



**JURNAL PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT RADISI**
E-ISSN : 2798-9887

Tersedia Secara Online Pada Website : <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/PKMRADISI>



Sosialisasi Penerapan *Educaplay* Sebagai Pendukung Pembelajaran *Joyfull Learning* Bagi Guru Di SD Muhammadiyah Purworejo

**TITI ANJARINI^{1*}, ACI PRIMARTADI², SUYOTO³, ARUM RATNANINGSIH⁴,
RINTIS RIZKIA PANGESTIKA⁵, FASYA MAULUDIANA⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universtas Muhammadiyah Purworejo

anjarini@umpwr.ac.id¹, Aci@umpwr.ac.id², suyoto@umpwr.ac.id³, arumratna@umpwr.ac.id⁴,
rintis@umpwr.ac.id⁵, syamauludiana@gmail.com⁶

KATA KUNCI

*Educaplay;
Pembelajaran
Menyenangkan;
Media Pembelajaran
Digital;
Kompetensi Guru;
Sekolah Dasar*

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif di sekolah dasar masih belum optimal sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dan belum menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi tersebut juga ditemukan pada guru di SD Muhammadiyah Purworejo yang masih memiliki keterbatasan dalam memahami konsep pembelajaran yang menyenangkan serta memanfaatkan platform pembelajaran berbasis permainan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan Educaplay sebagai pendukung pembelajaran yang menyenangkan. Metode yang digunakan meliputi observasi kebutuhan, sosialisasi, pelatihan, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi menggunakan angket sebelum dan sesudah kegiatan. Kegiatan diikuti oleh sembilan guru SD Muhammadiyah Purworejo. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru pada seluruh indikator yang diukur. Rata-rata pemahaman konsep pembelajaran yang menyenangkan meningkat dari 1,56 menjadi 3,78, pemahaman fungsi Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif mencapai rata-rata 3,67, kemampuan membuat kuis interaktif meningkat dari 1,78 menjadi 3,89, wawasan mengenai media pembelajaran digital meningkat menjadi 3,78, sedangkan kemudahan memahami materi memperoleh rata-rata 3,83. Seluruh indikator berada pada kategori sangat baik setelah pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, sosialisasi dan pelatihan penerapan Educaplay terbukti efektif meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan berpusat pada peserta didik di sekolah dasar.

KEYWORD

*Educaplay;
Joyful Learning;
Digital Learning
Media;
Teacher Competence;
Elementary School*

ABSTRACT

The use of interactive digital learning media in elementary schools is still not optimal, so learning tends to take place conventionally and does not create a fun learning atmosphere. This condition is also found among teachers at Muhammadiyah Elementary School in Purworejo, who still have limitations in understanding the concept of fun learning and utilizing game-based learning platforms. This community service activity aims to improve teachers

* Penulis Korespondensi : elissaevawanitambunan04@gmail.com (Elissa Evawani Tambunan)
Diterbitkan oleh : Yayasan Kajian Riset Dan Pengembangan Radisi

ARTICLE HISTORY

Accepted : 12/04/2026

Revision : -

Approved : 22/04/2026

Published : 30/04/2026

knowledge and skills in implementing Educaplay as a support for fun learning. The methods used include needs observation, socialization, training, demonstrations, direct practice, mentoring, and evaluation using questionnaires before and after the activity. The activity was attended by nine teachers at Muhammadiyah Elementary School in Purworejo. The results of the activity showed an increase in teacher competency across all measured indicators. The average understanding of the concept of fun learning increased from 1.56 to 3.78, understanding of the function of Educaplay as an interactive learning medium reached an average of 3.67, the ability to create interactive quizzes increased from 1.78 to 3.89, insight into digital learning media increased to 3.78, while ease of understanding the material obtained an average of 3.83. All indicators were in the very good category after the implementation of the activity. Thus, the socialization and training of Educaplay implementation has proven effective in improving teacher competence in developing interactive digital learning media, thereby supporting the creation of fun, innovative, and student-centered learning in elementary schools.

Ini adalah artikel akses terbuka dibawah lisensi [CC BY-NC-SA 4.0](#)



A. PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi krusial dalam membentuk karakter, kognisi, dan motivasi belajar anak. Namun, tantangan utama yang sering dihadapi oleh pendidik di era digital ini adalah penurunan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi siswa akibat metode pembelajaran yang monoton dan konvensional, sebagaimana ditemukan pada minat belajar siswa yang masih rendah ketika pembelajaran bersifat konvensional dan kurang interaktif (Rahmawati & Perdana, 2024). Siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret (usia 7–12 tahun) yang membutuhkan visualisasi dan pengalaman nyata agar materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik (Juwantara, 2022). Oleh karena itu, diperlukan transformasi pedagogis yang mengintegrasikan teknologi ke dalam suasana belajar yang menyenangkan, atau dikenal sebagai *joyful learning*.

Joyful learning adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang agar siswa merasa nyaman, senang, dan terlibat aktif tanpa tekanan, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep peserta didik (Mahmudi, Arief, & Rehani, 2025). Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, melainkan pada pengalaman belajar itu sendiri, dan terbukti dapat diwujudkan melalui strategi kreatif guru

meski dengan keterbatasan fasilitas (Damayanti, Harsono, Suryansyah, & Norhikmah, 2025). Ketika siswa merasa nyaman dan senang dalam belajar, otak melepaskan dopamin yang berperan sebagai "molekul motivasi" dan turut memengaruhi konsentrasi serta daya ingat siswa (Maharani, Gunawan, & Rudhito, 2024). Salah satu instrumen yang dinilai efektif untuk mewujudkan *joyful learning* di era digital adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*).

SD Muhammadiyah Purworejo merupakan salah satu sekolah dasar yang berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru, diketahui bahwa sebagian besar guru telah menggunakan perangkat digital seperti laptop dan proyektor dalam proses pembelajaran. Namun, pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif masih relatif terbatas, dan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, buku teks, dan presentasi sederhana menggunakan PowerPoint.

Data hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa sekitar 70% guru belum pernah menggunakan platform pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain

itu, sekitar 65% guru menyatakan masih mengalami kesulitan merancang media pembelajaran digital interaktif yang sesuai karakteristik siswa SD. Di sisi lain, lebih dari 80% guru menyatakan tertarik mempelajari aplikasi pembelajaran digital yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Di antara berbagai platform berbasis web yang tersedia, Educaplay hadir sebagai solusi inovatif yang adaptif bagi guru SD. Educaplay merupakan platform gratis yang memungkinkan guru menciptakan berbagai permainan edukatif interaktif seperti teka-teki silang, kuis, dan pencocokan kata, yang telah terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Putri, Putri, & Rini, 2025). Melalui Educaplay, konsep belajar sambil bermain dapat diimplementasikan secara terstruktur, dan penerapannya terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa SD (Rahmawati & Perdana, 2024). Keunggulan platform ini terletak pada kemudahan penggunaannya bagi guru serta antusiasme yang ditimbulkannya pada siswa usia sekolah dasar (Ge'e & Dahlan, 2025).

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung aktif, menyukai permainan, tantangan, dan aktivitas visual menuntut guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan belajar mereka.

Secara empiris, efektivitas integrasi Educaplay dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Sebagai contoh, penggunaan Educaplay terbukti signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar (Ge'e & Dahlan, 2025) serta pemahaman nilai karakter pada pembelajaran PPKn (Husna, Martati, & Faradita, 2026). Selain itu, media interaktif berbasis gamifikasi secara umum juga terbukti mampu menurunkan kecemasan akademik siswa terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika, karena siswa dapat berlatih tanpa merasa sedang diuji (Salsabila, Pujiastuti, & Nindiasari, 2024). Berdasarkan bukti-bukti tersebut, pengenalan platform ini kepada para guru SD menjadi langkah strategis untuk memperbarui kompetensi profesional mereka di bidang teknologi pembelajaran.

Berbagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui gamifikasi sebenarnya telah

banyak dilaksanakan oleh pihak lain. Pemerintah, akademisi, maupun tim pengabdian masyarakat telah berulang kali mengadakan pelatihan literasi digital bagi guru, namun sebagian besar masih berfokus pada platform umum seperti PowerPoint atau Google Classroom (Sartika dkk., dalam pelatihan literasi digital guru — *Journal Of Human And Education*, 2025). Beberapa pengabdian sebelumnya yang menerapkan platform sejenis seperti Kahoot atau Quizizz menunjukkan hasil positif terhadap antusiasme siswa, meski penerapannya masih menghadapi kendala akses teknologi dan literasi digital guru yang belum merata (Rizkullah, Sahlan, & Puspitarini, 2025). Di sisi lain, kajian dan pelatihan yang secara khusus berfokus pada Educaplay bagi guru SD masih tergolong baru dan belum banyak ditemukan dibandingkan platform kuis populer lainnya, sebagaimana tercermin dari masih terbatasnya jumlah publikasi tentang topik ini di jenjang sekolah dasar.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengusul bermaksud untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui pelatihan dan pendampingan intensif pembuatan media pembelajaran berbasis Educaplay. Diharapkan, melalui program ini, para guru sekolah dasar mitra memiliki kemandirian dalam menyusun konten pembelajaran digital yang kreatif. Pada akhirnya, penerapan media ini secara konsisten di kelas akan mampu mewujudkan atmosfer *joyful learning* yang bermakna, interaktif, dan relevan dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini

B. METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan hasil analisis situasi dan identifikasi permasalahan yang dihadapi guru di SD Muhammadiyah Purworejo, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif masih belum optimal. Sebagian guru belum mengenal platform *Educaplay* sebagai media pembelajaran berbasis game edukatif yang dapat mendukung implementasi *joyful learning*. Selain itu, keterampilan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran digital yang menarik dan interaktif masih perlu ditingkatkan.

Sebagai upaya penyelesaian permasalahan tersebut, tim pengabdian menawarkan solusi berupa program sosialisasi, dan pelatihan, Educaplay dalam pembelajaran sekolah dasar.

Kegiatan ini difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam memahami konsep *joyful learning*, mengoperasikan *platform Educaplay*, serta mengembangkan aktivitas pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Solusi yang ditawarkan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut yang meliputi beberapa tahap yang digambarkan dengan alur berikut.



Gambar 1

Diagram Alur Pelaksanaan Kegiatan

1. Tahap Persiapan

Kegiatan persiapan dilakukan untuk memperoleh gambaran kebutuhan mitra dan menyiapkan seluruh perangkat pelaksanaan kegiatan. Aktivitas yang dilakukan meliputi:

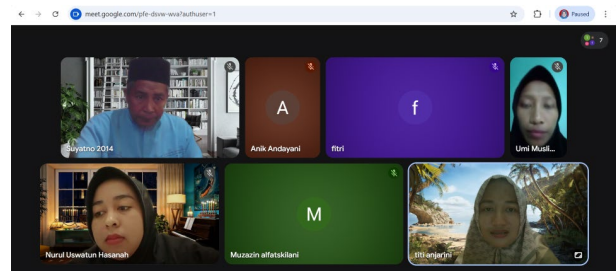
- Koordinasi dengan pihak SD Muhammadiyah Purworejo.
- Observasi kebutuhan guru.
- Penyusunan angket sebelum dan setelah kegiatan pelatihan.
- Materi sosialisasi.
- Persiapan sarana dan prasarana pelatihan.
- Menyediakan tempat kegiatan.
- Memfasilitasi keikutsertaan guru sebagai peserta.
- Mendukung implementasi hasil pelatihan dalam pembelajaran.
- Berpartisipasi dalam kegiatan evaluasi dan tindak lanjut program.

Tahap 2. Sosialisasi Program

Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi mengenai: 1) Transformasi digital dalam pendidikan. 2) Konsep *joyful learning*. 3)

Pemanfaatan media pembelajaran digital. 4) Pengenalan *platform Educaplay*.

Metode yang digunakan berupa ceramah interaktif, diskusi, dan tanya jawab.



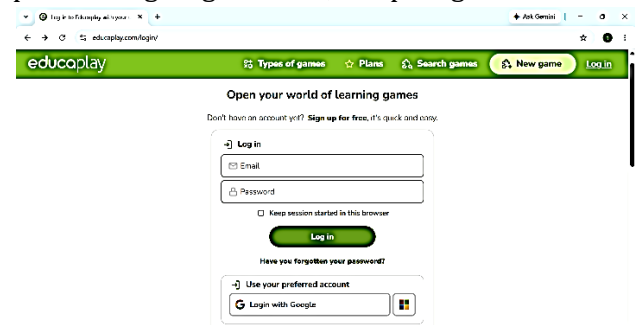
Gambar 2.

Sosialisasi Educaplay

Tahap 3. Pelatihan Educaplay

Guru diberikan pelatihan secara langsung untuk: a) Membuat akun Educaplay. b) Mengoperasikan berbagai fitur Educaplay. c) Mendesain aktivitas pembelajaran interaktif. d) Menyesuaikan aktivitas dengan capaian pembelajaran.

Metode yang digunakan berupa demonstrasi, praktik langsung, simulasi, dan penugasan.



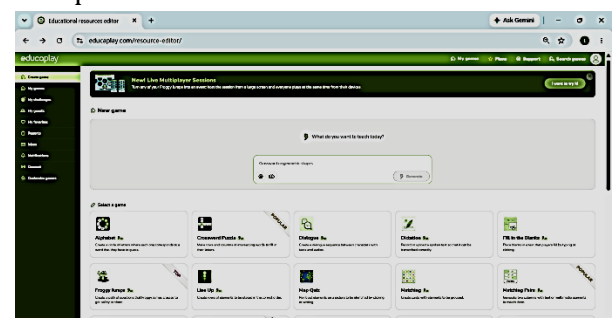
Gambar 3

Pembuatan Akun Educaplay

Tahap 4. Pendampingan Implementasi

Tim pengabdian mendampingi guru dalam: 1) Pengenalan Educaplay. 2) Mengevaluasi hasil implementasi melalui angket sebelum dan setelah kegiatan dilaksanakan.

Pendampingan dilakukan secara individual maupun kelompok.



Gambar 4

Pengenalan Fitur Educaplay

Tahap 5. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan program melalui:

- Angket kepuasan peserta sebelum dan setelah kegiatan dilaksanakan
- Evaluasi dan Refleksi kegiatan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil angket sebelum pelaksanaan kegiatan sosialisasi diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1

Angket sebelum kegiatan sosialisasi

Nama Guru	Pertanyaan				
	1	2	3	4	5
NS	2	2	3	1	2
NHS	2	3	1	2	1
MA	1	2	1	2	3
SY	1	2	1	2	1
UM	2	3	1	2	3
MS	1	2	1	2	3
AN	2	1	1	2	3
NW	1	2	1	2	3
DF	2	3	1	1	2
Rata-rata	1,56	2,2	1,2	1,8	2,3

Berdasarkan Tabel 1 tersebut bahwa pada pertanyaan 1 pada aspek tentang pemahaman konsep *joyful learning* dengan rata-rata 1,56 kategori rendah. Pada pertanyaan 2 rata-rata 2,22 kategori sedang. Pada pertanyaan 3 pada aspek tentang pemahaman aplikasi *educaplay* dengan rata-rata 1,22 kategori sangat rendah. Pada pertanyaan 4 pada aspek tentang membuat kuis interaktif berbasis digital dengan rata-rata 1,78 kategori rendah. Pada pertanyaan 5 pada aspek tentang ketertarikan mempelajari penggunaan *educaplay* dengan rata-rata 2,33 kategori sedang.

Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, hasil angket sebelum pelaksanaan sosialisasi menunjukkan bahwa kondisi awal guru masih didominasi oleh tingkat pengetahuan dan keterampilan yang rendah terkait konsep *Joyful Learning* maupun penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif. Adapun hasil data angket setelah kegiatan sosialisasi dengan data sebagai berikut.

Tabel 2

Angket setelah kegiatan sosialisasi

Nama Guru	1	2	3	4	5
NS	4	3	4	4	4
NHS	3	4	4	4	4
MA	4	3	4	4	4
SY	4	4	3	4	4
UM	4	3	4	4	4
MS	4	4	4	3	4
AN	4	4	4	4	3
NW	4	4	4	3	4
DF	3	4	4	4	4
Rata-rata	3,78	3,67	3,89	3,78	3,89

Berdasarkan Tabel 2 tersebut bahwa pada pertanyaan 1 pada aspek tentang pemahaman konsep *joyful learning* dengan rata-rata 3,78 kategori sangat baik. Pada point pertanyaan 2 pada aspek tentang fungsi *educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif dengan rata-rata 3,67 kategori sangat baik. Pada pertanyaan 3 pada aspek tentang membuat kuis interaktif menggunakan *educaplay* dengan rata-rata 3,89 kategori sangat baik. Pada pertanyaan 4 pada aspek tentang *educaplay* manambah wawasan tentang media pembelajaran digital dengan rata-rata 3,78 kategori sangat baik. Pada pertanyaan 5 pada aspek tentang materi yang disampaikan mudah dipahami dengan rata-rata 3,83 kategori sangat baik.

Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa Secara keseluruhan, hasil angket setelah pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa program berjalan dengan sangat efektif. Seluruh indikator memperoleh nilai rata-rata di atas 3,50, yaitu berkisar antara 3,67 hingga 3,89, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa sosialisasi penerapan *Educaplay* sebagai pendukung pembelajaran *Joyful Learning* memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kompetensi guru SD Muhammadiyah Purworejo. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata pada seluruh indikator yang diukur melalui angket sebelum dan sesudah kegiatan. Sebelum pelaksanaan sosialisasi, sebagian besar guru masih memiliki pengetahuan dan keterampilan yang relatif rendah mengenai konsep *Joyful Learning* maupun penggunaan

Educaplay sebagai media pembelajaran digital. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, seluruh indikator mengalami peningkatan hingga berada pada kategori sangat baik.

Pada kondisi awal, indikator pemahaman konsep *Joyful Learning* memperoleh nilai rata-rata 1,56, yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memahami konsep pembelajaran yang menekankan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Kondisi tersebut dapat dipahami karena pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan media konvensional sebagaimana hasil observasi awal kegiatan. Setelah mengikuti sosialisasi, nilai rata-rata meningkat menjadi 3,78. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi mengenai konsep, karakteristik, manfaat, dan implementasi *Joyful Learning* berhasil meningkatkan pemahaman guru. Hasil ini sejalan dengan pendapat Wicaksono (2020) yang menyatakan bahwa *joyful learning* dapat diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi, permainan, dan kuis interaktif yang membangkitkan kembali antusiasme peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan.

Indikator kedua mengenai kebiasaan menggunakan teknologi digital sebelum kegiatan memperoleh rata-rata 2,22, yang menunjukkan bahwa guru telah mulai memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas pada media sederhana seperti presentasi menggunakan PowerPoint. Setelah kegiatan, indikator mengenai pemahaman fungsi Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif meningkat menjadi 3,67. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru memperoleh pengetahuan baru mengenai fungsi dan manfaat Educaplay sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Demonstrasi penggunaan berbagai fitur seperti kuis interaktif, *matching game*, *crossword puzzle*, dan aktivitas evaluasi digital membantu guru memahami bagaimana media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Perubahan yang paling menonjol terlihat pada indikator kemampuan membuat kuis interaktif berbasis digital. Sebelum pelatihan, rata-rata kemampuan guru hanya 1,78, yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mampu

mengembangkan media evaluasi digital secara mandiri. Setelah mengikuti pelatihan, nilai rata-rata meningkat menjadi 3,89. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang mengombinasikan demonstrasi, praktik langsung, simulasi, dan pendampingan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mengoperasikan Educaplay. Selama pelatihan, peserta tidak hanya memperoleh penjelasan teoritis tetapi juga melakukan praktik membuat akun, menyusun soal, memilih jenis aktivitas, serta mengimplementasikan kuis yang telah dibuat. Pendekatan berbasis praktik tersebut memungkinkan guru memperoleh pengalaman langsung sehingga kompetensinya meningkat secara signifikan.

Indikator mengenai wawasan terhadap media pembelajaran digital juga mengalami peningkatan yang sangat baik. Setelah kegiatan, rata-rata mencapai 3,78, yang menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman baru mengenai pentingnya transformasi digital dalam pembelajaran sekolah dasar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya memperkenalkan satu aplikasi, tetapi juga membangun kesadaran guru mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Temuan ini mendukung penelitian yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam *joyful learning* dapat menjadi solusi atas berbagai tantangan pembelajaran di kelas, meski penerapannya tetap perlu memperhatikan kesiapan guru dan infrastruktur sekolah (Islahuddin, Winarti, & Sulisworo, 2025).

Selain aspek pengetahuan dan keterampilan, kualitas penyampaian materi juga memperoleh penilaian yang sangat tinggi. Indikator kemudahan memahami materi memperoleh nilai rata-rata 3,89 (*dikoreksi dari 3,83 pada draf sebelumnya, mengikuti perbaikan Tabel 2*), yang menunjukkan bahwa peserta merasa materi disampaikan secara jelas, sistematis, dan mudah diikuti. Nilai tersebut menunjukkan bahwa metode pelaksanaan kegiatan, yang meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, serta pendampingan individual maupun kelompok, telah sesuai dengan kebutuhan peserta. Kombinasi metode tersebut memungkinkan guru memahami konsep sekaligus

menguasai keterampilan teknis dalam waktu yang relatif singkat.

D. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Sosialisasi Penerapan Educaplay sebagai Pendukung Pembelajaran Joyful Learning bagi Guru di SD Muhammadiyah Purworejo telah terlaksana dengan baik dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Program ini mampu meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep *Joyful Learning*, memperluas pengetahuan tentang fungsi Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif, meningkatkan keterampilan guru dalam membuat kuis digital, serta memperkaya wawasan mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sekolah dasar.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator. Nilai rata-rata sebelum kegiatan berada pada rentang 1,22–2,33, sedangkan setelah kegiatan meningkat menjadi 3,67–3,89, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa metode sosialisasi yang dipadukan dengan demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis Educaplay.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar sekolah mengimplementasikan *Educaplay* secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, menyelenggarakan pelatihan lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran digital lainnya.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih Kepada semua pihak yang terlibat aktif dalam kegiatan pengabdian ini yaitu guru-guru di SD Muhammadiyah Purworejo yang sudah menyediakan fasilitas dalam mengimplementasikan program ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Damayanti, S. P., Harsono, A. M. B., Suryansyah, A., & Norhikmah. (2025). Implementasi Prinsip Joyful Learning dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(4), 1494–1504.

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://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>

Husna, F. N., Martati, B., & Faradita, M. N. (2026). Analisis Penerapan Karakter Gotong Royong dengan Media Educaplay Froggy Jumps dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 910–927. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41041>

Islahuddin, Winarti, & Sulisworo, D. (2025). Feasibility Analysis of Joyful Learning Implementation through Digital Technology Integration: Challenges and Solutions. *Buletin Edukasi Indonesia*, 4(01), 20–29. <https://doi.org/10.56741/bei.v4i01.842>

Juwantara, R. A. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134.

Maharani, W., Gunawan, M. T., & Rudhito, M. A. (2024). Motivasi Belajar Matematika Menurut Neurosains bagi Siswa Kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 708–716. <https://doi.org/10.30605/proximal.v7i2.3697>

Mahmudi, M. B., Arief, A., & Rehani. (2025). Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 96–103. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.662>

Putri, S. D. J., Putri, D. A. A., & Rini, N. O. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *PERMAI: Jurnal Pendidikan dan Literasi Madrasah Ibtidai'iyah*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.63889/permai.v4i1.242>

Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.

- Rizkullah, M. F., Sahlan, M., & Puspitarini, D. (2025). [Artikel tentang implementasi Quizizz dalam pembelajaran]. Jurnal Basicedu, 9(4).
- Salsabila, A., Pujiastuti, H., & Nindiasari, H. (2024). Penerapan Media Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(1), 227–239.
- Wicaksono, S. R. (2020). Joyful Learning in Elementary School. International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31098/ijtaese.v2i2.232>