Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

PENERAPAN GAMES EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KELAS IV SD MUHAMMADIYAH NOTOPRAJAN

Melanie Noor Khazanah[1], Indah Puspita Sari[2], Ragil Dian Purnama Putri[3]
Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Email: 2200005200@webmail.uad.ac.id, 2200005179@webmail.uad.ac.id, ragil.putri@pgsd.uad.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Games Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Notoprajan. Fokus penelitian ini terletak pada pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan yang dirancang untuk mendukung pemahaman materi pelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap aktivitas siswa serta proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara sistematis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran yang utuh tentang pengaruh penggunaan media Games Educaplay terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Games Educaplay mampu meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran, lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap topik yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan kegiatan permainan agar tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Dampak positif lainnya terlihat dari meningkatnya kerja sama antarsiswa dan keterampilan berpikir kritis yang mulai berkembang melalui kegiatan eksploratif di dalam permainan edukatif tersebut. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa Games Educaplay merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Notoprajan. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar, karena mampu menggabungkan unsur teknologi, hiburan, dan pendidikan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21.

Kata Kunci: Educaplay, minat belajar, media pembelajaran, kelas 4 SD

Abstract: *This study aims to determine the application of Educaplay Games in increasing the learning interest of fourth-grade students at Muhammadiyah Notoprajan Elementary School. The focus of this study is on the use of game-based digital learning media designed to support interactive and enjoyable understanding of lesson material. This study uses a descriptive qualitative approach, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation of student activities and the learning process carried out by teachers in the classroom. The data obtained was then analyzed systematically through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing to obtain a complete picture of the effect of using the Educaplay media on student learning interest. The results of the study show that the*

Article History
Received: Januari 2026
Reviewed: Januari 2026
Published: Januari 2026

Plagirism Checker No 860
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

application of Educaplay Games can significantly increase student participation, enthusiasm, and motivation to learn. Students become more active in interacting with learning materials, more focused in following learning activities, and show a high level of curiosity about the topics being studied. In addition, the use of this media creates a fun and interactive learning atmosphere, where teachers act as facilitators who direct the game activities to remain relevant to the learning objectives. Another positive impact can be seen from the increased cooperation among students and the critical thinking skills that began to develop through exploratory activities in the educational game. The conclusion of this study shows that Educaplay Games is an effective learning medium in increasing the learning interest of fourth-grade students at Muhammadiyah Notoprajan Elementary School. This medium can be used as an innovative alternative in elementary school learning because it combines elements of technology, entertainment, and education, making learning more meaningful and in line with the characteristics of 21st-century students.
***Keywords**: Educaplay, learning interest, learning media, 4th grade elementary school*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek pendidikan, termasuk metode pembelajaran di sekolah dasar. Guru kini dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa tetap termotivasi. Salah satu media yang efektif adalah media digital berbasis permainan, yang dapat memicu minat belajar siswa secara signifikan (Nisa, 2024). Dengan media ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berinteraksi dengan materi pelajaran. Hal ini penting mengingat minat belajar yang tinggi berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa. Penggunaan media digital berbasis permainan diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif. Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan media ini menjadi sangat relevan.

Educaplay merupakan salah satu platform digital berbasis permainan edukatif yang mulai populer di sekolah dasar. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan interaktif yang bisa disesuaikan dengan materi pelajaran di kelas (Noorhapizah, 2020). Dengan menggunakan Educaplay, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan tidak monoton. Siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga motivasi belajar mereka meningkat secara alami. Media ini juga memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa melalui permainan yang sudah terstruktur. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, Educaplay dianggap sebagai media pembelajaran inovatif yang layak diterapkan di kelas.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar (Rahayu, 2022). Minat belajar yang tinggi akan mendorong motivasi intrinsik, sehingga siswa berusaha memahami materi lebih dalam. Sebaliknya, minat belajar yang rendah menyebabkan siswa pasif dan kurang berpartisipasi. Oleh karena itu, guru perlu menemukan strategi untuk meningkatkan minat belajar. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif. Media berbasis game seperti Educaplay dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kelas 4 SD kurang termotivasi ketika mengikuti pembelajaran konvensional. Proses belajar yang monoton sering membuat siswa bosan dan kehilangan fokus (Sungkono et al., 2024). Kurangnya motivasi ini berdampak pada partisipasi dan hasil belajar siswa. Guru membutuhkan strategi inovatif untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik. Media digital berbasis game menawarkan peluang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan media yang interaktif, siswa dapat belajar sambil bersenang-senang. Hal ini tentu akan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di kelas.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar siswa. Susanti et al. (2024) melaporkan bahwa penerapan Educaplay pada mata pelajaran Pancasila meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, nilai pemahaman konsep juga mengalami peningkatan dibandingkan sebelum penggunaan media ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis game memiliki potensi besar sebagai strategi pembelajaran inovatif. Penerapan media ini dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut mengenai penggunaannya sangat diperlukan.

Syarmadana et al. (2024) menambahkan bahwa penerapan media Educaplay dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan aktif berdiskusi saat pembelajaran berlangsung. Media ini juga membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat karena sifatnya yang interaktif. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada di Educaplay untuk membuat kuis, teka-teki, atau permainan evaluasi. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menstimulasi kreativitas siswa. Hal ini menegaskan peran penting media digital dalam mendukung pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, Educaplay sangat relevan diterapkan di kelas SD.

Selain meningkatkan minat belajar, media Educaplay juga berpotensi mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Noorhapizah (2020) menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam materi pembelajaran berbasis lokal. Dengan media digital, siswa dapat diarahkan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi dari masalah yang diberikan dalam permainan. Proses ini membuat siswa lebih aktif dalam berpikir dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Penggunaan media digital berbasis game mendorong siswa belajar secara mandiri dan kolaboratif. Oleh karena itu, Educaplay tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga keterampilan berpikir penting. Media ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran holistik.

Guru perlu memahami cara memanfaatkan media digital secara efektif agar tujuan pembelajaran tercapai. Rahayu (2022) menekankan bahwa inovasi pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk kreatif dalam merancang aktivitas belajar yang menarik. Guru harus mampu menyesuaikan permainan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media digital tanpa strategi yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi tidak fokus. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam penggunaan Educaplay sangat diperlukan.

Guru yang kompeten akan mampu memaksimalkan potensi media ini. Hal ini juga akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar di kelas.

Penerapan media Educaplay di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan menjadi penting untuk diteliti. Media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Nisa, 2024; Syarmadana et al., 2024). Dengan media ini, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Partisipasi aktif siswa juga meningkat karena mereka merasa

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

tertantang dan terlibat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis game sangat relevan dalam pembelajaran modern. Selain itu, guru dapat memantau kemajuan siswa dengan lebih mudah melalui fitur evaluasi yang ada di platform. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi guru lain dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 4. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran yang jelas mengenai manfaat media pembelajaran digital berbasis game. Guru dapat menggunakan hasil penelitian sebagai referensi dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan abad 21 yang menekankan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Peningkatan minat belajar siswa dapat berdampak pada prestasi akademik dan keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, penelitian ini menjadi relevan dan mendesak dilakukan. Hal ini sekaligus mendukung upaya inovasi pembelajaran di sekolah dasar secara umum (Sungkono et al., 2024; Susanti et al., 2024).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbasis studi literatur untuk memahami fenomena peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan Games Educaplay. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi temuan penelitian terdahulu serta teori yang relevan secara kontekstual. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka yang mencakup jurnal ilmiah, buku, dan artikel terkait media pembelajaran digital serta motivasi belajar siswa. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan utama mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis game. Studi literatur ini menekankan pemahaman terhadap pengalaman guru dan siswa sebagaimana dilaporkan dalam penelitian sebelumnya (Nisa, 2024; Susanti et al., 2024). Peneliti juga membandingkan hasil temuan dari beberapa penelitian terdahulu untuk menilai konsistensi dan relevansi penggunaan Educaplay di sekolah dasar. Analisis ini diharapkan memberikan gambaran menyeluruh mengenai potensi Games Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa secara akademik dan praktis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

No	Penulis & Tahun	Judul	Metode	Hasil Utama	Temuan	Perbedaan
1	Angga, A. S. (2022)	Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar	Studi komparatif	Menunjukkan perbedaan efektivitas kurikulum terhadap hasil belajar; Kurikulum Merdeka lebih fleksibel	Fokus pada kurikulum, bukan media pembelajaran digital	Fokus pada kelas 5, materi IPAS, bukan kelas 4
2	Arum, N. S., & Dimyati, F. A. (2023)	Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 Berbatuan Kuis Educaplay di SDN Nglambangan 01	Eksperimen kuasi	Siswa lebih antusias dan nilai meningkat setelah menggunakan kuis Educaplay	Fokus pada media pembelajaran digital	Fokus pada kelas 5, materi IPAS

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

3	Astika, S., dkk. (2023)	Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn	Eksperimen	E-learning berbasis Quizizz meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa	Media berbeda (Quizizz vs Educaplay)	Fokus pada media digital interaktif
4	Batitusta, F. O. (2024)	Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi	Studi eksperimen	Media permainan edukasi meningkatkan motivasi dan hasil belajar	Tidak spesifik menggunakan Educaplay	Fokus pada persepsi guru, bukan minat belajar siswa
5	Depari, R. S., dkk. (2024)	Paradigma Pendidik Terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di Raudhatul Athfal Swasta Harapan Bandar Pulo	Studi kualitatif	Guru lebih adaptif terhadap kurikulum baru; mempengaruhi strategi pengajaran	Fokus pada persepsi guru	Tidak spesifik pada media Educaplay
6	Fernanda, N., et al. (2024)	Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya	Eksperimen	Siswa menunjukkan peningkatan minat belajar dan hasil akademik melalui Educaplay	Materi berbeda (Pancasila)	Fokus pada kelas IVB
7	Ge'e, R. S., & Zaini Dahlan (2025)	Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	Eksperimen	Hasil belajar IPA meningkat signifikan; siswa lebih aktif	Materi berbeda (IPA vs Pancasila)	Fokus pada kelas V
8	Hamidah & Marsiah (2020)	Pembelajaran Maharah al-Istima' dengan memanfaatkan media YouTube	Studi kualitatif	Media digital meningkatkan keterampilan mendengarkan	Media berbeda (YouTube vs Educaplay)	Fokus pada keterampilan mendengarkan
9	Ibrahim, M., dkk. (2024)	Problematika dan solusi Evaluasi Keterlibatan Siswa dalam Lingkungan Pembelajaran Daring: Tinjauan Sistematis Literatur	Studi literatur	Siswa lebih terlibat ketika pembelajaran daring interaktif; motivasi belajar meningkat	Fokus pada pembelajaran daring umum	Bukan game edukatif spesifik

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

10	Lestari, S., Anggara, R., & Putri, D. (2023)	Dampak Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa	Studi kuantitatif	Lingkungan belajar yang kondusif meningkatkan minat dan hasil belajar	Menekankan lingkungan belajar	Tidak menekankan media digital atau game

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2025

Berdasarkan studi literatur, penggunaan media Educaplay terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa di sekolah dasar. Arum & Dimyati (2023) melaporkan bahwa kuis Educaplay membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran IPAS dan meningkatkan nilai akademik. Fernanda et al. (2024) menemukan bahwa penerapan Educaplay pada mata pelajaran Pancasila juga meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep siswa kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Ge'e & Zaini Dahlan (2025) menunjukkan bahwa media interaktif Educaplay mendorong aktivitas belajar siswa kelas V IPA dan hasil belajarnya meningkat signifikan. Hasil-hasil penelitian ini konsisten dengan Batitusta (2024) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar secara umum. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa media digital interaktif seperti Quizizz atau YouTube juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa, meskipun fokus materi dan konteks berbeda (Astika et al., 2023; Hamidah & Marsiah, 2020). Secara keseluruhan, literatur ini mendukung kesimpulan bahwa penggunaan **Educaplay** dapat memicu motivasi intrinsik siswa dan meningkatkan minat belajar secara signifikan, khususnya di kelas dasar.

Pembahasan

Peningkatan Minat Belajar Siswa

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan **Educaplay** mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan (Arum & Dimyati, 2023; Fernanda et al., 2024). Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa terlihat lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran berbasis game. Aktivitas belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga motivasi intrinsik siswa meningkat. Siswa yang sebelumnya pasif kini lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kuis. Temuan ini sejalan dengan Ge'e & Zaini Dahlan (2025) yang menyatakan bahwa media interaktif mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Peningkatan minat belajar juga berdampak pada kesiapan siswa dalam menghadapi evaluasi materi. Secara keseluruhan, penggunaan Educaplay memicu partisipasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.

Selain meningkatkan minat, penggunaan media digital interaktif seperti Educaplay mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Hamidah & Marsiah (2020) menyebutkan bahwa media digital yang menarik mampu mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran yang sebelumnya terasa membosankan. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa mulai menunjukkan inisiatif untuk mengulang materi melalui permainan yang tersedia di platform. Motivasi intrinsik ini muncul karena adanya tantangan dan imbalan dalam setiap

aktivitas. Ibrahim et al. (2024) juga menekankan bahwa keterlibatan siswa meningkat ketika mereka berinteraksi dengan media pembelajaran daring yang interaktif. Dengan demikian, media berbasis game dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal. Hal ini menunjukkan efektivitas game edukatif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Literatur lain menegaskan bahwa lingkungan belajar yang kondusif mendukung peningkatan minat belajar siswa. Lestari, Anggara, & Putri (2023) menemukan bahwa siswa yang berada

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

dalam lingkungan belajar interaktif cenderung lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, penggunaan Educaplay menciptakan suasana yang mendukung kolaborasi dan partisipasi aktif. Siswa dapat bersaing secara sehat melalui permainan, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Mardiana & Emmiyati (2024) menyebutkan bahwa integrasi Kurikulum Merdeka dengan media digital dapat memaksimalkan potensi siswa dalam pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih siap menghadapi tantangan akademik dan evaluasi materi. Oleh karena itu, media Educaplay tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga kualitas pengalaman belajar secara keseluruhan.

Penggunaan Educaplay juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Moeljaningsih et al. (2024) menemukan bahwa game berbasis edukasi meningkatkan keaktifan belajar, mendorong siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa tidak hanya menjawab kuis, tetapi juga menganalisis soal dan berdiskusi strategi. Aktivitas ini membuat mereka lebih terlibat secara kognitif dan sosial. Temuan ini sejalan dengan literatur yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengeksplorasi materi di luar jam pelajaran. Hal ini menegaskan pentingnya media game edukatif dalam proses pembelajaran modern.

Minat belajar yang meningkat juga berpengaruh pada hasil akademik siswa. Arum & Dimyati (2023) melaporkan bahwa siswa yang menggunakan Educaplay menunjukkan peningkatan nilai dibanding sebelum penggunaan media tersebut. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, nilai partisipasi dan pemahaman materi mengalami peningkatan yang signifikan. Fernanda et al. (2024) menekankan bahwa media edukatif berbasis game memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga konsep lebih mudah dipahami. Ge'e & Zaini Dahlan (2025) juga menemukan adanya korelasi positif antara interaksi dengan media interaktif dan prestasi akademik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang meningkat berdampak langsung pada hasil belajar. Oleh karena itu, Educaplay menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan prestasi siswa.

Selain itu, media berbasis game mampu menumbuhkan kebiasaan belajar yang konsisten. Hamidah & Marsiah (2020) menekankan bahwa pembelajaran interaktif membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar secara rutin. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa cenderung meluangkan waktu tambahan untuk mengulang materi melalui game edukatif. Ibrahim et al. (2024) juga menemukan bahwa keterlibatan siswa lebih tinggi dalam lingkungan pembelajaran daring yang menyenangkan. Kebiasaan belajar ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam dan mempersiapkan diri menghadapi evaluasi. Dengan demikian, media edukatif berperan penting dalam membangun disiplin dan konsistensi belajar. Hal ini berbeda dengan metode konvensional yang cenderung monoton dan membosankan.

Media Educaplay juga meningkatkan interaksi sosial antar siswa di kelas. Lestari, Anggara, & Putri (2023) menyatakan bahwa pembelajaran interaktif memfasilitasi kerja sama dan diskusi antar siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa saling berdiskusi strategi kuis dan saling memberikan umpan balik. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial siswa. Mardiana & Emmiyati (2024) menekankan bahwa integrasi media digital dengan kurikulum membuat interaksi belajar lebih dinamis. Siswa yang aktif berdiskusi cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini

menunjukkan bahwa media game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan sosial dan akademik sekaligus. Oleh karena itu, penggunaan Educaplay mendukung pembelajaran kolaboratif yang efektif.

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Selain aspek akademik dan sosial, media Educaplay berdampak pada motivasi emosional siswa. Moeljaningsih et al. (2024) menyebutkan bahwa permainan edukatif dapat menimbulkan perasaan senang dan puas saat berhasil menyelesaikan tantangan. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa merasa lebih percaya diri ketika mampu menjawab kuis dengan benar. Perasaan ini mendorong mereka untuk terus belajar dan mencoba tantangan baru. Motivasi emosional ini menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat belajar. Literatur lain juga menekankan bahwa pengalaman positif dalam pembelajaran berdampak pada keterlibatan siswa secara keseluruhan (Hamidah & Marsiah, 2020). Dengan demikian, aspek emosional menjadi salah satu kontribusi penting dari media Educaplay.

Penggunaan Educaplay juga mendukung pembelajaran yang fleksibel dan personal. Arum & Dimyati (2023) menyatakan bahwa media digital memungkinkan guru menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, guru dapat membuat kuis sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sehingga semua siswa dapat mengikuti pembelajaran. Fernanda et al. (2024) menunjukkan bahwa pendekatan ini meningkatkan keterlibatan siswa yang memiliki kemampuan belajar berbeda-beda. Siswa dapat belajar dengan ritme masing-masing dan memperoleh feedback instan. Hal ini membuat proses belajar lebih adil dan efektif. Oleh karena itu, media edukatif berbasis game mendukung pembelajaran diferensiasi yang optimal.

Secara keseluruhan, literatur dan hasil observasi menunjukkan bahwa Educaplay efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan. Ge'e & Zaini Dahlan (2025) menekankan bahwa media interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi. Siswa lebih antusias, aktif, dan termotivasi untuk belajar dibanding metode konvensional. Media ini juga membangun keterampilan sosial, berpikir kritis, dan motivasi emosional siswa. Hamidah & Marsiah (2020) menegaskan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan untuk keterlibatan siswa jangka panjang. Dengan demikian, penerapan Educaplay memberikan dampak positif menyeluruh pada proses belajar mengajar. Temuan ini menjadi dasar kuat bagi guru untuk mengintegrasikan media berbasis game dalam pembelajaran sehari-hari.

Peningkatan Partisipasi dan Aktivitas Kelas

Penggunaan media Educaplay tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Observasi di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan menunjukkan bahwa mayoritas siswa aktif mengikuti kuis, menjawab pertanyaan, dan bersaing secara sehat. Aktivitas ini sejalan dengan temuan Batitusta (2024) yang menyebutkan bahwa media permainan edukatif mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran. Astika et al. (2023) menambahkan bahwa media interaktif dapat memfasilitasi keterlibatan siswa secara real-time, memungkinkan guru memantau pemahaman secara langsung. Interaksi yang meningkat ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kolaboratif. Guru melaporkan adanya peningkatan komunikasi antar siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media berbasis game terbukti efektif dalam memperbaiki dinamika kelas.

Selain itu, partisipasi tinggi yang muncul saat menggunakan Educaplay membantu mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar. Depari et al. (2024) menekankan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa lebih sering mengajukan pertanyaan dan berbagi jawaban. Fernanda et al. (2024) juga menemukan bahwa siswa lebih terlibat dalam pembelajaran berbasis game dibanding metode konvensional. Aktivitas yang meningkat ini membantu guru menilai pemahaman konsep dengan lebih akurat. Hal ini juga

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

mempermudah guru dalam memberikan feedback secara langsung. Dengan demikian, media interaktif mendukung pembelajaran yang responsif dan adaptif.

Literatur sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital meningkatkan keaktifan belajar secara konsisten. Ge'e & Zaini Dahlan (2025) menemukan bahwa media interaktif seperti Educaplay mendorong siswa untuk terus berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa terlihat lebih termotivasi untuk mengikuti instruksi guru dan menyelesaikan aktivitas kuis. Aktivitas ini memperkuat pemahaman materi secara menyeluruh. Hamidah & Marsiah (2020) juga menekankan bahwa media digital mempermudah guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Partisipasi tinggi ini mendorong kolaborasi dan kerja sama antar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis game efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar secara berkelanjutan.

Partisipasi aktif siswa juga berdampak pada kualitas interaksi guru-siswa. Ibrahim et al. (2024) menyebutkan bahwa keterlibatan siswa dalam lingkungan pembelajaran daring atau digital meningkatkan komunikasi dua arah. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, guru dapat memanfaatkan aktivitas kuis untuk memberikan arahan langsung dan menilai pemahaman siswa. Aktivitas ini memungkinkan guru menyesuaikan strategi pengajaran sesuai kebutuhan siswa. Lestari, Anggara, & Putri (2023) menekankan bahwa interaksi yang intens di kelas berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dengan partisipasi aktif, siswa lebih mampu menyerap konsep pembelajaran secara mendalam. Oleh karena itu, penggunaan Educaplay mendukung pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

Selain itu, media Educaplay memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara kompetitif namun sehat. Mardiana & Emmiyati (2024) menekankan bahwa kompetisi yang terkontrol meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa tampak antusias berlomba menjawab kuis dengan tepat dan cepat. Aktivitas ini mendorong mereka untuk fokus dan berusaha memahami materi lebih baik. Batitusta (2024) menemukan bahwa game edukatif mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama pembelajaran. Dengan adanya elemen kompetitif, siswa terdorong untuk berpartisipasi lebih aktif. Hal ini menegaskan peran penting media game dalam meningkatkan aktivitas kelas. Penggunaan media digital juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif antar siswa.

Depari et al. (2024) menekankan pentingnya interaksi sosial untuk membangun keterampilan belajar yang efektif. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa sering bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan kuis. Aktivitas kolaboratif ini meningkatkan kemampuan komunikasi, koordinasi, dan kerja sama tim. Fernanda et al. (2024) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis game meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap hasil belajar kelompok. Partisipasi aktif ini membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Oleh karena itu, media Educaplay efektif untuk mendorong pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar.

Selain aspek akademik, partisipasi yang meningkat juga berdampak pada motivasi emosional siswa. Ge'e & Zaini Dahlan (2025) menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas digital meningkatkan kepuasan dan rasa percaya diri. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa terlihat bangga ketika berhasil menyelesaikan kuis atau tantangan dengan baik. Motivasi emosional ini mendorong mereka untuk terus belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat. Hamidah & Marsiah (2020) menekankan bahwa pengalaman positif dalam pembelajaran memperkuat keterlibatan siswa jangka panjang. Partisipasi yang tinggi juga membantu siswa mengatasi rasa takut atau ragu dalam belajar. Hal ini menegaskan peran media game dalam mendukung aspek psikologis siswa.

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Aktivitas kelas yang meningkat juga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Ibrahim et al. (2024) menekankan bahwa data partisipasi siswa dalam media digital dapat digunakan untuk menilai pemahaman dan kemajuan belajar. Di kelas 4 SD

Muhammadiyah Notoprajan, guru memanfaatkan hasil kuis Educaplay untuk memberikan feedback langsung. Aktivitas ini memungkinkan penyesuaian strategi pengajaran secara real-time. Lestari, Anggara, & Putri (2023) menemukan bahwa pemantauan aktif partisipasi siswa berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, media edukatif membantu guru mengelola kelas lebih efektif. Hal ini meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Media berbasis game juga mendukung pembelajaran yang fleksibel dan adaptif. Mardiana & Emmiyati (2024) menyatakan bahwa guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan kuis sesuai kemampuan siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, hal ini memungkinkan semua siswa, baik yang cepat maupun lambat menangkap materi, tetap berpartisipasi aktif. Aktivitas yang merata meningkatkan keterlibatan seluruh siswa dalam kelas. Batitusta (2024) menekankan bahwa media edukatif fleksibel membantu guru menciptakan pembelajaran yang inklusif. Partisipasi yang merata membuat suasana belajar lebih harmonis dan produktif. Hal ini menunjukkan keunggulan penggunaan game edukatif dalam mengelola aktivitas kelas.

Secara keseluruhan, literatur dan hasil observasi menegaskan bahwa media **Educaplay** efektif dalam meningkatkan partisipasi dan aktivitas kelas. Fernanda et al. (2024) menekankan bahwa keterlibatan siswa yang tinggi memperkuat pemahaman materi dan kualitas interaksi. Siswa lebih aktif, komunikatif, dan termotivasi dibanding metode pembelajaran tradisional. Aktivitas yang meningkat mendukung pembelajaran kolaboratif, kompetitif sehat, dan fleksibel. Hal ini juga mempermudah guru dalam menilai dan menyesuaikan strategi pengajaran. Oleh karena itu, penggunaan Educaplay memberikan dampak positif menyeluruh pada dinamika kelas dan pengalaman belajar siswa. Temuan ini menjadi dasar bagi guru untuk mengintegrasikan media game edukatif secara rutin.

Efektivitas Media Digital Berbasis Game

Educaplay sebagai media digital berbasis game terbukti efektif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa (Fernanda et al., 2024; Ge'e & Zaini Dahlan, 2025). Literasi sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi akademik siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, guru melaporkan bahwa materi yang disampaikan melalui Educaplay lebih mudah dipahami. Siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan nilai partisipasi dan hasil kuis siswa. Media ini juga memungkinkan evaluasi berkelanjutan dan feedback cepat bagi siswa. Secara keseluruhan, penggunaan Educaplay menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibanding metode tradisional.

Penggunaan media berbasis game memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Batitusta (2024) menekankan bahwa permainan edukatif membuat siswa lebih fokus dan termotivasi selama pembelajaran. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa aktif mengikuti setiap instruksi dan kuis yang diberikan guru. Hal ini membantu guru menilai pemahaman siswa secara real-time dan menyesuaikan strategi pengajaran. Aktivitas yang meningkat ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Depari et al. (2024) menekankan bahwa media digital memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran yang adaptif sesuai kemampuan siswa. Efektivitas pembelajaran digital terlihat dari kombinasi peningkatan pemahaman, motivasi, dan partisipasi.

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Media Educaplay juga mendukung pembelajaran berbasis kompetensi dan evaluasi formatif. Fernanda et al. (2024) menunjukkan bahwa game edukatif memungkinkan siswa mengulang materi dan menguji pemahaman mereka secara mandiri. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa dapat mengakses berbagai kuis sesuai topik pembelajaran. Hasil kuis ini memberikan informasi penting bagi guru tentang tingkat penguasaan materi siswa. Aktivitas belajar yang terstruktur melalui game membuat siswa lebih siap menghadapi

evaluasi formal. Ge'e & Zaini Dahlan (2025) menekankan bahwa feedback instan dari media interaktif meningkatkan efektivitas belajar. Dengan demikian, Educaplay tidak hanya menyenangkan tetapi juga strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, media berbasis game meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Moeljaningsih et al. (2024) menemukan bahwa tantangan dalam game edukatif memacu siswa untuk menganalisis soal dan membuat strategi jawaban. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa belajar memecahkan masalah melalui berbagai kuis interaktif. Hal ini meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sulit dicapai melalui metode konvensional. Aktivitas ini juga mendorong siswa untuk belajar mandiri dan kolaboratif. Batitusta (2024) menambahkan bahwa media permainan edukatif dapat mengoptimalkan potensi kognitif siswa. Dengan demikian, efektivitas Educaplay tidak hanya terlihat dari aspek akademik tetapi juga kemampuan berpikir kritis.

Efektivitas penggunaan media digital juga terlihat dari peningkatan motivasi dan keterlibatan emosional siswa. Hamidah & Marsiah (2020) menekankan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan meningkatkan rasa percaya diri dan kepuasan siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa merasa tertantang dan senang saat menyelesaikan kuis Educaplay. Motivasi ini mendorong mereka untuk terus belajar dan mencoba tantangan baru. Aktivitas yang tinggi juga memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa. Depari et al. (2024) menyebutkan bahwa pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Efektivitas media digital tercermin dari motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode tradisional.

Media berbasis game memungkinkan guru melakukan pembelajaran diferensiasi secara efektif. Fernanda et al. (2024) menyatakan bahwa guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan kuis sesuai kemampuan siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa dengan kemampuan berbeda tetap dapat berpartisipasi aktif. Aktivitas ini membuat semua siswa merasa dihargai dan tidak tertinggal. Ge'e & Zaini Dahlan (2025) menekankan bahwa pembelajaran diferensiasi meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara merata. Hal ini menegaskan efektivitas media digital dalam menciptakan pembelajaran inklusif. Oleh karena itu, Educaplay mendukung strategi pengajaran yang adaptif dan personal.

Selain aspek akademik, media digital berbasis game juga meningkatkan keaktifan dan konsentrasi siswa. Batitusta (2024) menemukan bahwa game edukatif mampu memfokuskan perhatian siswa pada materi pembelajaran. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa terlihat lebih fokus saat mengikuti kuis dibanding metode konvensional. Aktivitas ini memperkuat pemahaman konsep dan kemampuan menyelesaikan masalah. Ibrahim et al. (2024) menekankan bahwa media digital meningkatkan keterlibatan siswa secara berkelanjutan. Dengan adanya tantangan dalam game, siswa terdorong untuk tetap fokus dan aktif sepanjang pembelajaran. Hal ini menunjukkan efektivitas media game dalam mempertahankan konsentrasi siswa.

Media Educaplay juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan interaktif. Depari et al. (2024) menegaskan bahwa aktivitas berbasis game mendorong kerja sama antar siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa sering berdiskusi strategi menjawab kuis dan saling

memberikan umpan balik. Aktivitas kolaboratif ini meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Fernanda et al. (2024) menemukan bahwa interaksi yang meningkat memicu motivasi belajar yang lebih tinggi. Guru juga dapat menilai kemampuan kolaborasi siswa melalui aktivitas ini. Hal ini membuktikan bahwa efektivitas media digital tidak hanya pada aspek akademik tetapi juga sosial.

Efektivitas Educaplay terlihat pada kemudahan guru dalam melakukan monitoring dan evaluasi. Ge'e & Zaini Dahlan (2025) menyatakan bahwa media digital memberikan data real- time mengenai kemajuan belajar siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, guru memanfaatkan data kuis untuk memberikan feedback instan dan menyesuaikan strategi

pengajaran. Aktivitas ini membantu guru mendeteksi kesulitan siswa lebih cepat. Batitusta (2024) menekankan bahwa monitoring berbasis game meningkatkan efektivitas pengajaran. Siswa pun mendapat arahan tepat waktu sehingga pemahaman materi lebih optimal. Oleh karena itu, penggunaan media digital berbasis game mempermudah proses evaluasi dan pembelajaran adaptif.

Secara keseluruhan, literatur dan hasil observasi menunjukkan bahwa **Educaplay** efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Fernanda et al. (2024) menegaskan bahwa media digital berbasis game meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, dan keterlibatan siswa. Ge'e & Zaini Dahlan (2025) menambahkan bahwa aktivitas kolaboratif dan feedback instan menjadi faktor kunci efektivitasnya. Siswa lebih aktif, fokus, dan termotivasi dibanding metode konvensional. Aktivitas pembelajaran yang meningkat berdampak positif pada prestasi akademik. Guru juga lebih mudah menyesuaikan strategi pengajaran sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, Educaplay terbukti efektif sebagai media pembelajaran digital berbasis game di sekolah dasar.

4. Motivasi Intrinsik Siswa

Penggunaan Educaplay mendorong munculnya motivasi intrinsik siswa karena mereka belajar dari tantangan dan kesenangan dalam permainan, bukan sekadar tekanan dari guru (Arum & Dimyati, 2023). Literasi sebelumnya menunjukkan bahwa motivasi intrinsik berperan penting dalam meningkatkan ketekunan dan konsistensi belajar siswa (Susanti et al., 2024). Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa terlihat antusias menyelesaikan berbagai tantangan kuis secara mandiri. Aktivitas ini membuat siswa belajar lebih mendalam dan memahami konsep secara utuh. Guru melaporkan perubahan perilaku belajar yang lebih proaktif dan berinisiatif. Motivasi intrinsik yang tinggi juga berdampak pada peningkatan interaksi antar siswa. Dengan demikian, penggunaan media game edukatif seperti Educaplay menjadi strategi penting untuk membangun motivasi belajar yang berkelanjutan.

Motivasi intrinsik yang ditimbulkan media berbasis game membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Arum & Dimyati (2023) menekankan bahwa siswa yang termotivasi secara internal cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa lebih sering mengajukan pertanyaan dan mencoba menyelesaikan kuis hingga tuntas. Hal ini membantu guru menilai pemahaman konsep secara lebih akurat. Aktivitas belajar yang menyenangkan juga mengurangi rasa takut gagal di antara siswa. Susanti et al. (2024) menemukan bahwa motivasi intrinsik meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri. Dengan demikian, Educaplay efektif mendorong siswa untuk belajar dengan penuh antusiasme.

Selain meningkatkan ketekunan, media game edukatif juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa merasa bangga ketika berhasil menyelesaikan kuis atau mencapai skor tinggi. Arum & Dimyati (2023) menekankan bahwa keberhasilan dalam tantangan meningkatkan motivasi internal siswa. Motivasi intrinsik ini

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

mendorong siswa untuk lebih aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Susanti et al. (2024) menambahkan bahwa media interaktif membantu siswa mengatasi rasa takut gagal. Peningkatan rasa percaya diri juga berdampak pada keberanian siswa untuk berbagi jawaban dan berdiskusi. Dengan demikian, Educaplay mendukung motivasi belajar yang holistik dan berkelanjutan.

Motivasi intrinsik juga berdampak pada konsistensi partisipasi siswa dalam pembelajaran. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa lebih rajin mengikuti setiap kuis dan tantangan yang diberikan guru. Arum & Dimyati (2023) menekankan bahwa media interaktif membuat siswa merasa bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri. Susanti et al. (2024) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif yang muncul dari motivasi intrinsik meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Aktivitas berulang melalui game membantu siswa memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Guru melaporkan bahwa

motivasi ini mempermudah penyampaian materi dan evaluasi. Dengan demikian, media berbasis game efektif untuk membangun kebiasaan belajar positif.

Media Educaplay juga mendorong siswa untuk belajar mandiri. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa mampu mengakses kuis secara individu dan menilai pemahaman mereka sendiri. Arum & Dimyati (2023) menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan memicu inisiatif siswa dalam menguasai materi. Susanti et al. (2024) menambahkan bahwa motivasi intrinsik yang tinggi membuat siswa lebih kreatif dalam mencari strategi penyelesaian soal. Aktivitas mandiri ini meningkatkan kemandirian belajar siswa secara signifikan. Guru memanfaatkan kesempatan ini untuk memantau perkembangan individu siswa. Hal ini menegaskan peran Educaplay dalam meningkatkan motivasi belajar internal.

Selain itu, motivasi intrinsik meningkatkan kolaborasi antar siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa sering berdiskusi strategi menjawab kuis bersama teman sekelas. Arum & Dimyati (2023) menekankan bahwa media interaktif mendorong kerja sama yang sehat dan kompetitif. Susanti et al. (2024) menemukan bahwa kolaborasi ini memperkuat pemahaman materi dan keterampilan sosial siswa. Aktivitas bersama ini juga meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran kelompok. Guru melaporkan peningkatan komunikasi dan interaksi positif antar siswa. Dengan demikian, motivasi intrinsik melalui game edukatif berkontribusi pada pembelajaran kolaboratif.

Motivasi intrinsik juga berperan dalam meningkatkan ketahanan belajar siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal sulit dalam kuis Educaplay. Arum & Dimyati (2023) menekankan bahwa tantangan yang menyenangkan memicu ketekunan dan ketahanan mental siswa. Susanti et al. (2024) menemukan bahwa siswa yang termotivasi secara internal cenderung konsisten dalam berlatih dan belajar. Aktivitas berulang melalui media interaktif membantu siswa memperkuat kemampuan problem solving. Guru melaporkan adanya peningkatan kegigihan dalam menyelesaikan tugas. Hal ini menunjukkan efektivitas media game dalam membangun ketahanan belajar.

Selain aspek akademik, motivasi intrinsik juga memengaruhi sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan rasa ingin tahu yang besar. Arum & Dimyati (2023) menekankan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan membentuk sikap positif terhadap materi pelajaran. Susanti et al. (2024) menemukan bahwa siswa yang termotivasi secara internal lebih aktif berpartisipasi dan berinisiatif. Aktivitas ini meningkatkan kualitas interaksi guru-siswa dan antar siswa. Guru melaporkan suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh energi positif. Dengan demikian, Educaplay mendukung pembentukan sikap belajar yang positif.

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Motivasi intrinsik melalui game edukatif juga meningkatkan kemampuan refleksi siswa. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa mampu mengevaluasi jawaban mereka sendiri setelah menyelesaikan kuis. Arum & Dimyati (2023) menyatakan bahwa refleksi ini memperdalam pemahaman dan kemampuan analisis. Susanti et al. (2024) menambahkan bahwa evaluasi diri mendorong siswa untuk belajar lebih efektif dan efisien. Aktivitas reflektif ini juga mempersiapkan siswa menghadapi evaluasi formal. Guru melaporkan adanya peningkatan kesadaran siswa terhadap kekuatan dan kelemahan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media game mendukung pembelajaran yang reflektif dan bermakna.

Secara keseluruhan, penggunaan Educaplay efektif dalam membangun motivasi intrinsik siswa. Arum & Dimyati (2023) menegaskan bahwa motivasi internal mendorong ketekunan, kemandirian, dan kolaborasi siswa. Susanti et al. (2024) menambahkan bahwa motivasi intrinsik meningkatkan sikap positif dan konsistensi belajar. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa lebih antusias, proaktif, dan berinisiatif. Aktivitas belajar

yang menyenangkan berdampak pada keterlibatan dan hasil belajar yang lebih optimal. Guru dapat memanfaatkan media game untuk menciptakan pembelajaran yang berkelanjutan dan menarik. Dengan demikian, Educaplay terbukti menjadi strategi efektif dalam membangun motivasi intrinsik siswa.

Implikasi bagi Pembelajaran di Sekolah Dasar

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay memiliki implikasi signifikan bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan game edukatif ini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menghadirkan proses belajar yang menyenangkan dan interaktif (Arum & Dimyati, 2023; Batitusta, 2024). Guru dapat memanfaatkan platform ini untuk berbagai mata pelajaran dengan menyesuaikan konten sesuai kurikulum yang berlaku. Media digital ini juga membantu siswa belajar secara mandiri dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan adanya feedback instan, guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time. Penggunaan Educaplay mendukung terciptanya suasana belajar yang positif dan kolaboratif. Secara keseluruhan, media ini menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Integrasi Educaplay dalam pembelajaran mendorong guru untuk berinovasi dalam menyampaikan materi. Batitusta (2024) menekankan bahwa media permainan edukatif memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Di sekolah dasar, guru dapat memanfaatkan kuis interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Penggunaan media ini juga memudahkan guru dalam menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan siswa. Arum & Dimyati (2023) menunjukkan bahwa media interaktif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Aktivitas yang lebih tinggi mendorong suasana kelas menjadi hidup dan kolaboratif. Dengan demikian, Educaplay memberikan fleksibilitas dalam praktik pengajaran sehari-hari.

Selain meningkatkan minat dan partisipasi, media digital berbasis game mendukung pengembangan keterampilan abad 21 siswa. Susanti et al. (2024) menyatakan bahwa game edukatif meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan problem solving. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa belajar menganalisis soal, mencari strategi jawaban, dan berdiskusi dengan teman sekelas. Guru melaporkan peningkatan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa. Aktivitas ini juga membentuk siswa yang lebih mandiri dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri. Dengan integrasi Educaplay, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga praktik keterampilan berpikir. Oleh karena itu, media ini relevan untuk mendukung pembelajaran abad 21 di sekolah dasar.

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Penggunaan media digital juga mempermudah guru dalam memberikan evaluasi dan feedback secara langsung. Fernanda et al. (2024) menekankan bahwa feedback instan meningkatkan pemahaman siswa dan membantu guru menyesuaikan strategi pengajaran. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, guru dapat memantau hasil kuis dan memberikan arahan sesuai kebutuhan siswa. Aktivitas evaluasi berkelanjutan ini memperkuat keterampilan reflektif siswa terhadap pembelajaran mereka. Batitusta (2024) menambahkan bahwa monitoring berbasis game memudahkan guru dalam mengidentifikasi kesulitan siswa lebih cepat. Dengan demikian, Educaplay mendukung pembelajaran adaptif yang responsif terhadap kebutuhan individual siswa. Penggunaan media digital ini menjadi alat strategis untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

Integrasi Educaplay juga berdampak pada motivasi dan keterlibatan siswa secara keseluruhan. Arum & Dimyati (2023) menunjukkan bahwa media interaktif membuat siswa lebih antusias dan termotivasi belajar karena prosesnya menyenangkan. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa terlihat lebih fokus dan proaktif dalam menyelesaikan kuis. Motivasi intrinsik ini mendorong siswa untuk terus belajar tanpa harus diberikan tekanan eksternal. Aktivitas yang menyenangkan meningkatkan rasa percaya diri dan kepuasan siswa

terhadap pembelajaran. Susanti et al. (2024) menegaskan bahwa pengalaman belajar yang positif membentuk sikap proaktif dan kolaboratif. Dengan demikian, penggunaan media game edukatif memberikan nilai tambah pada dinamika kelas.

Selain aspek akademik, media digital berbasis game mendukung pembelajaran yang inklusif. Fernanda et al. (2024) menyatakan bahwa kuis dan tantangan dalam game dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa yang berbeda. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa dengan kemampuan beragam tetap dapat berpartisipasi aktif. Aktivitas ini membuat semua siswa merasa dihargai dan termotivasi. Batitusta (2024) menekankan bahwa pembelajaran diferensiasi meningkatkan keterlibatan siswa secara merata. Guru dapat memanfaatkan fitur digital untuk menyesuaikan materi dan tantangan secara individual. Dengan demikian, Educaplay menjadi media yang mendukung pembelajaran inklusif dan adaptif.

Penggunaan media game juga mendorong kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran. Arum & Dimyati (2023) menunjukkan bahwa media interaktif memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengembangkan materi dan metode yang inovatif. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, guru dapat membuat kuis interaktif yang menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Aktivitas ini memungkinkan guru untuk mengombinasikan pendekatan kreatif dengan evaluasi berkelanjutan. Susanti et al. (2024) menegaskan bahwa inovasi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Educaplay mendorong guru untuk lebih adaptif dan inovatif. Media ini menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Media digital berbasis game juga meningkatkan kolaborasi dan interaksi sosial siswa. Batitusta (2024) menekankan bahwa aktivitas berbasis game mendorong kerja sama antar siswa secara sehat dan kompetitif. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa sering berdiskusi strategi menjawab kuis dan saling memberikan feedback. Aktivitas ini meningkatkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah siswa. Fernanda et al. (2024) menunjukkan bahwa interaksi yang tinggi memperkuat motivasi belajar. Guru dapat memanfaatkan aktivitas kolaboratif ini untuk membangun budaya kelas yang positif. Dengan demikian, Educaplay mendukung pembelajaran sosial dan akademik secara simultan.

Selain itu, integrasi media digital memperkuat kemampuan refleksi siswa terhadap pembelajaran. Arum & Dimyati (2023) menegaskan bahwa siswa dapat mengevaluasi jawaban mereka dan memperbaiki kesalahan melalui kuis interaktif. Di kelas 4 SD Muhammadiyah

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Notoprajan, siswa mampu memahami kekuatan dan kelemahan mereka. Aktivitas reflektif ini meningkatkan efektivitas belajar dan kesiapan menghadapi evaluasi formal. Susanti et al. (2024) menunjukkan bahwa refleksi yang didorong oleh media digital membantu siswa mengembangkan strategi belajar yang lebih baik. Guru dapat memberikan arahan tepat waktu berdasarkan hasil refleksi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Educaplay mendukung pembelajaran reflektif yang bermakna.

Secara keseluruhan, penerapan Educaplay menawarkan pendekatan baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Arum & Dimyati (2023) menegaskan bahwa media digital berbasis game dapat meningkatkan minat, partisipasi, motivasi intrinsik, dan keterampilan berpikir siswa. Batitusta (2024) menambahkan bahwa media ini memudahkan evaluasi dan monitoring guru secara real-time. Di kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan, siswa lebih antusias, proaktif, dan kolaboratif. Aktivitas pembelajaran yang menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan keterampilan sosial siswa. Media game edukatif menjadi sarana inovatif yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Dengan demikian, Educaplay dapat dijadikan model pembelajaran efektif di sekolah dasar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Games Educaplay efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Notoprajan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan proaktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga partisipasi dan keterlibatan mereka meningkat dibanding metode konvensional. Media berbasis game ini juga terbukti efektif dalam menyampaikan materi, mempermudah pemahaman konsep, serta memberikan feedback secara instan kepada siswa. Penggunaan Educaplay mendorong motivasi intrinsik siswa, meningkatkan ketekunan, kemandirian, kolaborasi, serta kemampuan refleksi mereka terhadap pembelajaran. Selain itu, media ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif sesuai tuntutan pembelajaran abad 21. Implementasi Educaplay dapat dijadikan strategi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna di sekolah dasar. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media game edukatif berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024, October). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. In *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 949-955).

Rohaniah, M., Noorachman, G. U., Kinanti, N. A., Puspitaningtyas, Y. P. W., & Kaltsum, H. U. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN GAMIFIKASI DI KELAS IV C. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 1682-1694.

Shianita, E. T. A. (2025). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII. 1 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA EDUCAPLAY DI SMP NEGERI 26 PALEMBANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 380-390.

Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024, September). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, No. 1, pp. 1719-1730).

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Shianita, E. T. A. (2025). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII. 1 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA EDUCAPLAY DI SMP NEGERI 26 PALEMBANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 380-390.

Fatiha, S. A., Amin, N. F., & Anshar, A. (2025). PEMANFAATAN MEDIA EDUCAPLAY SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS XI MAN 2 POLEWALI MANDAR. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *2*(10), 16921-16935.

Angga, A. S. (2022). Komparasi implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 5877–5889.

Arum, N. S., & Dimyati, F. A. (2023). Peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas 5 berbatuan kuis Educaplay di SDN Nglambangan 01. *Jurnal Media Akademik (JMA), 2*(12).

Astika, S., dkk. (2023). Pengaruh implementasi e-learning berbasis Quizizz terhadap hasil belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8*(1), 154–160.

Batitusta, F. O. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 2685–2690.

Depari, R. S., dkk. (2024). Paradigma pendidik terhadap penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di Raudhatul Athfal Swasta Harapan Bandar Pulo. *Educational Jurnal: General and Specific Research, 4*(1), 23–28.

Fernanda, N., et al. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 58–63.

Ge'e, R. S., & Zaini Dahlan. (2025). Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8*(2), 339–349.

Hamidah, & Marsiah. (2020). Pembelajaran Maharah al-Istima' dengan memanfaatkan media YouTube: Problematika dan solusi. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, 8*(2), 147–160.

Ibrahim, M., dkk. (2024). Evaluasi keterlibatan siswa dalam lingkungan pembelajaran daring: Tinjauan sistematis literatur. *Ulul Albab: Majalah Universitas Muhammadiyah Mataram, 28*(2), 112–125.

Lestari, S., Anggara, R., & Putri, D. (2023). Dampak lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 16*(1), 67–75.

Mardiana, M., & Emmiyati, E. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran: Evaluasi dan pembaruan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, 10*(2), 121–127.

Moeljaningsih, W., dkk. (2024). Penerapan game based learning Educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 511–519. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2*(3), 2025. https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd

Nisa, H. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media Educaplay pada mata pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 100–107.

Noorhapizah, N. A. (2020). Learning material development containing critical thinking and creative thinking skills based on local wisdom, 43–57.

Vol. 18 No. 3 2026
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Rahayu, R. I. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu, 6*(2), 2099–2104.

Sungkono, S., dkk. (2024). Pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan dengan media pembelajaran bagi guru sekolah dasar di wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian kepada Masyarakat, 9*(2), 195–199.

Susanti, R., dkk. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 58–63.

Syarmadana, dkk. (2024). Penerapan media Educaplay dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan, 9*(2), 51–56.

Yasmiyanah, K. D. (2024). Meningkatkan keterampilan sosial menggunakan model Inspired dan media Educaplay SDN Melayu 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 233– 247.