan berkelanjutan agar pemanfaatan media pembelajaran digital dapat terus berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Lamongan yang telah memberikan pendanaan sebagaimana ditetapkan pada Surat Nomor 2576/III.3.AU/H/2026 tanggal 8 Juli 2026. Terima kasih juga kepada Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Kuala Lumpur, Malaysia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah, K. (2024). Pengaruh media interaktif *Educaplay* pada pembelajaran matematika di kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 385–390.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40–55. <https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/index>
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran abad 21: Membangun generasi digital yang adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12), 3031–5220.
- Hati, S. T., & Karo, K. B. (2025). Peran media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan keterampilan abad 21 pada siswa kelas tinggi. *Ijtimaiyah: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 9(1), 20–33. <https://doi.org/10.30821/ijtimaiyah.v9i1.24763>
- Hilmiah, H., & Salehudin, M. (2024). Peran TIK pada pembelajaran abad 21 dalam keterampilan kritis, kreatif dan kolaboratif anak usia dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(6), 609–618. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i6.449>



- Husada, N. P., Isro' Iyah, N. N., Aulia, N., Amelia, L. F., & Zeniari, A. E. (2026). Efektivitas media interaktif Educaplay terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 187–201. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45347>
- Kharisma, A. I., MZ, A. S. A., Elisah, A. D. M., Fillah, B. Z., & Widiyanti, W. (2023). The effectiveness of hybrid project-based learning model in improving primary teacher education students' critical thinking and creative thinking skills. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(5), 1203–1215. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v12i5.9967>
- Kharisma, A. I., MZ, A. S. A., Handoyo, E., & Widiyanti, W. (2023). The “7 Wonders of the World-APP” augmented reality-based media to improve elementary school students' conceptual understanding. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 18–26. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54642>
- Muthoharoh, E. I., Susandi, A., & MZ, A. S. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan siswa kelas IV MI Muhammadiyah 16 Karangasem. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 9(3), 173–179. <https://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v9i3.5705>
- MZ, A. S. A., & Azzahra, R. F. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 39–47. <https://doi.org/10.31980/caxra.v4i1.1040>
- MZ, A. S. A., Mudayan, A., Mubarak, M. S., & Dewantari, S. M. (2022). Grandparenting pembentukan karakter siswa sekolah dasar pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada masa pandemi Covid-19. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 114–124. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1546>
- Nafitri, S. E., MZ, A. S. A., & Kharisma, A. I. (2024). Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Biocephy: Journal of Science Education*, 4(2), 922–929. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v4i2.1346>
- Ningtias, R. K., Nur, F. D. A., Awfanie, A. H., & MZ, A. S. A. (2025). Pengembangan perangkat pembelajaran IPAS berbasis model pembelajaran Children Learning in Science (CLIS) pada materi perubahan wujud benda kelas IV di MI Muhammadiyah 01 Payaman. *Biocephy: Journal of Science Education*, 5(1), 375–381. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v5i1.1496>
- Pratiwi, N., Djatmika, E. T., & M. (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>
- Putri, I. A. (2023). Modernisasi pembelajaran IPS berbasis TPACK di era 4.0 kelas tinggi sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 233–241. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5333>



- Rahayu, S., Wulandari, D., Rachman, T., & Putri, S. D. P. (2026). The influence of gamification-based learning media using Genially and Educaplay on elementary school students' interest in learning mathematics. *Indonesian Journal of Primary Education*, 10(1), 93–102. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Rahmatia, A., Qiso, A., & Wahyudi, M. (2025). Kreativitas guru PAI dalam mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama Islam. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 4(4), 23–35.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sari, F., Muawiah, H., Derek, D. A. F., Nurjannah, N., & Fitriani, F. (2024). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran Quizwhizzer di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai. *Mosaic: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 39–43. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i1.506>
- Satria, A. B. A., & Muntaha, A. A. (2022). Inovasi pendidikan abad 21: Penerapan design thinking dan pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpd.v9i2.59940>
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPIP)*, 3(2), 41–44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i3.2479>
- Toda, A. M., Klock, A. C., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., & Cristea, A. I. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy. *Smart Learning Environments*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>
- Zambrano, R. A. R., Mora, P. G. A., Mera, L. M. S., & Álava, W. L. S. (2025). Utilización de Educaplay en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 5(2), 107–115. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i2.487>

