

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

Adelia Clarista Buena¹, Sujarwo², Desy Safitri³

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

adelia_1407622068@mhs.unj.ac.id¹, sujarwo-fis@unj.ac.id², desysafitri@unj.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR), yang melibatkan analisis berbagai sumber literatur terkait penggunaan Educaplay dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Educaplay, sebagai platform berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi, dan hasil belajar IPS siswa secara signifikan. Studi yang dianalisis menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa yang menggunakan Educaplay dibandingkan metode konvensional. Meskipun ada tantangan dalam implementasi, seperti keterbatasan teknologi oleh guru dan akses perangkat, penelitian merekomendasikan pelatihan guru dan pengadaan fasilitas pendukung. Educaplay diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. **Kata kunci:** Educaplay, Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of Educaplay learning media in improving students' Social Studies (IPS) learning outcomes. The method used in this study is the Systematic Literature Review (SLR), which involves analyzing various literature sources related to the use of Educaplay in IPS learning. The results of the study indicate that Educaplay, as a game-based platform, can significantly increase students' active involvement, motivation, and IPS learning outcomes. The studies analyzed showed an increase in the average score of students using Educaplay compared to conventional methods. Although there are challenges in implementation, such as limited technology by teachers and device access, the study recommends teacher training and the provision of supporting facilities. Educaplay is expected to be an innovative solution to improve the quality of education in the digital era.

Keywords: Educaplay, Interactive Learning, Learning Outcomes, Social Sciences

Article History

Received: Mei 2025

Reviewed: Mei 2025

Published: Mei 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan memang memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas, yang pada akhirnya dapat berguna tidak hanya bagi dirinya sendiri, akan tetapi juga untuk masyarakat dan negara. Hal ini juga sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, yang

menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi yang dimaksud mencakup kekuatan kepada spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan saat ini mengalami transformasi yang sangat besar dan pesat. Metode pembelajaran tradisional mulai beradaptasi dengan teknologi informasi dan komunikasi, menciptakan berbagai peluang baru untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Selain itu, pendidikan memainkan peran penting dalam mengurangi kesenjangan sosial, meningkatkan kualitas hidup masyarakat, dan mendorong pertumbuhan ekonomi (Hikmah et.al, 2024). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berada di sekolah dari sekolah dasar (SD) hingga sampai sekolah menengah Pertama (SMP) memiliki tujuan utama untuk membekali peserta didik dalam menghadapi dinamika kehidupan sosialnya. Dengan melalui pembelajaran ini, peserta didik dapat diharapkan mampu membangun hubungan yang harmonis, baik di lingkungan keluarga, pertemanan, maupun masyarakat secara lebih luas. IPS menanamkan kesadaran bahwa manusia, sebagai makhluk sosial, tidak dapat hidup sendiri dan selalu bergantung pada interaksi dengan lingkungan serta harus mampu memahami berbagai persoalan sosial yang ada di sekitarnya (Rizky et.al, 2024). Namun demikian, banyaknya cakupan materi dalam mata pelajaran IPS, yang umumnya disajikan dalam bentuk teks panjang pada buku ajar, seringkali membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang sekali termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Permasalahan lainnya yaitu seperti sering muncul dalam pembelajaran IPS adalah kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, di mana guru cenderung menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Penggunaan metode ini secara terus menerus dapat menyebabkan peserta didik mudah sekali merasa bosan dan kehilangan minat terhadap pembelajaran yang menyebabkan penurunan hasil belajar (Susilowati & Utama, 2022). Di beberapa sekolah yang masih menggunakan metode konvensional yaitu pembelajaran hanya berfokus pada ceramah menyebabkan kurangnya antusiasme dalam pembelajaran, minimnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta rendahnya inisiatif dalam menyelesaikan tugas, yang berdampak pada hasil belajar. Karena proses pembelajaran di sekolah ini masih didominasi oleh metode konvensional, di mana guru berperan aktif sementara siswa hanya sebagai pendengar. Pendekatan konvensional ini dirasa kurang efektif dalam melibatkan siswa secara aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif, sehingga banyak siswa kesulitan memahami materi IPS dan mendapatkan nilai yang rendah.

Peran guru menjadi sangat penting dalam menyederhanakan materi ajar melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Efektivitas ialah suatu ukuran yang mengukur seberapa besar kualitas dan kuantitas yang dapat dicapai dan pembelajaran dapat dilakukan secara efektif, guru harus memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran lebih efektif dan menciptakan suasana kelas menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Lapatta, Nuryanti, & Kendek, 2015). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang dinilai lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam era pendidikan kontemporer, implementasi media pembelajaran yang berlandaskan teknologi menjadi pilihan yang sangat relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 (Munib & Wulandari, 2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk topik tertentu memerlukan investigasi mendalam tentang isu-isu aktual atau tren yang sedang diminati oleh peserta didik, sehingga dapat memicu keingintahuan mereka terhadap materi

yang akan disampaikan oleh pendidik dan mudah dipahami (Rahayu et.al, 2022). Media edukatif dalam bentuk permainan digital yang berbasis perangkat genggam merupakan alternatif yang sangat sesuai karena telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari generasi muda saat ini.

Penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Sebagai alternatif, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti game Educaplay dapat menjadi solusi inovatif. Educaplay menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, serta permainan edukatif yang dapat diadaptasi sesuai dengan materi yang diajarkan (Rosida & Wahyuningsih, 2024). Melalui pemanfaatan platform ini, siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, melainkan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi aktif ini diyakini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS (Dewi dkk., 2024). Media pembelajaran sebagai sarana untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep abstrak menjadi pesan yang nyata dan mudah dipahami siswa serta diharapkan meningkatkan hasil belajar IPS (Panjaitan & Putri, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji seberapa efektif Educaplay digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, serta menjelaskan cara penggunaannya dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mereka. Fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan Educaplay diterapkan dalam pembelajaran IPS di lingkungan sekolah, khususnya pada jenjang pendidikan menengah pertama. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh mengenai potensi Educaplay sebagai salah satu media pembelajaran digital yang mampu mendukung proses belajar mengajar IPS secara lebih interaktif, menarik, dan efektif sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan Deskriptif metode Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan deskriptif merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menelaah dan mengkaji berbagai sumber literatur secara terstruktur dan menyeluruh. Pendekatan ini tidak hanya dapat memanfaatkan hasil penelitian ilmiah, tetapi juga mencakup berbagai referensi lain seperti buku, artikel, laporan, jurnal dan catatan yang relevan dengan topik yang dibahas. Melalui metode ini, peneliti mengumpulkan dan menganalisis informasi baik dari studi kuantitatif maupun kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran Educaplay dalam konteks pembelajaran IPS. SLR digunakan untuk mengevaluasi serta menafsirkan berbagai temuan yang berkaitan dengan topik atau fenomena tertentu, termasuk yang diperoleh melalui studi lapangan maupun hasil wawancara, meskipun dalam konteks ini, fokus utamanya adalah pada literatur tertulis. Kerangka kerja dalam metode ini didasarkan pada landasan teori dan praktik pendidikan yang dikaji melalui berbagai sumber literatur. Hasil penelitian literatur sangat ini diharapkan dapat memberikan panduan yang berguna dan aplikatif bagi guru, khususnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah.

HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran Educaplay

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dirancang untuk mendukung proses transfer ilmu dari tenaga pendidik kepada peserta didik, baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik. Kehadiran media ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemahaman terhadap materi yang diajarkan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah menyerap informasi secara sistematis. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, proses belajar menjadi lebih

menarik dan interaktif, yang pada akhirnya dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan dan mendalami materi yang disampaikan oleh pendidik (Hamka, 2019). Educaplay merupakan platform pembelajaran online inovatif yang menyediakan beragam aktivitas interaktif dalam bentuk permainan, kuis, dan video edukatif. Platform ini dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan, Educaplay berhasil merangsang minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Sebagai platform e-learning yang komprehensif, Educaplay tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Keunggulan utama platform ini terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan berbagai keterampilan penting dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Puspitasari & Sesanti, 2024).

Hasil Penelitian Terdahulu Tentang Media Pembelajaran Educaplay

Hasil penelitian yang dimasukkan ke dalam kajian literatur ini merupakan analisis dan rangkuman dari artikel yang diperoleh dari database jurnal Google Scholar yang telah didokumentasikan terkait dengan media interaktif Educaplay dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan pencarian artikel pada database Google Scholar, maka lima (5) artikel ini yang terkait dapat disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Penelitian terkait penerapan media pembelajaran berbasis Educaplay terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

No	Peneliti dan Tahun	Judul	Metode	Hasil Penelitian
1	Azizah, R. & Hartati,S. (2021)	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Benowo 1 Surabaya	Quasi Eksperimen dengan desain nonequivalent control group	Hasil penelitian ini dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Benowo 1 Surabaya. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 32,27 poin, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sebesar 12,45 poin.
2	Sumarni,W. & Kadarwati. (2020)	Efektivitas Penerapan Media Educaplay dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP	PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan 2 siklus	Hasil penelitian Penerapan media Educaplay pada pembelajaran IPS berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. karena Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa

				mencapai 73,56 dengan ketuntasan klasikal 65%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 85,23 dengan ketuntasan klasikal 92%.
3	Pratama,A.D.,Wahyudi & Nurhayati (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Materi Keragaman Suku Bangsa	Research and Development (R&D) dengan model ADDIE	Hasil penelitian Media pembelajaran Educaplay yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan persentase 87,5% dari ahli media dan 92% dari ahli materi. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-gain sebesar 0,72 (kategori tinggi) dan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 35,6% yang disimpulkan bahwa media Educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
4	Darmawan, F. & Hidayati, N. (2019)	Implementasi Media Educaplay berbasis STEM untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS dan Kolaborasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Malang	Mixed Method (kuantitatif dan kualitatif)	Hasil penelitian Implementasi media Educaplay berbasis STEM terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS dan kolaborasi siswa. Pemahaman konsep meningkat dari rata-rata 67,3 (pretest) menjadi 84,8 (posttest) dengan nilai effect size 1,25 (kategori tinggi). Aspek kolaborasi siswa juga meningkat sebesar 28,4% dari kondisi awal.
5	Riyanto, B. & Purwanti, E. (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay terhadap Minat	Quasi Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif	Hasil penelitian Penggunaan media pembelajaran Educaplay dinyatakan berpengaruh positif

		dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD pada Masa Pembelajaran Daring		terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (t -hitung 5,23 > t -tabel 2,01). Kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar 82,17 sedangkan kelas kontrol 70,94. Minat belajar siswa juga meningkat sebesar 27,5% pada kelas eksperimen.
--	--	---	--	---

Pada tabel 1, peneliti mengelompokkan artikel-artikel yang melibatkan media pembelajaran Educaplay terhadap Hasil Belajar IPS siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Educaplay terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah dan Hartati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, di mana kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 32,27 poin, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya meningkat sebesar 12,45 poin. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Sumarni dan Kadarwati (2020) yang tidak hanya mencatat peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga menunjukkan bahwa Educaplay berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, sebagaimana tercermin dari peningkatan ketuntasan klasikal yang signifikan, yakni dari 65% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama et.al (2022) mengonfirmasi efektivitas Educaplay melalui pendekatan Inquire about and Advancement (R&D), yang menghasilkan media dengan tingkat validitas sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli media (87,5%) dan ahli materi (92%). Penelitian ini juga menunjukkan efektivitas pembelajaran dengan nilai N-gain sebesar 0,72, serta peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 35,6%, yang mengindikasikan bahwa Educaplay berpengaruh positif tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif siswa.

Dukungan terhadap efektivitas media ini juga datang dari penelitian Darmawan dan Hidayati (2019), yang mengintegrasikan pendekatan STEM dalam Educaplay. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman konsep IPS yang signifikan dengan nilai effect size sebesar 1,25, serta penguatan keterampilan kolaboratif siswa yang meningkat sebesar 28,4%. Penelitian ini menambah dimensi penting bahwa Educaplay tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga membangun soft skills yang relevan dalam pembelajaran abad ke-21. Temuan lainnya yang tak kalah penting disampaikan oleh Riyanto dan Purwanti (2023), yang menguji efektivitas Educaplay dalam konteks pembelajaran daring. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media ini tetap efektif digunakan dalam situasi jarak jauh, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 82,17, lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 70,94. Di samping itu, peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa Educaplay mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif terhadap perubahan situasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, kelima penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Educaplay memberikan dampak positif yang menyeluruh terhadap proses dan hasil belajar IPS. Tidak hanya meningkatkan capaian akademik siswa, Educaplay juga terbukti efektif dalam mengembangkan aspek-aspek pembelajaran lainnya, seperti motivasi, minat, kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, serta keterampilan kolaborasi. Penelitian ini mengindikasikan bahwa Educaplay merupakan inovasi media pembelajaran yang relevan dan potensial untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPS secara komprehensif.

Penggunaan Educaplay dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan dampak positif terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Melalui fitur interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif, Educaplay membuat penyampaian materi IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa, sehingga pemahaman terhadap konsep yang kompleks pun menjadi lebih mudah. Platform ini juga mendorong pengembangan keterampilan digital siswa dan memungkinkan pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya serta kecepatan belajar masing-masing individu (Safitri et.al, 2024). Fitur evaluasi otomatis pada Educaplay memudahkan guru dalam memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik secara efisien. Selain itu, konten multimedia yang disediakan membantu memperjelas konsep-konsep abstrak dalam IPS. Dalam pembelajaran jarak jauh, Educaplay menjadi solusi efektif untuk menyampaikan materi secara daring tanpa mengurangi kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung penguasaan keterampilan abad ke-21 (Batitusta & Hardinata, 2024). Namun, implementasinya Educaplay dalam pembelajaran IPS juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diatasi agar pembelajaran dapat berlangsung efektif.

Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan penguasaan teknologi oleh sebagian guru, terutama mereka yang belum terbiasa dengan platform digital. Hal ini yang dapat menyebabkan menghambat proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis Educaplay. Selain itu, keterbatasan fasilitas sekolah, seperti kurangnya perangkat komputer atau koneksi internet yang stabil, juga menjadi kendala signifikan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran IPS. Tantangan lain juga yang muncul yaitu adanya kesenjangan akses teknologi di kalangan siswa. Karena tidak semua siswa memiliki perangkat atau akses internet untuk belajar yang memadai hal tersebut dapat menyebabkan ketimpangan dalam proses belajar. Selain itu, melimpahnya informasi di internet menuntut siswa memiliki literasi digital yang baik untuk menyaring informasi yang relevan dan akurat.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, beberapa upaya dapat dilakukan yaitu seperti Pertama, sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam menggunakan media digital seperti Educaplay. Kedua, pengadaan fasilitas pendukung, seperti laboratorium komputer dengan koneksi internet yang memadai, dapat membantu mengurangi kesenjangan akses teknologi. Ketiga, kolaborasi antara guru dan siswa dalam mengembangkan konten pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi. Dengan mengidentifikasi dan mengatasi tantangan-tantangan tersebut, penggunaan Educaplay dalam pembelajaran IPS dapat diharapkan untuk lebih dioptimalkan untuk dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang mempersiapkan siswa menghadapi era digital.

KESIMPULAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk manusia yang unggul karena pendidikan tidak hanya berdampak positif bagi dirinya sendiri, akan tetapi juga

memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat luas dan negara. Perubahan dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, terutama dengan hadirnya teknologi dalam proses belajar-mengajar, menciptakan peluang besar untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta menjawab tantangan yang masih sering ditemukan, seperti minimnya keterlibatan peserta didik dan dominasi pendekatan konvensional dalam mengajar. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peranan guru serta pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai sangat menentukan dalam menumbuhkan ketertarikan dan pencapaian belajar siswa. Pemanfaatan media interaktif seperti Educaplay terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, tidak hanya menjadi pendengar pasif, melalui berbagai aktivitas yang mendukung peningkatan motivasi serta kemampuan berpikir kritis.

Melalui penelitian yang menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), efektivitas penggunaan Educaplay dalam pembelajaran IPS telah dianalisis secara menyeluruh. Hasilnya bahwa menunjukkan bahwa platform ini mendukung peningkatan pemahaman materi, keterlibatan siswa dalam proses belajar, dan pembentukan keterampilan sosial yang esensial yang dapat meningkatkan hasil belajarnya. Meskipun platform Educaplay dalam mengimplementasikan memiliki beberapa keterbatasan kendala, Akan tetapi Media pembelajaran Educaplay dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan masa kini, yang tidak hanya mengutamakan penyampaian materi, tetapi juga mendorong peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

REFERENSI

- Azizah, R., & Hartati, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Benowo 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 1412-1425. <https://doi.org/10.17977/um047v9i2p1412-1425>
- Batistuta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/3788>
- Darmawan, F., & Hidayati, N. (2019). Implementasi Media Educaplay berbasis STEM untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS dan Kolaborasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Malang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 141-152. <https://doi.org/10.22219/jinop.v5i2.9992>
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Cetta: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339-349. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/4184>
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19-33.
- Hikmah, S. N. A., Nurhayati, A., Ridwan, M. H., & Ma'arif, M. S. (2024). PENDIDIKAN TRANSFORMATIF: TANTANGAN DALAM MENINGKATKAN MUTU DAN KOMPETENSI GURU SMA/MA/SMK DI BANYUWANGI. *Jurnal PENEROKA: Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 237-246.

- Lapatta, J., Nuryanti, S., & Kendek, Y. (2015). Peningkatan Hasil Belajar siswa melalui Penggunaan model Course Review Horay pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Sintuwu. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 5(8), 194-207.
- Munib, A., & Wulandari, F. (2021). Studi literatur: Efektivitas model kooperatif tipe course review horay dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 160-172.
- Panjaitan, R. G. P. Titin. & Putri, N. N. (2020) Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (*Indonesian Journal of Science Education*), 8(1), 141-151.
- Pratama, A. D., Wahyudi, & Nurhayati. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Materi Keragaman Suku Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 265-280.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i2.17865>
- Puspitasari, R., & Sesanti, NR (2024, Oktober). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. Dalam Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama (Vol. 1, No. 2, pp. 949-955).
- Riyanto, B., & Purwanti, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 77-86. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.52376>
- Rizky, R., Hariandi, A., & Noviyanti, S. (2024). Implementasi pendidikan karakter dalam pembentukan sikap sosial peserta didik melalui pembelajaran ips terpadu sekolah dasar (Doctoral dissertation, Pendidikan Guru Sekolah Dasar).
- Rosida, L., & Wahyuningsih, S. (2024). PENGGUNAAN LEADERBOARD MELLUI EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4 (5), 9-9.
- Safitri, S., Putri, K. D., Inayah, M., & Farhurrahman, O. (2024). Tantangan dan Peluang dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik dan Sosial Indonesia*, 2(1), 88-99.
<https://journal.appihi.or.id/index.php/Aktivisme/article/view/692>(<https://journal.appihi.or.id/index.php/Aktivisme/article/view/692>)(journal.appihi.or.id)
- Solikhah, A. (2018). Hambatan-Hambatan Guru IPS dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalasan. *Social Studies*, 7(2).
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/social-studies/article/view/17889>(<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/social-studies/article/view/17889>)
- Sumarni, W., & Kadarwati, S. (2020). Efektivitas Penerapan Media Educaplay dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 24(1), 84-95.
<https://doi.org/10.21831/pep.v24i1.25227>

- Susilowati, A., & Utama, S. (2022). Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 31-43.
- Tunjung, A. S., & Purnomo, A. (2020). Kreativitas Guru IPS Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 63-71.