

Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Interaktif Educaplay di Era Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SDN 3 Tanjung Pecinan

Elementary School Teacher Mentoring in Utilizing Educaplay Interactive Media Innovations in The Digital Era to Enhance Learning Quality at SDN 3 Tanjung Pecinan

Vidya Pratiwi^{1*}, Gustilas Ade Setiawan², Aliatuzzahro³, Levi Akbar Maulana⁴, Nur Aida Fajri⁵, Surya Ika Wati⁶, Hevi Anjar Fitri⁷, Unzilatur Rizki⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

***Email : vidya_pratiwi@unars.ac.id**

Received : Jul 25, 2026 / Accepted : Jul 27, 2026 / Published : Aug 11, 2026

Abstrak

Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengeksplorasi pendampingan guru dalam pemanfaatan media interaktif *Educaplay* di SDN 3 Tanjung Pecinan, guna meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Pendidikan yang berkualitas selaras dengan kebutuhan siswa abad ke-21 menuntut integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Metode *Participatory Action Research* (PAR) digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan yang terdiri dari tiga tahap: identifikasi permasalahan, pelatihan penggunaan *Educaplay*, dan evaluasi reflektif. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menghadapi kendala dalam mengintegrasikan teknologi, sehingga diperlukan pendampingan berkelanjutan. Pelatihan meliputi pengenalan fitur *Educaplay*, pembuatan kuis dan aktivitas interaktif, serta strategi penyesuaian materi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Setelah sesi pendampingan, 80% guru berhasil menggunakan *Educaplay* untuk membuat materi pembelajaran interaktif, seperti permainan dan kuis, yang meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Refleksi menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Dengan adanya pendampingan ini, diharapkan guru lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital, serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif.

Kata Kunci: Inovasi; Interaktif; *Educaplay*

Abstract

The objective of this study is to explore teacher mentoring in the utilization of Educaplay interactive media at SDN 3 Tanjung Pecinan to enhance learning quality in the digital era. Quality education aligned with 21st-century student needs demands the integration of technology into the teaching and learning process. The Participatory Action Research (PAR) method was employed in executing the mentoring activities, which consisted of three stages: problem identification, Educaplay usage training, and reflective evaluation. Observational findings revealed that teachers faced challenges in integrating technology, highlighting the need

for continuous support. The training covered an introduction to Educaplay features, the creation of interactive quizzes and activities, and material adaptation strategies designed to foster students' critical thinking skills. Following the mentoring sessions, 80% of the teachers successfully utilized Educaplay to create interactive learning materials such as games and quizzes which significantly boosted student classroom participation. Reflections indicated that using Educaplay not only captured student interest but also enhanced teachers' confidence in utilizing educational technology. Through this mentoring program, teachers are expected to be better prepared to navigate educational challenges in the digital age and capable of fostering more innovative, interactive, and effective learning environments.

Keywords: *Innovation; Interactive; Educaplay*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar fundamental dalam pengembangan sumber daya manusia yang unggul (Pristiwanti *et al.*, 2022). Pengembangan pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan individu-individu yang mampu berkontribusi secara maksimal dalam masyarakat dan menghadapi tantangan global yang semakin kompleks (Mudarya, 2025). Seiring dengan evolusi masyarakat kontemporer, kemajuan teknologi telah menghasilkan transformasi signifikan di berbagai dimensi kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Teknologi saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pelengkap, tetapi juga sebagai instrumen inovasi penting yang memfasilitasi terciptanya pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Era digital menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik masa kini (Rahman *et al.*, 2022). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi bagian dari tuntutan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Salah satu integrasi teknologi dalam pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran adalah berbagai bentuk alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif serta merangsang aktivitas belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efisien (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran berkembang seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran berbasis digital dan interaktif menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak (Raudah *et al.*, 2024). Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran berbasis digital yang berkembang adalah *platform Educaplay*, sebuah media interaktif berbasis permainan edukatif yang memungkinkan guru menyusun kuis, teka-teki, dan

permainan tematik untuk materi pelajaran (Agdiyah & Mustopa, 2024).

Educaplay dirancang untuk menarik minat belajar siswa serta meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat konsumtif, tetapi juga partisipatif dan menyenangkan. *Educaplay* adalah platform pembelajaran online yang dilengkapi berbagai aktivitas interaktif, berupa permainan, kuis, serta video yang bisa digunakan pada proses pembelajaran. Dengan *Educaplay*, peserta didik dapat belajar secara menyenangkan, yang meningkatkan minat dan motivasi mereka, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan (Hervin *et al.*, 2024). Hal ini menjadikan *Educaplay* sebagai platform *e-learning* yang menawarkan beragam permainan pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, melainkan juga meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses belajar mengajar. Secara pedagogis, *Educaplay* mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) (Nadiyah *et al.*, 2023). *Educaplay* dinilai efektif karena menyediakan umpan balik langsung (*feedback*) kepada siswa, sehingga mereka dapat mengetahui kesalahan dan memperbaikinya secara mandiri. Selain itu, fitur penilaian otomatis pada *Educaplay* memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efisien dan objektif (Syarifah *et al.*, 2024).

Namun, adanya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi tidak serta-merta menjamin keberhasilan implementasinya. Keberhasilan penggunaan platform seperti *Educaplay* sangat bergantung pada kompetensi dan kesiapan guru dalam mengoperasikan aplikasi digital serta mengintegrasikannya secara pedagogis ke dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Guru di sekolah dasar harus memiliki kemampuan teknologi informasi, keterampilan pedagogis, serta dukungan dari manajemen sekolah untuk memaksimalkan pemanfaatan media digital (Triwahyuni *et al.*, 2025). Tanpa pendampingan yang berkelanjutan, banyak guru mengalami kendala seperti kurangnya keterampilan teknis dan rendahnya pemahaman tentang strategi pembelajaran yang mendukung penggunaan media interaktif ini.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 3 Tanjung Pecinan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional. Kegiatan belajar mengajar sebagian besar berpusat pada guru, dengan penggunaan buku teks dan penjelasan lisan sebagai sumber utama pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang variatif, khususnya media pembelajaran berbasis digital, masih tergolong terbatas. Selain itu, sebagian guru masih mengalami kendala dalam penguasaan teknologi pembelajaran, baik dari segi keterampilan teknis maupun pemahaman pedagogis dalam menerapkan media digital secara efektif. Kondisi ini berdampak pada kurangnya inovasi dalam penyajian materi pembelajaran, sehingga siswa belum mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya pendampingan dan penguatan kompetensi guru dalam

memanfaatkan media pembelajaran digital agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi pendidikan.

Melalui pendampingan ini, diharapkan para guru dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, menciptakan aktivitas yang lebih menarik, serta mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru dalam menggunakan teknologi pendidikan yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Artikel ini mengkaji pendampingan guru sekolah dasar dalam inovasi media pembelajaran platform *Educaplay* di era teknologi, dengan fokus pada implementasi di SDN 3 Tanjung Pecinan. Kajian ini mencakup tinjauan praktik penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran, tantangan yang dihadapi guru, serta strategi pendampingan yang efektif untuk mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2026 di SDN 3 Tanjung Pecinan Situbondo. Peserta kegiatan berjumlah 14 orang yang terdiri dari guru SDN 3 Tanjung Pecinan dan mahasiswa FKIP Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Kegiatan ini menghadirkan narasumber, yaitu Vidya Pratiwi, M.Pd dan tim mahasiswa. Kegiatan pendampingan dilaksanakan secara bertahap yang diawali dengan identifikasi permasalahan dan perencanaan kegiatan, dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan media interaktif *Educaplay*, dan diakhiri dengan kegiatan refleksi serta evaluasi untuk menilai efektivitas pelaksanaan program. Tahapan-tahapan ini disebut sebagai metode *Participatory Action Research* (PAR), yaitu metode yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan di lapangan terlebih dahulu, baru kemudian mencari solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut (Sugeng *et al.*, 2024). Berikut ini langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan: Tahap awal dimulai dengan proses identifikasi permasalahan dan perencanaan kegiatan yang dilakukan melalui analisis kebutuhan di SDN 3 Tanjung Pecinan. Pada tahap ini, tim pendampingan melaksanakan wawancara dan observasi untuk memperoleh gambaran mengenai tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, serta tingkat penguasaan guru terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa masih terdapat hambatan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, sehingga diperlukan pendampingan untuk membantu guru mengintegrasikan teknologi digital secara optimal ke dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, tim pendampingan selanjutnya menyelenggarakan kegiatan pelatihan bagi guru terkait pemanfaatan media interaktif *Educaplay* sebagai media pembelajaran

interaktif. Kegiatan pelatihan ini meliputi pengenalan fitur-fitur *Educaplay*, pembuatan materi pembelajaran interaktif, serta penyusunan kuis dan permainan yang disesuaikan dengan kurikulum di sekolah dasar. Selain itu, guru diberikan pembekalan mengenai strategi penyesuaian tingkat kesulitan materi agar mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Selama pelaksanaan pelatihan, guru-guru terlibat secara aktif dalam kegiatan praktik langsung guna memperdalam pemahaman dan keterampilan dalam mengimplementasikan *Educaplay* pada proses pembelajaran di kelas.

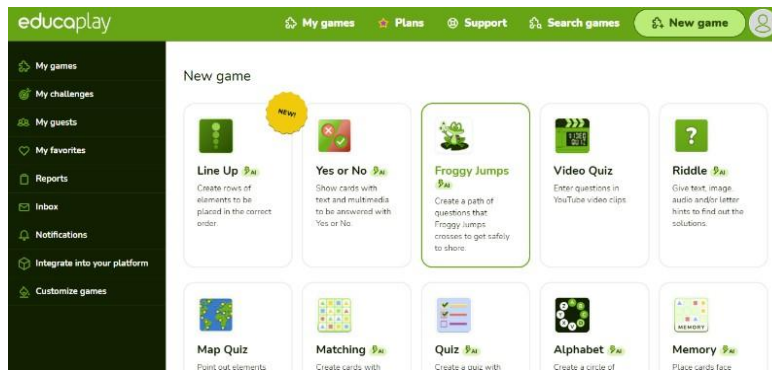
Setelah kegiatan pelatihan selesai, dilakukan tahap evaluasi dan refleksi bersama para guru untuk mengkaji kelebihan, kendala, serta pengaruh penggunaan *Educaplay* terhadap proses pembelajaran. Tim pendamping memfasilitasi guru untuk saling berbagi pengalaman terkait penerapan media tersebut di kelas, termasuk hambatan yang dihadapi serta strategi yang dapat dilakukan untuk mengatasinya. Hasil refleksi menunjukkan bahwa pemanfaatan *Educaplay* mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh pemahaman dan wawasan baru dalam mengoptimalkan teknologi digital guna menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif. Dalam melaksanakan evaluasi kegiatan pelatihan ini menggunakan lembar observasi keterlaksanaan kegiatan dimana di dalamnya dimuat beberapa aspek pelaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan, diketahui bahwa para guru pada umumnya telah terbiasa menggunakan perangkat teknologi seperti laptop. Namun, dalam pemanfaatan aplikasi atau platform pembelajaran digital, guru masih memiliki keterbatasan pengetahuan terkait ragam *platform* pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya *Educaplay*. Seperti yang diungkapkan Syifa & Julia (2023) bahwa teknologi membantu proses pembelajaran dengan baik, daya serap yang lebih baik, dan mampu menyesuaikan tipe belajar anak. Pada proses pembelajaran, guru juga masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang variatif. Metode pembelajaran yang diterapkan cenderung didominasi oleh ceramah dan latihan soal bersifat monoton, sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran masih rendah. Sebagian besar siswa hanya mengikuti arahan guru tanpa menunjukkan inisiatif belajar maupun kemampuan berpikir kritis yang optimal.

Pada pelaksanaan pelatihan media interaktif *Educaplay*, kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengenalan interaktif *Educaplay*. Tim pendamping juga menyiapkan contoh kuis yang dapat langsung dicoba oleh guru sebagai bentuk stimulus awal, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan

antusiasme guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Terdapat juga kegiatan *ice breaking* untuk menghibur, meningkatkan energi serta memfokuskan para guru dalam kegiatan.



Gambar 1. Tampilan Fitur-Fitur *Educaplay*

Setelah tahap pengenalan, para guru diajak untuk melakukan simulasi pembuatan soal dan aktivitas pembelajaran menggunakan media interaktif *Educaplay*. Proses penggunaan media interaktif *Educaplay* diawali dengan membuka platform melalui website Google Chrome pada laman <https://www.educaplay.com>. Selanjutnya, pengguna memilih menu *Log In* yang berada di bagian kanan atas halaman, kemudian masuk menggunakan opsi *Login with Google* dengan akun yang dimiliki. Setelah berhasil masuk dan memilih akun Google yang digunakan, pengguna dapat memulai pembuatan aktivitas pembelajaran interaktif dengan mengklik tombol *New Activity* yang tersedia di bagian kanan atas tampilan *Educaplay*. Melalui tahapan tersebut, guru dapat mulai merancang dan mengembangkan materi pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Pendampingan Bagi Guru Dalam Pemanfaatan *Educaplay*

Setelah memahami langkah-langkah penggunaan *Educaplay*, para guru diberikan kesempatan untuk mempraktikkan pembuatan berbagai bentuk soal interaktif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selama proses tersebut, tim pendamping memberikan pendampingan dan bimbingan secara berkelanjutan guna memastikan setiap peserta mampu memanfaatkan fitur-fitur *Educaplay* dengan baik. Dalam pelaksanaan pendampingan, terlihat bahwa guru mampu memahami materi yang disampaikan serta mengikuti arahan yang diberikan oleh tim pendamping dengan baik. Apabila mengalami kendala dalam proses pembuatan soal, para guru secara aktif mengajukan pertanyaan kepada tim pendamping. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya guru memiliki motivasi dan kemauan yang tinggi untuk mempelajari teknologi pembelajaran, namun masih membutuhkan pendampingan sebagai sarana untuk bertanya, berdiskusi, dan berbagi informasi.



Gambar 3. Dokumentasi Bersama Peserta Kegiatan

Untuk memperoleh data terkait keberhasilan kegiatan pendampingan ini adalah dosen dan tim mahasiswa UNARS FKIP PGSD di SDN 3 Tanjung Pecinan dengan hasil sebagai berikut; (a) 80 % persentase guru yang berhasil memahami cara penggunaan *Educaplay* dengan membuat permainan disalah satu fitur yaitu *froggy jump*; (b) sebagian guru terlihat sangat aktif dan antusias dalam kegiatan pendampingan; (c) semua guru yang mengikuti pelatihan telah mencoba dan bermain game bersama; (d) guru menerapkan platform *Educaplay* keberbagai jenis materi yang dibuat oleh guru yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran; (e) peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar melalui platform yang interaktif. Alur sebelum ditetapkan nilai persentase yakni dilakukan evaluasi kegiatan pelatihan melalui instrumen lembar evaluasi kegiatan oleh tim evaluator eksternal untuuk mengetahui berhasil atau tidaknya kegiatan pelatihan ini. Setelah di dapat hasil dari evaluator kemudian dilakukan analisis data dimana untuk

menentukan persentase akhir ini yang menentukan kualitas pelatihan berjalan sukses atau tidaknya.

Penggunaan *platform* interaktif seperti *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, pengalaman guru dalam mengembangkan materi interaktif juga meningkat, sebagaimana terlihat dari hasil kegiatan pendampingan guru di SDN 3 Tanjung Pecinan menunjukkan bahwa 80% guru berhasil menggunakan media interaktif *Educaplay* dengan membuat soal disalah satu fitur *frogy jump* sesuai dengan kelas masing-masing. Mengintegrasikan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Educaplay* mampu meningkatkan kualitas pembelajarn menjadi lebih optimal.

KESIMPULAN

Pendampingan guru di SDN 3 Tanjung Pecinan dalam pemanfaatan media interaktif *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Melalui metode *Participatory Action Research* (PAR), kegiatan ini berhasil mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru serta memberikan solusi yang relevan, termasuk pelatihan penggunaan *Educaplay*. Hasilnya menunjukkan bahwa 80% guru berhasil menguasai penggunaan platform ini untuk membuat materi pembelajaran interaktif, yang berkontribusi pada meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Pendampingan ini tidak hanya memperkuat kompetensi teknologi informasi guru tetapi juga meningkatkan pemahaman pedagogis mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Dengan demikian, investasi dalam pelatihan dan pendampingan akses terhadap teknologi sejalan dengan perkembangan pendidikan modern sangat diperlukan. Hal ini membawa dampak positif tidak hanya bagi guru dalam mengembangkan keterampilan mereka, tetapi juga bagi siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Keberhasilan ini mengindikasikan perlunya keberlanjutan dalam program pendampingan dan pelatihan untuk memaksimalkan penggunaan media digital di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hervin, R.P., Naila, I., & Faradita, M.N. (2024). Analisis keterampilan kolaborasi peserta didik sekolah dasar menggunakan media diorama pada pembelajaran materi ekosistem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Mudarya, I. N. (2025). Sumber daya manusia dalam perspektif pendidikan. *Jurnal Pendidikan FKIP INIPAS*. 11 (2): 41.
- Pratiwi, Vidya. (2024). Inovasi Pembelajaran Matematika: Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Konkret untuk Siswa Kelas 2. *Jurnal Mutiara PGSD*. 1 (1): 25
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, .S., & Dewi, R.S. (2022). Pengertian

- Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK).
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4)
- Sugeng, A., Yusof, K. A. M., Arifin, A. S., Maharani, A. P., Fitriani, A., Baitulrohmi, S. U., Pratiwi, E. D., & Natania, E. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Desa Sambikarto Melalui Sampah Plastik Menjadi Ecobrik. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2)
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). Pemanfaatan video animasi dan games Educaplay untuk peningkatan hasil belajar peserta didik materi sejarah Pancasila. *Jurnal Penelitaian Tindakan Kelas*.1(1): 65.
- Syifa, N., & Julia, J. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 7(1).
- Triwahyuni, I., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Novia, G., & Aldwaik, R. (2025). Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SDN Bandung 1. *Kalam* 13 (1) : 247.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.