



Exploration of the Use of Web-based Interactive Learning Media in the Merdeka Curriculum for Science and Social Studies (IPAS) Learning in Third-Grade Elementary School

Dodi Widia Nanda¹, Rusdi Indra Hasibuan², Sakinah³

dodiwidiananda@undhari.ac.id, rusdiindramh@gmail.com, sakisakinah44@gmail.com

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRACT

The exploration of technological advancements in the field of education has introduced innovative digital-based learning media, one of which is the Game Educaplay. This media is considered to enhance student engagement interactively, particularly in the context of the Merdeka Curriculum, which emphasizes active, enjoyable, and student-centered learning. In the context of Science and Social Studies (IPAS) learning for third-grade elementary school students, this media has the potential to facilitate understanding of the material and create a more engaging and effective learning environment. This study aims to explore the use of interactive web-based learning media using Game Educaplay in IPAS learning for third-grade students under the Merdeka Curriculum and to understand the perceptions of teachers and students regarding this media. This research employs a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques include interviews, observations, and documentation at SD Negeri 15 Koto Baru, with subjects including the class teacher and third-grade students. The results of the study indicate that the use of Game Educaplay can make learning more effective, assist group work, increase student enthusiasm and motivation, facilitate the evaluation process, and reinforce understanding of the material. Both teachers and students gave positive responses to this media, making it an innovative alternative that supports IPAS learning in the implementation of the Merdeka Curriculum.

Keywords: Educaplay, Exploration, Interactive, IPAS

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan semakin pesat, memungkinkan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang kini banyak digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *website*, terutama pada jenjang sekolah dasar. Dengan adanya media interaktif, peserta didik dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam, apalagi saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka (Syamili dan Zulfitria, 2024).

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang beragam. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran dirancang agar lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini mendorong penggunaan metode pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu, eksplorasi terhadap berbagai *platform* digital menjadi hal yang penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif (Gumilar dkk., 2023).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam Kurikulum Merdeka adalah *Game Educaplay*. *Educaplay* merupakan *Platform* berbasis *website* yang menyediakan berbagai permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan kata, dan permainan interaktif lainnya. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam memahami materi yang diajarkan (Syamili dan Zulfritria, 2024). Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 3 SD, salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar adalah “Mari Kenali Hewan di Sekitar”. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada berbagai jenis hewan, baik berdasarkan tempat hidup, cara berkembang biak, maupun ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing hewan. Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat lebih mengenal keanekaragaman hewan yang ada disekitar mereka dan memahami pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem (Rahayu, 2024).

Penggunaan *Game Educaplay* dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melalui permainan interaktif peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, seperti menjawab kuis tentang ciri-ciri hewan, mencocokkan gambar dengan nama hewan. Tentunya hal tersebut tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga dapat membantu peserta didik dalam mengingat materi dengan lebih baik.

Meskipun memiliki potensi besar, pemanfaatan *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 Sekolah Dasar masih memerlukan eksplorasi lebih lanjut. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu bagaimana guru menerapkan media ini dalam pembelajaran, bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaannya, serta sejauh mana media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, perlu ditinjau juga tantangan teknis yang mungkin dihadapi, seperti akses internet dan ketersediaan perangkat di sekolah.

Eksplorasi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif ini juga dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian penggunaan *game* edukatif seperti *Educaplay* dapat semakin dioptimalkan dalam pembelajaran IPAS dan mata pelajaran lainnya.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana *Game Educaplay* digunakan dalam pembelajaran IPAS serta persepsi guru dan peserta didik terhadap media ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan media digital interaktif untuk mendukung pembelajaran IPAS di kurikulum merdeka. Berdasarkan pernyataan tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *game educaplay* dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS kelas 3 Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah wali kelas III dan 11 siswa kelas III di SDN 15 Koto Baru. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur (*semi structured*) dan diperkuat dengan adanya dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara semi-terstruktur yang dilakukan, ditemukan beberapa poin yang paling dominan mengenai eksplorasi penggunaan *Game Educaplay* serta persepsi guru dan peserta didik terkait penggunaan *Game Educaplay* dalam pembelajaran IPAS sebagai media pembelajaran interaktif. Beberapa pendapat partisipan yang paling dominan mengenai eksplorasi penggunaan *Game Educaplay* dalam pembelajaran IPAS sebagai berikut:

Membuat Pembelajaran Lebih Efektif

Penggunaan *Game Educaplay* terbukti mampu membuat pembelajaran IPAS lebih efektif dan menyenangkan. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih mudah memahami materi karena soal disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan tidak membebani. Media ini juga fleksibel karena dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menjadikan *Educaplay* sebagai solusi digital yang relevan dalam mendukung Kurikulum Merdeka.

Ibu W, wali kelas, menyatakan: *“Dengan menggunakan Game Educaplay pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik tidak terbebani dengan latihan/soal yang diberikan, peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, karena Game Educaplay ini bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.”* Peserta didik D juga memperkuat hal ini dengan mengatakan: *“Game Educaplay itu adalah media pembelajaran yang di dalamnya ada berbagai permainan yang seru, menyenangkan, dan tidak membuat bosan saat belajar.”*

Pendapat ini sejalan dengan Rosita dkk. (2024), yang menyebutkan bahwa *Educaplay* sebagai *platform* pembelajaran menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang efektif dan mampu memperkuat pemahaman materi dengan pendekatan menyenangkan. Selain itu, Dianita dkk. (2024), menyatakan bahwa penggunaan *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang terstruktur, sistematis, dan membantu siswa mengatasi kesulitan belajar. Dengan demikian, *Educaplay* berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mendalam.

Membantu Pembelajaran Berkelompok

Game Educaplay memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memberikan peran yang spesifik bagi masing-masing anggota. Dengan demikian, setiap siswa memiliki tanggung jawab dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih terstruktur, dan siswa dapat saling membantu memahami materi.

Ibu W menjelaskan, *“Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok... supaya peserta didik berbagi tugas. Misalnya nanti ada yang bertugas menjalankan permainannya, ada yang mengklik, membantu mencari jawaban, dan ada yang bertugas menjawab soalnya.”* Peserta didik A juga menuturkan, *“Dalam pembagian tugas kelompok saya mendapat bagian yang menjawab soal kak... dan ketika sudah menjawab nanti langsung muncul poin kak, jadi tahu salah dan benar jawabannya.”* Kedua pernyataan ini menegaskan bahwa penggunaan *Educaplay* secara berkelompok meningkatkan komunikasi dan tanggung jawab antar siswa dalam satu tim.

Hal ini diperkuat oleh Anwar dan Jasiah (2024) yang menyatakan bahwa *Educaplay* menggabungkan elemen permainan dan teknologi dengan pendekatan kolaboratif untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan membangun. Menurut Utami dkk. (2023), penggunaan *Educaplay* juga mendorong pembagian peran dan kerja sama dalam kelompok, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi secara sosial dan kontekstual. Dengan adanya kerja kelompok, siswa belajar tidak hanya dari guru tetapi juga dari interaksi dengan teman, yang memperkuat pemahaman melalui diskusi dan praktik langsung dalam permainan.

Mendorong Semangat Dan Motivasi Belajar

Penggunaan *Game Educaplay* dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap semangat dan motivasi belajar siswa. Format permainan yang interaktif dan tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih antusias. Mereka mengaku lebih suka belajar menggunakan *Educaplay* dibandingkan metode konvensional seperti LKS, karena media ini menyenangkan, tidak membosankan, dan tidak membuat tegang. Peserta didik AI mengatakan: *“Game Educaplay media yang menarik, dan membuat saya lebih semangat belajar.”* Hal ini diperkuat oleh peserta didik DE: *“Biasanya di dalam kelas saya kadang diam karena susah untuk menjawab, kalau menggunakan Game Educaplay saya lebih aktif dan mudah jawabnya kak.”* Guru juga mengamati peningkatan antusiasme dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendapat para siswa ini selaras dengan penelitian Baharuddin (2025), yang menyatakan bahwa *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan interaktif yang menyenangkan. Rahmayanti dkk. (2024), juga menambahkan bahwa soal-soal interaktif pada *Educaplay* terbukti mampu memicu rasa ingin tahu dan partisipasi siswa, terutama pada pelajaran IPAS. Dengan meningkatnya motivasi, partisipasi, dan kenyamanan siswa, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak jangka panjang.

Beberapa pendapat partisipan yang paling dominan mengenai persepsi guru dan peserta didik terkait penggunaan *game educaplay* dalam pembelajaran IPAS sebagai berikut:

Membantu Dalam Evaluasi Belajar

Game Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang efektif dan efisien. Evaluasi dapat dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran dengan bantuan fitur skor otomatis yang tersedia dalam permainan. Proses ini membuat penilaian terhadap aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor menjadi lebih praktis, menyenangkan, dan tidak membebani siswa.

Ibu W menyampaikan, *“Game Educaplay dapat langsung mengevaluasi hasil belajar peserta didik, dengan Game Educaplay ini langsung terlihat semua aspek penilaian, baik kognitif, afektif, maupun keterampilan..., dan juga lebih hemat waktu.”* Sementara itu, peserta didik IN mengatakan, *“Saya Suka Bermain Menggunakan Educaplay Karena Banyak Pilihan Permainan Yang Seru Dan Menarik, Jadi Saya Tidak Takut Untuk Menjawabnya Karena Terasa Seperti Sedang Bermain.”* Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi melalui *Educaplay* mengurangi tekanan yang biasanya timbul dalam penilaian konvensional.

Pendapat ini diperkuat oleh Baharuddin (2025), yang menyatakan bahwa *Game Educaplay* mengubah paradigma evaluasi dari proses yang menegangkan menjadi menyenangkan. Arsita dkk. (2024), juga menambahkan bahwa evaluasi yang disajikan dalam bentuk permainan memberikan umpan balik secara instan dan mendorong siswa untuk berpikir cepat serta reflektif. Dengan penggabungan antara hiburan dan penilaian, *Educaplay* menciptakan sistem evaluasi formatif yang tidak hanya akurat tetapi juga memotivasi siswa untuk terus memperbaiki performanya tanpa rasa cemas berlebihan.

Memudahkan Pemahaman Materi

Educaplay membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih baik karena didukung oleh tampilan visual dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga memprosesnya melalui tindakan langsung dalam permainan, seperti mengklik, mencocokkan, atau menjawab soal berdasarkan gambar atau situasi.

Peserta didik D menyatakan, *“Saya lebih mudah memahami materi kak, kadang saya*

masih ingat sampai di rumah, apalagi soal yang bisa saya jawab saat di kelas.” Guru menambahkan bahwa permainan seperti *Froggy Jump* sangat cocok digunakan untuk topik seperti penggolongan hewan. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui permainan visual sangat membantu pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang mungkin abstrak jika diajarkan secara konvensional.

Menurut Syarifah dkk. (2024), permainan dalam *Educaplay* meningkatkan daya serap siswa terhadap materi karena menggabungkan unsur visual, kognitif, dan kinestetik. Arsita dkk. (2024), menyatakan bahwa *Educaplay* memungkinkan penyesuaian materi dengan tujuan pembelajaran melalui permainan seperti *puzzle*, *matching*, hingga *memory games*. Dengan begitu, siswa dapat memahami dan mengingat materi tidak hanya selama pembelajaran berlangsung, tetapi juga setelahnya, karena pengalaman belajar lebih berkesan secara emosional dan kognitif

Meningkatkan Keterlibatan Aktif

Penggunaan *Game Educaplay* berdampak langsung terhadap peningkatan keterlibatan aktif peserta didik. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, dan menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Interaksi antarsiswa juga meningkat karena suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Peserta didik DE menyatakan, “Biasanya di dalam kelas saya kadang diam karena susah untuk menjawab, kalau menggunakan *Game Educaplay* saya lebih aktif dan mudah jawabnya kak.” Begitu pula peserta didik RO mengatakan “Jika ada *Game Educaplay* saya sangat aktif dan mudah menjawabnya.” Hal ini menegaskan bahwa *Game Educaplay* mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan membangun keberanian siswa untuk tampil.

Baharuddin (2025), menjelaskan bahwa keterlibatan aktif merupakan indikator utama dalam penggunaan media digital seperti *Educaplay*. Anwar dan Jasiah (2024), menyebut bahwa fitur interaktif dan tampilan yang menarik dalam *Educaplay* mampu mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga pelaku aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, peningkatan keterlibatan siswa tidak hanya meningkatkan dinamika kelas, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa eksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *Game Educaplay* dalam pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri 15 Koto Baru menunjukkan hasil yang positif. Media ini diterapkan melalui permainan edukatif yang menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi. Penggunaan secara berkelompok juga mendukung keterlibatan aktif dan kolaborasi antar siswa.

Terkait persepsi guru dan peserta didik, keduanya menunjukkan respon yang sangat baik terhadap penggunaan *Game Educaplay*. Guru merasa terbantu dalam proses evaluasi karena media ini memungkinkan penilaian secara langsung dari berbagai aspek. Sementara itu, peserta didik merasa lebih semangat, percaya diri, dan tidak tertekan saat belajar karena suasana yang dibangun terasa seperti bermain. *Game Educaplay* dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar dan Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Educaplay*

- untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 1, 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Arsita dkk. (2024). Penerapan Platform Educaplay dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 9, 2024. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Baharuddin. (2025). Analisis Penggunaan Gamifikasi EducaPlay sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika:
- Eksplorasi Respon Mahasiswa. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 11(1), 18–21. <https://doi.org/10.55340/japm.v11i1.1785>
- Dianita dkk. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kleas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2, 275–282.
- Gumilar dkk. (2023). Urgensi Penggantian Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Papeda*, 5(2), 148–155.
- Rahayu, S. D. dkk. (2024). Pengembangan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2477–5673.
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). The Effect of Educaplay-Based Interactive Quiz on Students' Learning Interest and Learning Outcomes in Elementary Schools. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175–189. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a6.2024>
- Rosita dkk. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Sebagai Alat Bantu Asesmen Pada Pelajaran Matematika Kleas IV SDN Paberasan I. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 22–30.
- Syamili dan Zulfitria. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(7), 1088–1096.
- Syarifah dkk. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 63–71. <https://doi.org/10.69533>
- Utami dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(3), 5808–5818.