

DAMPAK PEMANFAATAN PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Jackson Putra Saija^{1*}, Ode Abdurrachman², Nathalia Y. Johannes³

^{1, 2, 3}Universitas Pattimura, Ambon, Jalan Ir. M. Putuhena, Ambon, Provinsi Maluku, Indonesia
Email: jcksnpra13@gmail.com

Article History

Received: 17-07-2026

Revision: 05-08-2026

Accepted: 10-08-2026

Published: 13-08-2026

Abstract. This study aims to describe student responses and engagement regarding the use of the Educaplay platform in Social Studies (IPS) lessons for fifth-grade students at SD Negeri 7 Ambon. A descriptive qualitative approach was employed, with the teacher and fifth-grade students serving as informants selected through purposive sampling. Data were collected via observation, interviews, and documentation, and subsequently analyzed descriptively. The results indicate that the use of Educaplay elicited positive student responses, reflected in three key aspects: attention and interest, active engagement and participation, and perseverance and focus during the lesson. Students demonstrated enthusiasm for learning activities, participated more actively, and responded positively to the use of digital media. These findings suggest that the use of Educaplay fosters student engagement in Social Studies lessons and positively influences learning motivation. Thus, Educaplay serves as a viable interactive digital learning medium to support more engaging, student-centered Social Studies instruction in primary schools.

Keywords: Learning Motivation, Educaplay, Social Studies Learning, Elementary School.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respons dan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan platform Educaplay pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 7 Ambon. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan guru dan siswa kelas V sebagai informan yang dipilih secara *purposive*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay memberikan respons positif siswa yang tercermin dalam tiga aspek utama, yaitu perhatian dan ketertarikan, keaktifan dan partisipasi, serta ketekunan dan fokus selama pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti aktivitas pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi, dan memberikan respons positif terhadap penggunaan media digital. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS dan memberikan indikasi positif terhadap motivasi belajar. Dengan demikian, Educaplay dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang interaktif untuk mendukung pembelajaran IPS yang lebih menarik dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Educaplay, Pembelajaran IPS, Sekolah Dasar.

How to Cite: Saija, J. P., Abdurrachman, O., & Johannes, N. Y. (2026). Dampak Pemanfaatan Platform Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar. *HORIZON: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 4 (4), 5321-5332. <http://doi.org/10.54373/hijm.v4i4.7232>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan terhadap proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk pendidikan dasar. Pemanfaatan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik (Anggraeni et al., 2023). Integrasi media pembelajaran digital tidak hanya mendukung penyampaian materi secara lebih variatif, tetapi juga dapat mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Chafshah et al., 2024). Bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, penggunaan media yang bersifat visual, interaktif, dan memberikan umpan balik secara langsung dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Harsiwi & Arini, 2020).

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang interaktif tersebut semakin relevan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), termasuk materi IPS, diarahkan pada pemahaman fenomena sosial dan lingkungan secara kontekstual (Kemendikdasmen, 2024). Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis, kepedulian sosial, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Kaffah et al., 2023). Dengan tuntutan tersebut, pembelajaran IPS idealnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi, lingkungan, dan aktivitas belajar. Namun, tuntutan tersebut belum selalu sejalan dengan praktik pembelajaran di sekolah dasar.

Pada praktiknya, pembelajaran IPS masih menghadapi berbagai kendala, antara lain penggunaan metode ceramah yang dominan dan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung terbatas (Windasari et al., 2024). Kondisi tersebut dapat terlihat dari rendahnya perhatian, ketertarikan, dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Padahal, motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendorong keterlibatan siswa dan keberlangsungan proses belajar (Wirastuti et al., 2024). Oleh karena itu, kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang aktif dalam Kurikulum Merdeka dan praktik pembelajaran yang masih kurang variatif menunjukkan perlunya penggunaan media yang mampu menghadirkan aktivitas belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah media pembelajaran berbasis gamifikasi. Pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui aktivitas seperti kuis,

pencocokan pasangan, teka-teki, dan tantangan yang mendorong siswa untuk terlibat secara langsung. Li et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* dan unsur gamifikasi dapat mendukung motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi berpotensi menjadi pendekatan yang relevan untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu platform yang menyediakan fitur tersebut adalah *Educaplay*. Platform ini memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik (Najib et al., 2024). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan *Educaplay* dapat memberikan respons positif dalam bentuk minat, partisipasi, dan keterlibatan siswa pada berbagai konteks pembelajaran (Alkhusufiah & Utami, 2026; Rahmayanti et al., 2024; Wafiqni & Adelia, 2025). Temuan tersebut menunjukkan potensi *Educaplay* sebagai media pembelajaran digital, tetapi karakteristik pengalaman siswa dalam menggunakan platform tersebut tetap perlu dipahami berdasarkan konteks mata pelajaran dan lingkungan sekolah.

Meskipun penelitian mengenai *Educaplay* telah berkembang, sebagian penelitian terdahulu lebih banyak menguji efektivitas media terhadap hasil belajar atau menggunakan pendekatan kuantitatif (Harizah & Rahmiati, 2025). Penelitian yang secara khusus menggambarkan respons, keterlibatan, dan pengalaman siswa ketika *Educaplay* digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar melalui pendekatan kualitatif masih terbatas. Padahal, penggunaan media digital tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir pembelajaran, tetapi juga dengan bagaimana siswa memberikan perhatian, menunjukkan ketertarikan, berpartisipasi, dan mempertahankan keterlibatan selama proses pembelajaran. Perbedaan kondisi sekolah, kesiapan guru, karakteristik siswa, serta ketersediaan fasilitas juga dapat menghasilkan pengalaman penggunaan media yang berbeda (Rofiah et al., 2024).

Berdasarkan *research gap* tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penggambaran secara kontekstual pengalaman dan respons siswa terhadap pemanfaatan *Educaplay* dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pengukuran efektivitas atau hasil belajar, penelitian ini mengidentifikasi bentuk motivasi dan keterlibatan siswa yang tampak selama proses pembelajaran, meliputi perhatian dan ketertarikan, keaktifan dan partisipasi, serta fokus dan ketekunan. Penelitian ini juga mengidentifikasi faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatan *Educaplay* dalam konteks pembelajaran nyata di SD Negeri 7 Ambon. Dengan demikian, penelitian tidak hanya memberikan gambaran mengenai respons

siswa terhadap media digital, tetapi juga memberikan informasi kontekstual yang dapat menjadi dasar bagi guru dalam menentukan strategi pemanfaatan *Educaplay* pada pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respons dan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan platform *Educaplay* pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 7 Ambon. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai pemanfaatan platform *Educaplay* dalam pembelajaran IPS serta pengalaman dan respons siswa terhadap penggunaannya selama proses pembelajaran. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti memahami fenomena dalam konteks alamiah dengan menekankan makna, proses, dan pengalaman subjek penelitian (Fadli, 2021). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 7 Ambon, Jalan Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kecamatan Nusaniwe, Kota Ambon, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu bulan April 2026. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas V dan 31 siswa kelas V. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa guru dan siswa terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan platform *Educaplay* serta mampu memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian (Creswell & Poth, 2023).

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Educaplay* dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap persiapan, guru menentukan materi IPS yang akan dipelajari, menyusun tujuan pembelajaran, serta menyiapkan aktivitas interaktif pada platform *Educaplay* yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Aktivitas yang digunakan meliputi kuis, permainan mencocokkan pasangan, dan latihan interaktif yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Guru juga memastikan perangkat dan akses internet yang diperlukan telah tersedia sebelum pembelajaran dimulai. Pada tahap pelaksanaan, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran secara singkat sebagai pengantar. Selanjutnya, guru memperkenalkan cara mengakses dan menggunakan aktivitas pada *Educaplay*. Siswa mengakses aktivitas melalui tautan yang diberikan guru menggunakan perangkat yang tersedia, kemudian mengerjakan aktivitas secara individu maupun berkelompok sesuai dengan arahan guru. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan pendampingan, menjelaskan kembali materi apabila terdapat

kesulitan, serta memberikan umpan balik terhadap respons siswa. Penggunaan *Educaplay* memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan memperoleh respons secara langsung terhadap jawaban yang diberikan. Pada tahap penutup, guru bersama siswa membahas kembali hasil aktivitas yang telah dikerjakan, memberikan penguatan terhadap materi, dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Selama seluruh tahapan tersebut, peneliti melakukan observasi terhadap perhatian, ketertarikan, keaktifan, partisipasi, fokus, antusiasme, dan ketekunan siswa sebagai bentuk respons yang berkaitan dengan motivasi belajar. Dokumentasi juga dilakukan terhadap proses pembelajaran, aktivitas siswa, hasil pekerjaan, serta penggunaan platform *Educaplay*.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, serta interaksi antara guru dan siswa selama penggunaan *Educaplay*. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, dan respons mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, hasil pekerjaan siswa, serta tangkapan layar aktivitas pada platform *Educaplay*. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data. Untuk mendukung proses tersebut digunakan instrumen berupa pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan lembar dokumentasi yang disusun berdasarkan fokus penelitian.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, mengelompokkan, dan memfokuskan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang relevan dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan makna yang muncul dari data. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan melalui proses interpretasi dan verifikasi secara berkelanjutan sehingga diperoleh temuan yang konsisten dengan kondisi di lapangan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa. Langkah tersebut dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas dan konsistensi temuan penelitian.

HASIL

Kondisi Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Educaplay

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 7 Ambon masih didominasi oleh metode ceramah. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian siswa memperhatikan penjelasan guru, sedangkan beberapa siswa terlihat kurang fokus dan berbicara dengan teman sebangku. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku paket, papan tulis, dan sesekali video pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa belum merata. Sebagian siswa telah menunjukkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan dorongan agar lebih terlibat dalam kegiatan belajar.

“Motivasi belajar siswa berbeda-beda. Ada siswa yang aktif, tetapi ada juga yang masih perlu diberikan dorongan agar lebih terlibat dalam kegiatan belajar.” (Guru FH)

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui penjelasan guru. Siswa menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan aktivitas yang bervariasi. Salah satu siswa menyampaikan:

“Belajar akan lebih seru kalau ada kuis atau permainan.” (JP)

Temuan awal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum sepenuhnya merata dan masih diperlukan variasi aktivitas pembelajaran yang dapat mendorong perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

Gambaran Respons dan Keterlibatan Siswa dalam Pemanfaatan Educaplay

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama pembelajaran, pemanfaatan platform Educaplay menunjukkan respons positif dan keterlibatan siswa pada beberapa aspek yang berkaitan dengan motivasi belajar. Respons tersebut terlihat pada perhatian, ketertarikan, keaktifan, partisipasi, antusiasme, fokus belajar, ketekunan, serta respons siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Pada aspek perhatian dan ketertarikan belajar, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memperhatikan penjelasan guru, mengikuti arahan selama pembelajaran, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap aktivitas yang diberikan melalui Educaplay. Guru mengungkapkan bahwa siswa terlihat lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan ketika pembelajaran menggunakan media interaktif. Hal tersebut didukung oleh pernyataan siswa:

“Saya lebih tertarik memperhatikan karena ada kuis yang harus dikerjakan.” (IF)

Pada aspek keaktifan dan partisipasi, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlibat secara langsung dalam menjawab kuis, mengikuti permainan edukatif, berdiskusi, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih terlihat selama penggunaan Educaplay. Salah satu siswa menyatakan:

“Belajar sambil bermain dalam kelompok membuat saya lebih semangat mengikuti pelajaran.” (JP)

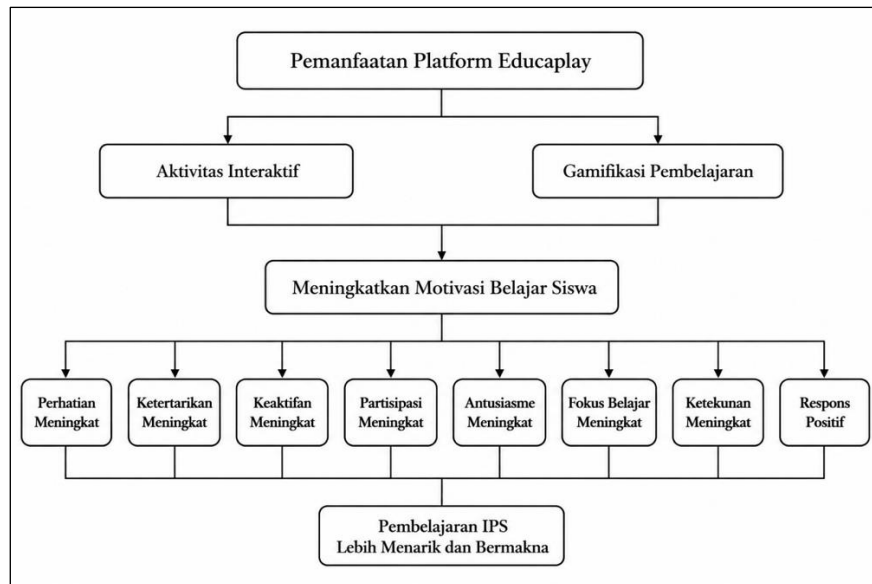
Respons positif juga terlihat pada aspek antusiasme dan fokus belajar. Selama aktivitas Educaplay berlangsung, siswa menunjukkan perhatian terhadap tugas yang diberikan dan berusaha mengikuti tahapan pembelajaran sampai selesai. Guru mengamati bahwa siswa tampak antusias ketika menghadapi aktivitas yang berbentuk permainan dan kuis. Salah satu siswa mengungkapkan:

“Kalau ada permainan saya lebih fokus karena ingin menyelesaikan soal dengan benar.” (IF)

Pada aspek ketekunan, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa berusaha menyelesaikan aktivitas pembelajaran hingga selesai meskipun menghadapi soal yang dianggap sulit. Ketika mengalami kesulitan, siswa berdiskusi dengan teman atau meminta bantuan guru. Kondisi tersebut menunjukkan adanya keterlibatan siswa dalam mempertahankan usaha selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Selain itu, wawancara menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Educaplay. Salah satu siswa menyatakan:

“Belajar menggunakan game digital membuat saya tidak cepat bosan.” (JP)

Guru juga menyampaikan bahwa Educaplay dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih bervariasi dan mendorong keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi memberikan gambaran bahwa pemanfaatan *Educaplay* berkaitan dengan munculnya respons positif dan keterlibatan siswa selama pembelajaran IPS. Respons tersebut terutama terlihat melalui perhatian terhadap aktivitas, ketertarikan terhadap kuis dan permainan, keaktifan dalam mengikuti kegiatan, partisipasi dalam diskusi, antusiasme, fokus, serta usaha menyelesaikan tugas. Temuan ini tidak dimaknai sebagai bukti peningkatan motivasi secara kuantitatif, melainkan sebagai gambaran pengalaman dan respons siswa selama mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan *Educaplay*.



Gambar 1. Dampak pemanfaatan platform *educaplay* terhadap motivasi belajar siswa

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan platform *Educaplay* berkaitan dengan respons motivasional yang lebih positif selama pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 7 Ambon. Respons tersebut tampak melalui perhatian, ketertarikan, keaktifan, partisipasi, antusiasme, fokus, ketekunan, serta tanggapan positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Temuan ini tidak dimaknai sebagai bukti peningkatan motivasi secara kuantitatif, melainkan sebagai gambaran perubahan perilaku dan pengalaman belajar yang teramati setelah *Educaplay* digunakan dalam pembelajaran. Aktivitas berupa kuis dan permainan digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru (Atika et al., 2024).

Dari perspektif teori motivasi belajar, munculnya perhatian dan ketertarikan siswa dapat dipahami sebagai bagian dari proses terbentuknya motivasi melalui pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Uno (2021) menjelaskan bahwa motivasi belajar tercermin antara lain melalui adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, aktivitas *Educaplay* yang berbentuk kuis dan permainan memberikan stimulus yang berbeda dari pola pembelajaran sebelumnya. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap aktivitas yang akan dilakukan dan berusaha mengikuti instruksi untuk menyelesaikan tugas. Dengan demikian, karakteristik interaktif *Educaplay* dapat dipandang sebagai kondisi pembelajaran yang mendukung munculnya perhatian dan ketertarikan siswa, bukan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan motivasi belajar.

Temuan pada aspek keaktifan dan partisipasi juga memiliki keterkaitan dengan konsep motivasi yang menempatkan keterlibatan siswa sebagai salah satu manifestasi perilaku dari motivasi belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat dalam menjawab kuis, mengikuti permainan, berdiskusi, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa siswa memperoleh kesempatan untuk memberikan respons secara langsung terhadap materi yang dipelajari. Dalam pembelajaran sekolah dasar, kesempatan untuk melakukan, mencoba, dan memperoleh umpan balik secara langsung dapat membantu mempertahankan perhatian siswa terhadap tugas belajar. Oleh karena itu, penggunaan *Educaplay* dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai media yang menyediakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif siswa (Hong et al., 2024; Dharmawan & Ruja, 2025).

Pada aspek antusiasme, fokus, dan ketekunan, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa berusaha mengikuti aktivitas hingga selesai dan tetap mencoba ketika menghadapi soal yang dianggap sulit. Kondisi tersebut relevan dengan pandangan bahwa motivasi belajar tidak hanya terlihat dari ketertarikan awal, tetapi juga dari kesediaan siswa mempertahankan usaha dalam menyelesaikan tugas. Ketika siswa berdiskusi dengan teman atau meminta bantuan guru saat mengalami kesulitan, terlihat adanya upaya untuk mempertahankan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, pengalaman menggunakan aktivitas digital yang bersifat menantang dan memberikan umpan balik dapat mendukung terbentuknya situasi belajar yang mendorong siswa untuk tetap terlibat dalam tugas (Intan et al., 2025).

Respons positif siswa dan guru semakin memperkuat temuan tersebut. Siswa menggambarkan pembelajaran menggunakan *Educaplay* sebagai kegiatan yang lebih menyenangkan dan tidak cepat membosankan, sedangkan guru melihat adanya keterlibatan siswa yang lebih baik selama aktivitas berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penerimaan terhadap media pembelajaran merupakan aspek penting dalam mendukung motivasi belajar. Media yang dianggap menarik oleh siswa lebih berpeluang menciptakan pengalaman belajar yang positif, terutama ketika aktivitas yang diberikan sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan siswa sekolah dasar (Printahayu et al., 2025; Rahayu et al., 2024).

Temuan tersebut memperkuat teori motivasi belajar yang menempatkan minat, perhatian, keterlibatan, dan ketekunan sebagai bagian penting dari perilaku belajar yang termotivasi. Dalam penelitian ini, hubungan antara penggunaan *Educaplay* dan motivasi tidak ditunjukkan melalui perubahan skor atau pengujian statistik, tetapi melalui kesesuaian antara karakteristik media dengan respons siswa yang diamati selama proses pembelajaran. Aktivitas interaktif

memberikan rangsangan berupa tantangan, kesempatan merespons, dan umpan balik yang kemudian tampak dalam bentuk perhatian, partisipasi, antusiasme, dan ketekunan siswa. Dengan demikian, teori motivasi belajar membantu menjelaskan mengapa karakteristik pembelajaran yang interaktif dapat berkaitan dengan munculnya respons belajar yang lebih positif (Uno, 2021; Rahmawati & Perdana, 2024).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan dan *Educaplay* dapat mendukung motivasi, keterlibatan, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran (Agustin & Kaliwanovia, 2025; Rahmawati & Perdana, 2024). Namun, kontribusi penelitian ini terletak pada gambaran kontekstual mengenai pengalaman dan respons motivasional siswa kelas V dalam pembelajaran IPS melalui pemanfaatan *Educaplay*. Berbeda dari penelitian yang terutama mengukur efektivitas atau peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, penelitian ini memperlihatkan bagaimana respons siswa muncul selama proses pembelajaran, bentuk keterlibatan yang terlihat, serta bagaimana siswa dan guru memaknai penggunaan media tersebut. Kontribusi ini memperkaya kajian pemanfaatan *Educaplay* dengan menunjukkan bahwa kebermanfaatan media digital tidak hanya dapat dilihat dari hasil akhir pembelajaran, tetapi juga dari proses keterlibatan dan pengalaman belajar siswa. Secara praktis, temuan ini memberikan dasar bagi guru sekolah dasar untuk memanfaatkan *Educaplay* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS, khususnya untuk menciptakan aktivitas yang lebih interaktif, memberikan kesempatan berpartisipasi, dan mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan platform *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 7 Ambon. Sebelum penggunaan *Educaplay*, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas sehingga keterlibatan dan motivasi belajar siswa belum optimal. Setelah platform *Educaplay* diterapkan, terjadi peningkatan pada berbagai aspek motivasi belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, keaktifan, partisipasi, antusiasme, fokus belajar, ketekunan, serta respons positif siswa terhadap pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dan kuis interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, lebih fokus mengikuti pembelajaran, serta lebih antusias dalam menyelesaikan setiap aktivitas belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa *Educaplay* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang

lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar.

REFERENSI

- Agustin, L., & Kaliwanovia, T. S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 240–255.
- Alkhusufiah, A. N., & Utami, R. D. (2026). Utilization of the Educaplay Website Application as a Learning Medium to Enhance Elementary School Students' Creative Thinking. *Journal of Educational Science*, 10(1), 1364–1378. <https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.1364-1378>
- Anggraeni, A., Darmansyah, D., & Fitria, Y. (2023). Transformasi Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 5463–5477.
- Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan Metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 974–984.
- Chafshah, N. A., Pahrudin, A., Jatmiko, A., & Koderi, K. (2024). Integrasi Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Abad 21 di Pendidikan Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 267–275.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2023). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (5th Editio). SAGE Publications, Inc.
- Dharmawan, A. L., & Ruja, I. N. (2025). Implementation of Interactive Media using Padlet Integrated with Educaplay Platform on IPS Subject. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(3), 819–826. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3364>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Harizah, F. N., & Rahmiati, R. (2025). The effect of using the Educaplay game on the social studies learning outcomes. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(2), 1397–1408. <https://doi.org/10.17509/curricula.v4i2.90020>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 212(105000). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Husada, N. P., Iyah, N. N. I., Aulia, N., Amelia, L. F., Zeniari, A. E., & Indrawati, D. (2026). Efektivitas Media Interaktif Educaplay terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 187–201.
- Intan, D. Z. B. S. N., Prasetya, S. P., Prastiyono, H., & Riyadi, R. (2025). Pengaruh Media Gamifikasi Pada Platform Educaplay Terhadap Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 129–141.
- Kaffah, L. S., Haryono, H., & Utanto, Y. (2023). The effectiveness of the problem-based learning model assisted by stop-motion animation videos in improving the critical thinking abilities of elementary school students. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2), 143–152. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v10i2.66305>

- Kemendikdasmen. (2024). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kurikulum Merdeka*.
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation , perceptions of autonomy and relatedness , but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. In *Educational technology research and development* (Vol. 72, Issue 2). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Najib, A., Martati, B., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay pada Pembelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 1964–1978.
- Printahayu, C. A., Uzziah, B., Rachmawati, F. I., & Nur, D. M. M. (2025). Implementasi Media EducaPlay untuk Menanamkan Karakter Komunikatif Siswa Kelas VIII-E SMPN 2 Bae 2024 / 2025. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 157–161. <https://doi.org/10.62017/arima>
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Rosniwati, R., Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 511–519. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4069>
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21907–21914.
- 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>
- Ramadani, M., Musarofah, D., Aqilah, N., & Fahrurrohman, O. (2025). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD/MI. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(11), 14–28. <https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i11.1121>
- Rofiah, N. H., Restiana, R., & Dewi, R. (2024). Promoting Digital Literacy: Assessing Teachers' Readiness in Utilizing Information and Communication Technology for Learning in Rural Areas. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(1), 41–51. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i1.63968>
- Suartika, I., Raini, Y., Al-Hafizh, M. A. A., & Pratama, S. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Karadenan Kaum Kabupaten Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 143–156. <https://doi.org/10.32832/educate.v11i1.22625>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Windasari, R., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Strategi Efektif untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran IPS Bagi Guru Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 54–68. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3667>
- Wirastuti, M. E. E., Meteray, B., & Listyarini, S. (2024). Pengaruh Student Agency terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Yang Dimediasi Motivasi Diri. *Journal of Education Research*, 5(2), 1056–1063. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.928>