

Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis *Educaplay* dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Darussyifa Al-Musri'1

Ai Faridatul Hayati¹, Rahman Wahid², Melyana Indiarsih³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; faridaai532@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; rahmanwahid@staidaf.ac.id

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; melyanaindiarsih@staidaf.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III di MI Darussyifa Al-Musri'1. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru. Penggunaan *Educaplay* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui penerapan konsep gamifikasi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, subjek penelitian meliputi 17 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS kelas III MI Darussyifa Al Musri'1 memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan siswa terlihat lebih antusias. Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan adanya peningkatan partisipasi siswa, siswa yang biasanya pasif menjadi lebih berani bertanya dan menjawab, serta menunjukkan ketertarikan lebih besar terhadap materi IPAS. Dengan demikian, *Educaplay* terbukti efektif sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi di madrasah ibtidaiyah.

Kata Kunci: Gamifikasi, *Educaplay*, IPAS

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Educaplay-based gamification system in learning Natural and Social Sciences (IPAS) for grade III at MI Darussyifa Al-Musri'1. The background of this study is the low involvement and motivation of students in conventional learning that is still centered on the teacher. The use of Educaplay is expected to create an interactive and enjoyable learning atmosphere through the application of the gamification concept. The study uses a qualitative approach with a case study method, the research subjects include 17 grade III students. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation, while data analysis uses the Miles and Huberman model. The results of the study indicate that the implementation of Educaplay-based gamification in learning IPAS for grade III at MI Darussyifa Al Musri'1 has a positive impact on the learning process. The results of observations show that students appear more enthusiastic. The results of interviews with teachers revealed an increase in student

participation, students who are usually passive become more courageous in asking and answering questions, and show greater interest in the IPAS material. Thus, Educaplay is proven to be effective as a gamification-based learning medium in Islamic elementary schools.

Keywords: Gamification, Educaplay, IPAS

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk bertransformasi menuju proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dalam ranah pendidikan dasar, khususnya di madrasah ibtidaiyah, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menghadirkan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan. Pembelajaran yang berorientasi pada siswa serta didukung dengan media digital diyakini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Ambarwati et al., 2021). Dengan teknologi, pembelajaran menjadi lebih dinamis, memungkinkan penggunaan alat dan aplikasi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, interaktif, dan personal (Isti'ana, 2024).

Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi memberikan peluang besar bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Berbagai aplikasi, seperti platform pembelajaran daring, simulasi interaktif, dan media presentasi kreatif, memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih baik dan menarik minat mereka. Teknologi juga mendukung personalisasi pembelajaran, di mana siswa dapat belajar sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Dengan akses ke sumber belajar yang tak terbatas, teknologi berkontribusi dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang inklusif dan memberdayakan, menjadikan proses pembelajaran lebih relevan di era digital ini.

Salah satu inovasi pembelajaran digital yang tengah berkembang pesat saat ini adalah gamifikasi, yakni penerapan unsur-unsur permainan ke dalam konteks nonpermainan, termasuk bidang pendidikan (Valentinna et al., 2024). Gamifikasi memungkinkan siswa belajar melalui tantangan, poin, dan penghargaan yang menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Dengan menggunakan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif sekaligus menyenangkan. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif. Konsep yang kompleks, seperti dalam sains, dapat disajikan melalui simulasi atau tantangan virtual, membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, sistem pencatatan skor dan level memungkinkan Guru memantau perkembangan siswa secara detail serta memberikan umpan balik yang lebih efektif. Penghargaan seperti lencana atau bentuk apresiasi lainnya juga mendorong siswa untuk terus berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan ritme serta gaya belajar masing-masing siswa. Gamifikasi tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung perkembangan siswa. Gamifikasi berbasis teknologi salah satunya seperti platform *Educaplay* menjadikan

pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Melalui pengalaman langsung, siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Prayuda et al., 2024). Pendekatan berbasis permainan ini juga efektif mengatasi kebosanan, terutama dalam mata pelajaran seperti IPAS yang sering dianggap sulit karena cakupan materinya luas dan kompleks. Siswa kerap merasa kewalahan dengan banyaknya fakta dan teori yang harus dipahami.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di MI Darussyifa Al-Musri'1, Guru masih cenderung menerapkan metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan tanya jawab secara sederhana. Hal tersebut membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran IPAS. Keterbatasan penggunaan media interaktif juga berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat konseptual. Masalah serupa juga terlihat pada siswa kelas IV, yang menunjukkan minat belajar rendah terhadap mata pelajaran IPAS (Aisyah & Rahmwati, 2024). Dalam kondisi seperti ini, gamifikasi menawarkan pendekatan yang lebih menyenangkan dan menarik, yang tidak hanya membantu mempertahankan perhatian siswa tetapi juga meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa metode konvensional dalam pembelajaran IPAS cenderung membuat siswa merasa jenuh (Nuryani & Abadi, 2021).

Materi IPAS yang mencakup berbagai topik seperti ilmu pengetahuan alam dan sosial, ini menuntut pemahaman mendalam serta kemampuan menghubungkan konsep-konsep yang berbeda. Tanpa pendekatan yang menarik, siswa sering mengalami kesulitan memahami materi dengan baik (Putri et al., 2024). Meskipun metode konvensional dalam pembelajaran IPAS sering membuat siswa merasa jenuh, penelitian mengenai pendekatan berbasis teknologi, seperti gamifikasi atau media interaktif, dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih terbatas. Seperti halnya dalam penelitian Suparmini et al., (2024), hanya menjelaskan manfaat gamifikasi dalam pembelajaran dan tidak menjelaskan elemen permainan yang digunakannya.

Guru kelas III juga mengonfirmasi bahwa beberapa siswa masih belum memahami materi meskipun telah diulang berkali-kali. Sebagaimana yang tertera pada tabel nilai IPAS siswa kelas III berikut.

Tabel 1. Nilai IPAS Kelas III

No	Nama	Nilai IPAS	KKM	Keterangan
1	AKA	90	70	Tuntas
2	AR	72	70	Tuntas
3	AH	70	70	Tuntas
4	FRS	70	70	Tuntas
5	HSR	75	70	Tuntas
6	M.AR	60	70	Belum Tuntas
7	M.AG	50,5	70	Belum Tuntas
8	M.IH	55	70	Belum Tuntas
9	M.RS	50,5	70	Belum Tuntas
10	M.Z	57	70	Belum Tuntas
11	NI	80	70	Tuntas

No	Nama	Nilai IPAS	KKM	Keterangan
12	NRN	90	70	Tuntas
13	RPG	60	70	Belum Tuntas
14	RS	57	70	Belum Tuntas
15	RM	60	70	Belum Tuntas
16	SNM	75	70	Tuntas
17	SFZ	65	70	Belum Tuntas

Berdasarkan Tabel 1. diatas terlihat bahwa sebagian besar siswa pada mata pelajaran IPAS belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman mereka terhadap materi masih perlu ditingkatkan. Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya menarik perhatian siswa atau membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Kurangnya media interaktif dalam pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan dalam memvisualisasikan materi, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Meskipun Kurikulum Merdeka memberi kebebasan kepada Guru untuk menerapkan metode inovatif, dalam praktiknya penggunaan teknologi dan metode berbasis permainan masih minim. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional hanya dengan menggunakan metode ceramah. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam IPAS. Sehingga diperlukan pendekatan baru yang lebih inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Berangkat dari masalah tersebut, guru mulai berinovasi dengan menerapkan sistem gamifikasi berbasis *Educaplay*. Platform *Educaplay* menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti *quiz*, *matching game*, *word search*, dan permainan edukatif lain yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Salah satu media yang digunakan adalah permainan *Froggy Jumps*, yang dirancang untuk mengasah pemahaman konsep IPAS melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Penelitian ini berfokus untuk mendeskripsikan penerapan sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* dilaksanakan, dan dampaknya terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Menurut Creswell (2016), pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena yang kompleks melalui sudut pandang partisipan. Studi kasus dipilih sebagai strategi penelitian karena fokus utama penelitian ini adalah memahami secara mendalam penerapan sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS di lingkungan pendidikan dasar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada penggambaran fenomena secara mendalam terkait penerapan gamifikasi berbasis *Educaplay*.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Darussyifa Al-Musri'1, yang berlokasi di Desa Puncaksari, Kecamatan Sindangkerta, Kabupaten Bandung Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kemudahan akses dan relevansi konteks penelitian. Subjek penelitian dipilih dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dalam implementasi gamifikasi berbasis *Educaplay*. Informan terdiri dari Guru Kelas III, yang secara langsung menggunakan *Educaplay* sebagai media pembelajaran dan merancang serta mengelola strategi gamifikasi di kelas dan Siswa Kelas III yang berjumlah 17 menjadi subjek utama penerapan gamifikasi dan memberikan perspektif mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan *Educaplay* sebagai bagian dari pembelajaran IPAS.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk menilai tingkat keterlibatan siswa serta efektivitas penggunaan media gamifikasi. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan siswa digunakan sebagai bukti pendukung. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS kelas III bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Platform *Educaplay* dipilih karena menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang mudah diakses dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada topik Bentang Alam Indonesia, guru menggunakan permainan *Froggy Jumps* dan menampilkan video untuk membantu siswa mengenali jenis-jenis bentang alam serta memahami pengaruhnya terhadap kehidupan manusia.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis *Educaplay* dilakukan dalam suasana yang sangat interaktif. Guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi tentang topik Bentang Alam. Setelah itu guru menjelaskan mekanisme kegiatan, aturan permainan, serta langkah-langkah teknis penggunaan *Educaplay* termasuk tata cara membaca soal, memilih jawaban, dan mekanisme penilaian dalam aplikasi dengan menampilkan permainannya di layar proyektor.

Siswa dibagi menjadi empat kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan sebuah handphone sebagai perangkat untuk mengakses *Educaplay*. Pembagian perangkat ini dimaksudkan agar setiap kelompok dapat membaca soal, mendiskusikan pilihan jawaban, dan mengirim respon melalui perangkat yang mereka pegang. Suasana kelas berubah menjadi lebih dinamis.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Mei 2025 yang dilaksanakan pukul 09.30 untuk melihat penerapan *Educaplay*, peneliti mengamati bahwa guru mulai mengintegrasikan aktivitas *Froggy Jumps* ke dalam pembelajaran IPAS di kelas. Siswa tampak antusias mengikuti permainan, menunjukkan keterlibatan aktif dalam menjawab pertanyaan. Guru juga memberikan arahan yang jelas

sebelum permainan dimulai dan memfasilitasi siswa selama kegiatan berlangsung, sebagaimana dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 1. Penerapan *Educaplay*

Pada gambar 1. terlihat guru sedang memberikan arahan atau bantuan kepada siswa terkait penerapan gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS. Selain itu hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal pembelajaran ketika menggunakan *Educaplay*. Mereka aktif memberikan respons ketika guru memberikan instruksi maupun pertanyaan terkait penggunaan media tersebut. Sebagian besar siswa mampu mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *Educaplay* dengan baik, serta mengikuti petunjuk yang diberikan guru secara tepat.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan AG selaku Guru Kelas pada tanggal 22 Mei 2025 pukul 09.00 terkait penerapan *Educaplay* pada pembelajaran IPAS, beliau mengatakan:

"Siswa terlihat sangat antusias dan lebih aktif dibanding saat pembelajaran biasa. Mereka senang bisa berkompetisi secara sehat dan bekerja sama dalam kelompok. Sebagian siswa yang biasanya pasif jadi lebih berani untuk mencoba dan bertanya. Sebagian besar siswa menyukai pembelajaran dengan Educaplay. Mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Ada yang bahkan meminta agar aktivitas serupa diulang di pertemuan selanjutnya. Mereka merasa lebih semangat dan tidak cepat bosan." (wawancara dengan AG)

Hasil awal menunjukkan bahwa pendekatan ini membuat siswa lebih antusias, aktif, dan mudah memahami materi. Melalui gamifikasi, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga bermakna, karena siswa terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 21 Mei 2025 pukul 09.00 di ruang Kelas III mengenai penerapan sistem gamifikasi *Educaplay* dengan siswa diantaranya:

"Saya baru tahu Educaplay ketika Ibu guru menjelaskan, dan pertama kali saya lihat saya tertarik untuk menggunakan Educaplay". (wawancara dengan AK)

"Yang paling saya sukai dari permainan kemarin adalah kataknya melompat". (wawancara dengan AR)

"Belajar dengan permainan kemarin lebih seru" (wawancara dengan RS)

Peran guru dalam orientasi ini bersifat fasilitator. Guru melihat antar kelompok untuk memantau diskusi, memberi klarifikasi bila diperlukan, dan mencatat kesulitan konseptual yang muncul. Selain itu guru menerapkan sistem penghargaan untuk kelompok yang cepat dan tepat menjawab, yang berfungsi sebagai umpan balik positif serta motivator. Guru menegaskan bahwa fokus penilaian bukan hanya jawaban akhir tetapi juga proses berpikir kelompok, keterlibatan semua anggota, dan kemampuan menjelaskan alasan pilihan jawaban. Berikut merupakan dokumentasi dari penerapan gamifikasi *Educaplay*:



Gambar 2. Penerapan Sistem Gamifikasi *Educaplay*

Berdasarkan gambar 2. diatas dapat dilihat dari sisi keterlibatan, hampir semua siswa menunjukkan partisipasi aktif. Catatan observasi lapangan mencatat bahwa siswa aktif berpartisipasi baik. Partisipasi ini menunjukkan pergeseran dari model pembelajaran *teacher-centered* menuju *student-centered*, di mana siswa mengambil peran lebih besar dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan kemandirian, kolaborasi, dan eksplorasi. Aktivitas ini menunjukkan perubahan yang signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional sebelumnya, Guru menyampaikan bahwa siswa tampak lebih aktif, berani mencoba, dan senang bekerja sama. Bahkan, siswa yang biasanya cenderung pasif mulai menunjukkan partisipasi yang lebih baik.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa mendukung temuan tersebut. Guru menjelaskan bahwa proses pembelajaran diawali dengan pengantar materi singkat, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas permainan secara kelompok. Dalam prosesnya, guru memberikan poin sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan kerja sama siswa, serta menutup pembelajaran dengan sesi refleksi bersama. Guru menyampaikan bahwa siswa tampak lebih aktif, berani mencoba, dan senang bekerja sama. Bahkan, siswa yang biasanya cenderung pasif mulai menunjukkan partisipasi yang lebih baik. Wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa senang belajar menggunakan *Educaplay*, menyukai elemen permainan yang ditampilkan, serta merasa pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan.

Penerapan gamifikasi melalui platform *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS kelas III pada topik Bentang Alam Indonesia terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Siswa tampak lebih antusias dan aktif berpartisipasi, termasuk mereka yang biasanya kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan aktif dengan memberikan

arahan, apresiasi, dan pendampingan selama proses pembelajaran. Selain itu, *Educaplay* membantu siswa memahami materi melalui pendekatan visual dan kinestetik. Misalnya, pada permainan *Froggy Jumps*, setiap pertanyaan disertai gambar sederhana yang memperkuat konsep. Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat ilustrasi yang membantu pemahaman mereka terhadap konsep lingkungan dan sumber daya alam.

PEMBAHASAN

Gamifikasi adalah konsep yang semakin populer dalam berbagai bidang, terutama dalam pendidikan. Istilah "gamification" pertama kali diperkenalkan oleh Nick Pelling, seorang pengembang game asal Inggris, pada tahun 2002 (Peña et al., 2022). Ia menciptakan istilah ini ketika mengembangkan perangkat lunak yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan interaksi pengguna dalam produk teknologi. Gamifikasi juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka (Pulatova & Saitnazarova, 2023). Gamifikasi menerapkan elemen-elemen permainan dalam menyelesaikan masalah di luar dunia permainan, melalui proses, desain, dan sistem yang terlibat (Marisa et al., 2020). Proses ini bertujuan untuk membuat konteks non-game, seperti pembelajaran, pengajaran, atau pemasaran, menjadi lebih menarik dengan menerapkan pemikiran, desain, dan mekanisme permainan.

Menurut Pérez-Quinde et al., (2022), *Educaplay* merupakan sebuah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Educaplay* sangat populer dalam pendidikan karena fleksibilitasnya dalam menggabungkan pembelajaran dengan gamifikasi yang menarik. Untuk lebih memahami keberadaan platform ini, penting untuk melihat sejarah dan penciptaannya. *Educaplay* adalah platform edukasi interaktif yang dikembangkan oleh Carlos Álvarez pendiri ADR Formación, berasal dari Logroño, La Rioja, Spanyol (Alzaga, 2020). Álvarez memulai pengembangan *Educaplay* pada tahun 2010, didorong oleh visinya untuk menciptakan alat pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Platform ini dirancang untuk mempermudah pendidik dalam menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, peta interaktif, dan berbagai alat lainnya yang mendukung pembelajaran digital. *Educaplay* mendukung pembelajaran di berbagai tingkatan dan mata pelajaran, sehingga menjadi salah satu pilihan populer di kalangan pendidik dan pelajar di seluruh dunia.

Nama *Educaplay* berasal dari konsep "*Aprende jugando*", yang berarti "belajar sambil bermain" dalam bahasa Spanyol. Nama ini mencerminkan filosofi platform, yakni memadukan pembelajaran dengan elemen permainan. Namun, untuk menjangkau pengguna di skala internasional, ADR Formación memilih nama berbasis bahasa Inggris. Nama tersebut menggabungkan dua elemen utama: "Educa" yang merupakan singkatan dari "education" (pendidikan), dan "Play" (bermain). Filosofi ini tampak jelas dalam desain platform yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. *Educaplay* terus berkembang dengan menambahkan fitur-fitur inovatif yang mendukung

pembelajaran kreatif. Salah satu pengembangan utamanya adalah integrasi berbagai media seperti gambar, suara, dan video ke dalam aktivitas. Penerapan ini memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. *Educaplay* tidak sekadar menjadi media pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai inovasi yang menjadikan proses belajar lebih kontekstual di era digital serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada siswa (Montalvo et al., 2021). Dalam setiap pengembangannya, *Educaplay* selalu menyesuaikan diri dengan kebutuhan pendidikan yang terus berkembang. Berkat inovasi ini, *Educaplay* telah diakui secara luas sebagai alat yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Pada akhirnya, platform ini menjadi bukti nyata bagaimana teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai belahan dunia.

Pada tahap penerapan, guru melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan *Educaplay* secara langsung di dalam kelas sebagai bagian integral dari proses pembelajaran IPAS. Sebelum memulai kegiatan, guru memberikan penjelasan awal kepada siswa mengenai cara penggunaan aplikasi *Educaplay*, termasuk tata cara menjawab soal, serta aturan-aturan permainan yang harus diikuti. Penjelasan ini bertujuan agar seluruh siswa memahami prosedur penggunaan aplikasi dan dapat memanfaatkannya secara optimal tanpa kebingungan selama kegiatan berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dengan *Educaplay* ini sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Menurut Vygotsky, proses pembelajaran berlangsung secara optimal ketika siswa terlibat secara aktif dalam lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan dan interaksi, serta mendapatkan scaffolding dari guru atau teman sebaya (Bustomi et al., 2024). Dalam konteks penerapan *Educaplay*, siswa tidak hanya berinteraksi dengan konten materi secara digital, tetapi juga dengan guru sebagai fasilitator pembelajaran dan dengan teman sebaya dalam diskusi kelompok atau kompetisi sehat. Penggunaan gamifikasi berbasis *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Seperti yang dikemukakan Enríquez, (2022), *Educaplay* menjadi contoh nyata bagaimana teknologi dapat mengubah cara siswa belajar dan guru mengajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Prayuda et al., (2024) bahwa penerapan elemen permainan seperti skor, level, dan penghargaan dapat membangun motivasi belajar intrinsik. Selain itu, Rahayu et al., (2024) menegaskan bahwa gamifikasi mendukung pembelajaran aktif karena memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik.

Penerapan sistem gamifikasi dengan *Educaplay* ini juga memberikan kontribusi signifikan dalam memfasilitasi pembelajaran diferensiasi, sebagaimana dalam Kurikulum Merdeka yang diterapkan di MI Darussyifa Al-Musri'1. Hal ini sejalan dengan Baque et al., (2023), yang menyatakan bahwa *Educaplay* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dengan beragam fitur menarik. Melalui permainan interaktif, siswa memiliki kesempatan untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Siswa yang membutuhkan penguatan dapat mengulangi latihan secara mandiri, sedangkan siswa yang sudah memahami materi dapat melanjutkan ke tantangan yang lebih

kompleks. Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam penelitian ini juga menunjukkan kesesuaian dengan teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* memungkinkan siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui aktivitas bermain yang edukatif. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih personal, adaptif, dan mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa di dalam kelas. Selain penguasaan materi, pendekatan ini juga turut membangun keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan problem solving secara bertahap, yang menjadi bagian penting dari penguatan keterampilan abad 21.

KESIMPULAN

Penerapan sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS kelas III terbukti meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, siswa terlihat aktif menyelesaikan permainan edukatif *Froggy Jumps*, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan yang jelas, pendampingan selama proses pembelajaran, dan apresiasi berupa poin, sehingga suasana kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Sistem poin dan peringkat dalam *Educaplay* juga mendorong motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa dihargai atas usaha dan pencapaiannya. Penerapan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar bermakna dan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri, sehingga gamifikasi berbasis *Educaplay* efektif menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengalaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., & Rahmawati, A. (2024). Penerapan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(02), 51-56. <https://doi.org/https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>
- Alzaga, A. (2020). *Educaplay : y si todo fuese un juego? Observatorio de la tecnología educativa*. hlm 3. https://doi.org/10.4438/2695-4176_OTEpdf37_2020_847-19-134-3
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Baque, C. J. S., Palacios, A. N. D., Macías, M. M. L., & ... (2023). *Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities*. *Ciencia Latina* https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007
- Bustomi, B., Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 16376-16383.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.37551>
- Enríquez, E. L. J. (2022). *Educaplay*. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_abstract&tlng=pt
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 302-310. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228.
- Montalvo, P., Jaramillo, L., & Macías, C. (2021). *Educaplay, herramienta virtual para fortalecer la competencia interpretativa en matemáticas para la resolución de problemas que involucran operaciones aditivas y* repositorio.unicartagena.edu.co. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/13580>
- Nuryani, L., & Abadi, I. G. S. (2021). Media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247-254. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). *Educaplay: a gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid-19*. *Revista Cátedra*, 5(1), 31-44.
- Peña, N. M., Gálvez, E. N. de, Torres, J. L. M., & ... (2022). Implementation Of Gamification In The Classroom Through The Use Of 3d Cad Technology To Promote Learning In Igp Students *INTED2022* <https://doi.org/https://doi.org/10.21125/inted.2022.2452>
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game *Educaplay*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(4), 164-174. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i4.1982>
- Pulatova, M., & Saitnazarova, U. (2023). Gamification Method In Teaching. *Educational Research in Universal Sciences*. <http://erus.uz/index.php/er/article/view/2474>
- Putri, F. R., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Educaplay* Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 331-340. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.839>
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 511-519. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4069>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social*

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>

Creswell, J. (2016). *Research Design.: Qualitative, Quantitative, Mixed Methods Approaches*. University Of Nebraska-Lincoln.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).