

Inovasi Pelatihan Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Guru Di SMP Negeri 5 Katingan Tengah Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa

Fenroy Yedithia ¹⁾, Nani Setiawati ²⁾, Indri Damayanti ³⁾

Affiliation:

^{1,2,3)}Universitas Palangka Raya

Corresponding Author:

Fenroyyb@fkip.upr.ac.id



Abstract

Recent technological developments have brought significant changes in various fields, including education. Teachers are required to innovate in creating engaging and student-centered learning experiences. This study aims to describe the impact of Educaplay application training on improving the quality of learning at SMP Negeri 5 Katingan Tengah. The method used is a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that Educaplay training has a positive impact on teachers' competencies in developing diverse and interactive learning materials. Students also showed high levels of interest and enthusiasm during the learning process. This platform not only facilitates teachers in delivering materials but also encourages active student participation, increases learning motivation, and develops critical and creative thinking skills. Thus, the use of Educaplay has proven effective in supporting the improvement of digital-based learning quality.

Keyword: Educational Technology, Digital Media, Educaplay, Interactive Learning, Learning Quality.

Pendahuluan

Dinamika transformasi teknologi yang semakin masif pada era kontemporer telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk ranah pendidikan. Kehadiran teknologi berperan sebagai akselerator dalam memperlancar aktivitas, serta mendistribusikan informasi secara lebih efisien melalui ragam platform digital. Dalam pendidikan, kemajuan teknologi tidak hanya menjadi penopang, tetapi juga mendorong terjadinya pergeseran paradigma menuju sistem pembelajaran yang lebih adaptif. Seiring dengan tuntutan sistem pendidikan yang menuntut respons terhadap perubahan tersebut, pendidik dituntut untuk melahirkan inovasi pelatihan penggunaan aplikasi Educaplay untuk guru di SMPN 5 Katingan Tengah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Terlebih, siswa yang sejak dini telah terbiasa dengan ekosistem digital sehingga menuntut pendekatan pembelajaran yang selaras dengan realitasnya agar tercipta proses belajar yang lebih atraktif maupun kontekstual. (Bulu et al., 2024)

Sekolah dituntut untuk melakukan adaptasi terhadap perkembangan teknologi guna mendukung efektivitas proses pembelajaran di ruang kelas maupun dalam aspek administratif. Sejalan dengan pandangan (Sukmasetya et al., 2022) bahwasanya integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran terbukti mampu

mengaktivasi ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan kualitas hasil belajar terutama dalam inovasi pelatihan penggunaan aplikasi Educaplay untuk guru di SMPN 5 Katingan Tengah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Selain itu menurut (Siringoringo & Alfaridzi, 2024) bahwasanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berkontribusi besar pada daya tarik penyampaian materi oleh pendidik. Salah satu bentuk konkret integrasi teknologi tersebut yaitu melalui pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator penyampaian konten, namun juga berpotensi membangkitkan minat baru, meningkatkan motivasi belajar, serta merangsang aktivitas kognitif maupun afektif siswa. Dalam inovasi pelatihan penggunaan aplikasi Educaplay untuk guru di SMPN 5 Katingan Tengah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, media digital berperan sebagai katalis dalam membentuk atmosfer belajar yang lebih menarik, memungkinkan pengajaran yang lebih jelas maupun terstruktur, serta mendukung pencapaian tujuan instruksional secara lebih optimal. Selain itu, pendekatan ini memperluas spektrum metode pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif siswa tidak hanya sebagai pendengar, namun juga sebagai pelaku dalam aktivitas mengamati, mendemonstrasikan,

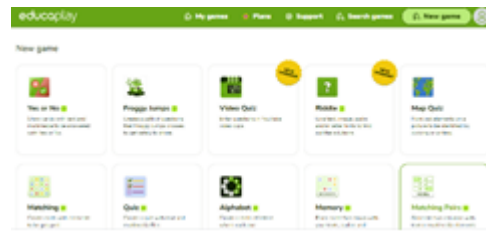
melakukan eksplorasi langsung, hingga berperan secara kreatif dalam proses belajar.(Adolph, 2011)

Dalam era digital saat ini, peran teknologi tidak hanya terbatas sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai katalisator perubahan dalam dunia pendidikan. Teknologi memberikan berbagai peluang untuk mendesain pengalaman belajar yang lebih inklusif, personal, dan berbasis kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menghadirkan tantangan baru, seperti kesenjangan akses terhadap perangkat digital dan infrastruktur yang belum memadai. Oleh karena itu, implementasi teknologi dalam pendidikan harus dilakukan dengan pendekatan yang strategis dan berorientasi pada pemerataan akses agar semua siswa dapat merasakan manfaatnya secara optimal. Kemajuan ini memberikan peluang sekaligus tantangan baru dalam proses pembelajaran, khususnya untuk para guru dalam menarik minat siswa untuk belajar.(Annisa, Azis, & Azmi, 2025)

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bisa digunakan oleh guru disekolah yaitu aplikasi educaplay. Educaplay adalah platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai jenis kegiatan dan permainan edukatif yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.(Ardiansyah & Nana, 2020) Media pembelajaran berbasis website ini sangat menarik untuk guru gunakan dalam proses mengajar karena memiliki keunggulan seperti kuis, teka-teki silang, dan simulasi interaktif. Educaplay dapat membantu siswa memahami konsep yang lebih mudah dalam proses pemeberian materi pembelajaran karna lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, platform ini juga memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara langsung, sehingga strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa.



Gambar 1. Menu home pada aplikas Educaplay



Gambar 2. fitur pembelajaran pada aplikasi Educaplay

Penelitian yang dilakukan oleh (Agdiyah & Mustopa, 2024) Educaplay merupakan platform *e-learning* yang menyediakan permainan interaktif untuk memperkuat pemahaman dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Educaplay juga menyediakan berbagai aktivitas seperti kuis, permainan, dan penggunaan media pembelajaran serta dapat menciptakan proses pemberian materi ajar menjadi menarik dan interaktif.(Novitasari & Kurniawati, 2023) Penelitian yang juga dilakukan oleh (Lestari et al., 2024) menunjukkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menggunakan web Educaplay dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik.

SMP Negeri 5 Katingan Tengah yang terletak di Desa Tumbang Marak, Kecamatan Katingan Tengah, Kabupaten Katingan, Provinsi Kalimantan Tengah, telah menyelenggarakan pelatihan bagi para guru mengenai penggunaan aplikasi Educaplay. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan inovasi baru yang lebih kreatif dan menyenangkan dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti apakah pelatihan penggunaan aplikasi Educaplay bagi guru di SMP tersebut memberikan dampak terhadap peningkatan kualitas belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci suatu permasalahan atau situasi tertentu.(Br Nasution, Hakim, & Ayunita, 2023) Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap guru yang mendapatkan pelatihan tentang aplikasi educaplay serta siswa kelas VIII dan Kelas IX yang terlibat langsung dalam proses

pembelajaran menggunakan aplikasi educaplay ini.

Fokus penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai inovasi pelatihan penggunaan aplikasi Educaplay kepada guru terhadap kualitas pembelajaran siswa. Objek dalam penelitian ini adalah guru-guru yang menamatkan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Educaplay. Sedangkan subjek penelitiannya adalah kualitas pembelajaran siswa. Data yang diperoleh melalui wawancara kemudian dianalisis dan diolah lebih lanjut sebagai bagian dari proses penelitian untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran kepada siswa berbasis teknologi digital.

Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwasanya guru-guru di SMP Negeri 5 Katingan Tengah menjadi lebih bersemangat dan antusias saat menyampaikan materi pelajaran menggunakan media digital Educaplay. Materi yang diajarkan tidak hanya disampaikan secara lisan atau melalui buku, tetapi juga dikemas dalam bentuk digital yang lebih bervariasi dan sesuai dengan konteks. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Seluruh guru di SMP Negeri 5 Katingan Tengah berharap pendekatan ini dapat membuat siswa lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi dalam belajar. Hasilnya, penggunaan metode ini berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran karena siswa merasa lebih mudah, cepat, dan menyenangkan dalam memahami materi.

Pembahasan

Setelah dilakukan pelatihan kepada guru-guru di SMP Negeri 5 Katingan Tengah mengenai penggunaan aplikasi Educaplay, para guru menyatakan bahwasanya mereka kini memiliki bahan ajar dan metode pengajaran baru yang lebih kreatif dan interaktif. Siswa yang menerima pembelajaran melalui media ini pun merasa senang saat mengikuti pelajaran. Hal ini secara tidak langsung turut meningkatkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada para guru di SMP Negeri 5 Katingan

Tengah, mayoritas guru menyatakan bahwasanya mereka sangat senang dan antusias ketika mengikuti pelatihan media pembelajaran berbasis digital ini. Sebelumnya, mereka belum pernah mendapatkan pelatihan serupa terkait media ajar digital. Para guru juga memberikan umpan balik yang positif selama pelatihan berlangsung. Mereka mengatakan bahwasanya penggunaan media digital sangat membantu dalam merancang dan menyampaikan pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, sehingga meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa.

Guru-guru juga menuturkan bahwasanya tampilan dari media Educaplay cukup mudah dipahami dan memiliki berbagai fitur pembelajaran yang menarik. Hal ini menjadikan media ini sangat efektif digunakan sebagai alat bantu interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya media ini, proses penyampaian materi menjadi lebih menyenangkan, dan guru merasa terbantu dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inovatif. Pendapat serupa juga disampaikan oleh siswa-siswi kelas VIII dan IX yang telah mengikuti uji coba penggunaan media pembelajaran Educaplay. Mereka mengaku sangat tertarik untuk belajar karena media ini menawarkan berbagai fitur interaktif yang membuat mereka lebih fokus, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media Educaplay juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda, di mana siswa merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis dalam memecahkan teka-teki dan tantangan yang disajikan dalam media tersebut.

Metode pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berpartisipasi. Hal ini tentu berkontribusi besar terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini, di mana penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman konsep secara lebih efektif. (Arif, Rachmedia, & Pratama, 2023) Selain itu, Educaplay sebagai media interaktif mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa karena menuntut keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Setiyo Adi Nugroho & Risti Wulandari, 2020)

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, penulis menyimpulkan bahwasanya inovasi pelatihan penggunaan aplikasi Educaplay bagi guru-guru di SMP Negeri 5 Katingan Tengah memberikan dampak yang sangat positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Pelatihan ini membantu para guru dalam merancang materi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong para guru untuk terus mengembangkan profesionalisme mereka, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan berbeda dari biasanya. Dengan demikian, penggunaan media digital seperti Educaplay tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga berkontribusi nyata terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Adolph, Ralph. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Tejo Nurseto*, 1–23.
- Agdiyah, Aisyah Falah, & Mustopa, Syukriyah. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*. 2(6).
- Annisa, Dewi Sry, Azis, Zainal, & Azmi, Muhammad Bima. (2025). *PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN EDUCAPLAY MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASE LEARNING (PBL)*. 6(1), 21–31.
- Ardiansyah, Abd. Aziz, & Nana, Nana. (2020). Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47.
- Arif, Suparman, Rachmedia, Valensy, & Pratama, Rinaldo Adi. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1).
- Br Nasution, Aulia Khairani, Hakim, Nurhaliza, & Ayunita, Siska. (2023). Kurangnya Fasilitas Sekolah Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Tk Aulia. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Bulu, Vera Rosalina, Koroh, Taty Rosiana, Ga, Paulina Riwu, Lehan, Andriyani D., Fointuna, Daniel Williams, Daki, Sandrianus Wolo, Saleh, Siti Aisyah, & Elodea, Fita Febriati. (2024). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru Sd Inpres Bertingkat Oeba 5. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 848–855.
- Lestari, Dita Ayu, Hariani, Lilik Sri, Naini, Wiwik Lailis, Malang, Kota, Timur, Jawa, Malang, Kota, & Timur, Jawa. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang. *Unikama*, 1(2), 2130–2141.
- Novitasari, Dewi, & Kurniawati, Rikke. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43–55.
- Setiyo Adi Nugroho, & Risti Wulandari. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA (Studi Kasus SD Mardi Rahayu 01 Ungaran). *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 21–36. <https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.283>
- Siringoringo, Ryan Gabriel, & Alfaridzi, Muhamad Yanuar. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. Retrieved from
- Sukmasetya, Pristi, Dwihantoro, Prihatin, Primadewi, Ardhin, Maimunah, Maimunah, Yudiyanto, Resa Arif, Hasani, Rofi Abul, Arthalia, Ika, & Muthi'ah, Safira Ayu. (2022). Pendampingan Pembelajaran Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi pada Masa Pandemi Covid-19 di SDN 2 Kutorembet. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 530–537.