



Pengabdian Kepada Masyarakat: Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Penerapan Platform Educaplay pada Pembelajaran Matematika untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa di SD

Suci Hayati¹, Marites Del Prado Antonio², Muhammad Sofwan³, Desy Rosmalinda⁴, Risdalina⁵, Violita Zahyuni⁶,

^{1,3,4,5,6} Universitas Jambi, Indonesia

² Central Luzon State University, Filipina



E-mail: suci.hayati@unja.ac.id¹

antonio.md@clsu.edu.ph²

sofwan@unja.ac.id³

desyros@unja.ac.id⁴

risdalina@unja.ac.id⁵

violitazahyuni0692@unja.ac.id⁶

Article Info

Diterima
19 Oktober 2024
Direvisi
17 Maret 2025
Diterbitkan
17 Maret 2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendampingi guru SDN 100/VI Pamenang II dalam memanfaatkan Educaplay sebagai media interaktif guna meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Pendampingan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pendahuluan, simulasi, dan refleksi, dengan data diperoleh dari wawancara bersama kepala sekolah. Hasilnya menunjukkan bahwa 70% guru berhasil memahami penggunaan Educaplay dalam pembelajaran matematika, serta memberikan umpan balik positif terhadap pelatihan yang diberikan. Semua guru yang mengikuti pelatihan telah menerapkan Educaplay dalam berbagai materi matematika dengan berpedoman pada capaian pembelajaran. Penggunaan platform interaktif ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar matematika, mengurangi rasa takut mereka, dan mendorong keaktifan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi positif dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan oleh respon positif dari para guru..

Kata kunci: Pendampingan Guru SD; Educaplay; Pembelajaran Matematika; Berpikir Tingkat Tinggi.

Dipublikasikan oleh: Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Website: <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/jpm/index>

DOI: <https://doi.org/10.32332/bbafbj70>

P-ISSN [2686-3839](https://doi.org/10.32332/bbafbj70) dan E-ISSN [2686-4347](https://doi.org/10.32332/bbafbj70)

Volume 7 Nomor 1, Januari-Juni 2025

Tulisan ini bersifat akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang unggul. Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi sarana inovasi yang esensial untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Seiring dengan globalisasi dan tuntutan pendidikan abad ke-21, pendidikan harus mampu beradaptasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitasnya.

Sebagian negara di dunia telah mulai mengintegrasikan teknologi dalam sistem pendidikan mereka. Negara-negara maju, seperti Finlandia, Singapura, dan Kanada, telah berhasil menggunakan teknologi untuk memajukan sistem pendidikan mereka, baik dalam proses pengajaran, pembelajaran, maupun manajemen pendidikan itu sendiri. Penggunaan teknologi memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar (Spector, 2017). Di Indonesia, meskipun tantangan masih besar, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi digital telah dimulai, terutama dalam ranah pembelajaran berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi yang pesat menjadikan bidang pendidikan harus mampu beradaptasi memanfaatkan media digital sebagai inovasi dalam pembelajaran demi peningkatan kualitas pendidikan. Guru diharapkan mampu menerapkan teknologi, sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang, menarik, menyenangkan dan bermakna sehingga dapat mencapai capaian pembelajaran. Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyajikan materi pelajaran, tetapi juga untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa yaitu kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah platform pendidikan digital seperti *Educaplay*. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan berinteraksi dengan berbagai aktivitas edukatif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan yang dapat membantu memvisualisasikan materi abstrak, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam, seperti matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang banyak dianggap sulit oleh siswa. Hal ini terutama disebabkan oleh sifat abstrak dan kompleks dari konsep-konsep matematika yang diajarkan, yang kadang sulit dipahami jika hanya menggunakan metode konvensional. Dalam pembelajaran matematika, siswa dituntut tidak hanya untuk menghafal rumus atau prosedur, tetapi juga untuk memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam situasi yang lebih kompleks dan nyata. Kemampuan untuk berpikir secara logis, kritis, dan analitis sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan matematika yang tidak hanya melibatkan perhitungan numerik, tetapi juga pemahaman konsep yang lebih dalam.

Proses pembelajaran matematika sangat membutuhkan teknologi untuk menjelaskan konsep yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Teknologi juga dibutuhkan untuk memvisualisasikan konsep abstrak yang agar mudah dipahami. Hal ini juga dikemukakan oleh Aziizah (2019) bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Peran teknologi pada matematika secara umum yaitu sebagai alat untuk mengerjakan perhitungan matematika, sebagai tempat belajar melatih keterampilan matematis, dan sebagai alat untuk pengembangan dan pemahaman konsep (Jupri, 2018). Guru memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi tantangan abad ke-21, salah satunya melalui penguasaan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar, sangat berpotensi untuk melatih kemampuan tersebut. Tentunya banyak tantangan yang sering dihadapi guru dalam mengajarkan konsep-konsep matematika yang dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi tersebut.

Sebagai upaya untuk mengatasi tantangan ini, teknologi pendidikan dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu solusi yang muncul adalah penggunaan platform-platform pendidikan berbasis teknologi, seperti **educaplay**, yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sekaligus merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi mereka (Hattie, 2018).

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS) merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh siswa di abad ke-21. Kemampuan ini mencakup proses kognitif yang lebih rumit, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Anderson & Krathwohl, 2001). HOTS sangat penting dalam pendidikan karena memungkinkan siswa untuk berpikir secara mendalam dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang tidak hanya berfokus pada ingatan atau hafalan, tetapi pada pemahaman konsep yang lebih luas dan penerapannya dalam konteks yang lebih kompleks.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan yang melibatkan proses kognitif yang lebih rumit, seperti menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) (Afriani et al., 2022). Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat diartikan penggunaan pikiran yang lebih luas agar mendapatkan tantangan yang baru. Kemampuan berpikir tingkat tinggi menginginkan seseorang agar bisa mengimplementasikan informasi terbaru maupun pengetahuan sebelumnya serta memanipulasi informasi agar bisa menjangkau keaslian jawaban situasi yang baru (Hayati, 2023).

Kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat penting dimiliki siswa agar dapat berpikir secara mendalam untuk pemecahan masalah. Hasil studi PISA 2022 menunjukkan Indonesia mengalami sedikit peningkatan dalam literasi matematika, namun jika dilihat dari segi peringkat Indonesia tetap berada pada urutan bawah. Rendahnya kemampuan matematika menunjukkan masih rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang rendah

disebabkan proses pembelajaran matematika siswa hanya diajarkan menghafal, menulis ulang dan mengerjakan latihan (Noor & Abadi, 2022).

Dalam pembelajaran matematika, kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat dibutuhkan, terutama dalam memecahkan masalah yang melibatkan konsep-konsep yang lebih tinggi, seperti geometri, aljabar, dan kalkulus. Pembelajaran matematika yang mengintegrasikan HOTS akan mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengevaluasi informasi, serta menciptakan solusi yang inovatif. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi ini harus menjadi tujuan utama dalam proses pembelajaran matematika.

Namun, tantangan utama yang dihadapi oleh banyak guru adalah bagaimana melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi tersebut di kelas. Banyak guru yang merasa kesulitan untuk mengimplementasikan metode yang dapat merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika yang dianggap sulit. Untuk itu, penggunaan teknologi yang dapat mendukung pengajaran matematika dengan cara yang lebih interaktif dan menarik sangat diperlukan (Jonassen, 2010). Guru harus mampu berinovasi agar siswa memiliki pemahaman yang mendalam terhadap konsep matematika yang dipelajari dan dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, berbagai aplikasi dan platform telah diciptakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang menawarkan solusi bagi permasalahan ini adalah **educaplay**. Educaplay adalah platform pendidikan digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif. Platform ini menawarkan berbagai jenis alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyajikan materi matematika dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dipahami.

Banyak aplikasi yang diciptakan sebagai bentuk inovasi digital untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. *Educaplay* memiliki beragam *tools* interaktif untuk membuat permainan edukatif, kuis, teka-teki, dan aktivitas lain yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran di kelas, tersedia dalam platform ini. Educaplay memungkinkan guru untuk membangun aktivitas yang lebih menarik dan menantang bagi siswa sehingga mereka dapat lebih terlibat dalam proses belajar. Educaplay dapat merangsang rasa percaya diri, pencapaian keterampilan dan pemahaman pengetahuan siswa (Surachmi & Sison, 2021).

Educaplay dapat juga digunakan untuk mengembangkan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti soal-soal latihan yang berfokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, Educaplay juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui aktivitas yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap matematika. Hal ini sangat penting, mengingat rendahnya minat siswa terhadap matematika sering kali menjadi salah satu penghalang utama dalam proses pembelajaran (PISA, 2022).

Dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan terlihat bahwa penggunaan *educaplay* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI yang dilakukan oleh Saiful Anwar dan Jasiah ini bahwa penggunaan *educaplay* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sepriyanti Dkk juga mendapatkan hasil menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Educaplay* lebih terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih tertarik pada materi yang diajarkan. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa game edukasi dapat membantu siswa berpikir kritis, yang berdampak positif pada kegiatan pembelajaran hasil penelitian terdahulu ini menjadi landasan bagi tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan pendampingan terhadap guru dalam penggunaan platform *educaplay* untuk pembelajaran matematika agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa SD

Penggunaan teknologi pendidikan seperti *Educaplay* menawarkan banyak manfaat, namun implementasinya di lapangan sering kali terkendala oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, serta rendahnya keterampilan teknologi guru. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Guru perlu mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana menggunakan platform teknologi ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Dalam konteks ini, pengabdian kepada masyarakat menjadi salah satu solusi yang dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Melalui pendampingan dan pelatihan yang diberikan kepada guru, mereka dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran matematika secara efektif. Oleh karena itu, pendampingan penggunaan *Educaplay* bagi guru di sekolah dasar menjadi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (Rosmalinda, 2024).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru sekolah dasar dalam memanfaatkan platform *Educaplay* untuk pembelajaran matematika. khususnya dalam rangka mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Setelah pelaksanaan kegiatan ini diharapkan para guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran

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. Tujuan kegiatan PkM ini yaitu memberikan pendampingan kepada para guru sekolah dasar melalui penerapan *Educaplay* untuk pembelajaran matematika, Maka dari itu tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) Universitas Jambi mengadakan pendampingan adaptasi teknologi, khususnya pemanfaatan platform *Educaplay* pada pembelajaran matematika kepada guru-guru SDN 100/ VI Pamenang II

Metodologi

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu identifikasi masalah dan perencanaan kegiatan, Pelatihan Educaplay, dan terakhir refleksi dan evaluasi kegiatan. 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 langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan ini.

Tahap awal kegiatan ini diawali dengan identifikasi masalah dan perencanaan melalui analisis kebutuhan di SDN 100/VI Pamenang II. Tim pengabdian melakukan wawancara dan observasi untuk memahami tantangan yang dihadapi guru dalam mengajar matematika serta sejauh mana keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital. Dari hasil identifikasi ini, ditemukan bahwa masih terdapat kendala dalam pemanfaatan media interaktif, sehingga diperlukan pendampingan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian kemudian melaksanakan pelatihan bagi guru mengenai penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini mencakup pengenalan platform Educaplay, pembuatan materi interaktif, serta cara menyusun kuis dan permainan yang sesuai dengan kurikulum matematika SD. Selain itu, guru juga diajarkan cara menyesuaikan tingkat kesulitan materi agar dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Selama pelatihan, guru-guru aktif berpartisipasi dalam praktik langsung untuk memastikan pemahaman yang lebih baik dalam menerapkan Educaplay di kelas.

Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi dan refleksi bersama para guru untuk mengidentifikasi kelebihan, tantangan, serta dampak penggunaan Educaplay terhadap pembelajaran. Tim pengabdian mendorong guru untuk berbagi pengalaman mengenai penerapan media ini di kelas, termasuk hambatan yang mereka hadapi dan strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasinya. Hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Kegiatan ini memberikan wawasan bagi para guru dalam mengoptimalkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Instrumen evaluasi dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur efektivitas pendampingan dalam pemanfaatan Educaplay. Indikator pertama mengukur persentase guru yang berhasil memahami cara penggunaan platform Educaplay dalam pembelajaran matematika. Selanjutnya, evaluasi mencakup umpan balik positif dari guru terhadap pelatihan yang diberikan, terutama dalam hal kemudahan penerapan di kelas. Indikator ketiga menilai sejauh mana guru telah menerapkan Educaplay dalam kegiatan pembelajaran matematika, diikuti dengan indikator keempat yang melihat penerapan platform ini dalam berbagai jenis materi. Selain itu, evaluasi juga mencermati peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan

belajar melalui platform interaktif serta perubahan dalam kemampuan berpikir dan analitis siswa yang tercermin dari hasil belajar mereka.

Data pada pengabdian ini di peroleh dengan melakukan wawancara mendalam terkait indikator keberhasilan pengabdian dengan kepala sekolah SDN 100/VI Pamenang II.

Hasil dan Pembahasan

Seperti yang diungkapkan Syifa & Julia (2023) bahwa teknologi membantu proses pembelajaran dengan baik, daya serap yang lebih baik, dan mampu menyesuaikan tipe belajar anak. Berdasarkan hasil identifikasi masalah diketahui bahwa setiap guru sudah tidak asing menggunakan perangkat teknologi seperti laptop. Namun dalam hal penggunaan aplikasi atau platform pendidikan, guru masih belum begitu banyak mengetahui jenis platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya Educaplay. Dalam hal pengajaran matematika, guru masih memiliki keterbatasan media pembelajaran yang dapat digunakan saat mengajar matematika. Metode pembelajaran matematika yang digunakan guru pun cenderung berfokus pada ceramah serta latihan soal mekanis, yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Sebagian besar siswa hanya mengikuti instruksi tanpa menunjukkan inisiatif atau kemampuan berpikir kritis yang signifikan.

Pada pelaksanaan pelatihan Educaplay, kegiatan diawali dengan pemaparan materi pengenalan Educaplay. Tim PkM juga menyediakan kuis yang dapat diujicobakan guru, sebagai stimulus yang diberikan diawal kegiatan pelatihan sehingga guru semangat mengikuti kegiatan pelatihan. Setelah pengenalan platform Educaplay, para guru dajak melakukan simulasi membuat soal-soal menggunakan Educaplay.

Langkah-langkah penggunaan Educaplay dimulai dengan membuka platform melalui peramban Chrome di <https://www.educaplay.com>. Setelah halaman utama terbuka, pengguna perlu mengklik tombol Log In yang terletak di sudut kanan atas, kemudian memilih opsi Login with Google untuk masuk dengan akun yang tersedia. Setelah berhasil masuk, pengguna harus memilih akun Google yang akan digunakan. Untuk memulai pembuatan aktivitas interaktif, klik tombol New Activity yang terletak di sudut kanan atas tampilan Educaplay. Dengan langkah-langkah ini, guru dapat mulai membuat materi pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan.

Setelah memahami cara menggunakan platform, para guru diberikan kesempatan untuk mencoba membuat berbagai jenis soal interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran matematika di kelas mereka. Tim PkM memberikan bimbingan selama proses ini dan memastikan setiap peserta memahami cara menggunakan fitur-fitur yang tersedia di Educaplay.

Dalam pelaksanaan pendampingan, terlihat guru dapat memahami materi yang dipaparkan serta mampu mengikuti instruksi yang diberikan oleh tim PkM. Jika dirasa ada kesulitan dalam pembuatan soal, maka para guru tidak sungkan untuk bertanya pada tim PkM. Pada dasarnya para guru memiliki semangat untuk mempelajari teknologi, hanya saja mereka membutuhkan pendamping sebagai tempat bertanya dan berbagi

informasi. Seperti yang dituliskan Rosmalinda (2024) bahwa sekolah membutuhkan mitra untuk berinovasi guna mencapai perubahan yang lebih baik.

Untuk memperoleh data terkait keberhasilan kegiatan pengabdian ini adalah tim pengabdian melakukan wawancara yang mendalam bersama kepala sekolah SDN 100/VI Pamenang II dengan hasil sebagai berikut; (a) 70 % presentase guru yang berhasil memahami penggunaan platform educaply dalam pembelajaran matematika; (b) umpan balik positif guru terkait pelatihan yang diberikan, guru menyampaikan bahwa pembelajaran lebih melibatkan siswa; (c) semua guru yang mengikuti pelatihan telah menerapkan educaplay dalam kegiatan pembelajaran matematika; (d) guru menerapkan platform educaplay ke berbagai jenis materi yang dibuat oleh guru yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran; (e) peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar melalui platform yang interaktif, siswa tidak lagi takut dalam belajar matematika di SD dan siswa mau mencoba melaksanakan pembelajaran; (f) perubahan dalam kemampuan berpikir dan analitis siswa yang terlihat dari hasil belajar, dari hasil wawancara bersama kepala sekolah ada peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan ketika guru menggunakan kuis dan game yang dirancang menggunakan platform educaplay.

Lebih lanjut, dampak penggunaan Educaplay dapat dilihat pada perubahan pola pembelajaran di kelas. Guru mulai lebih aktif dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi, yang memungkinkan adanya variasi metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Johnson et al. (2021), penggunaan platform interaktif seperti Educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat pemahaman konsep matematika. Selain itu, pengalaman guru dalam mengembangkan materi interaktif juga meningkat, sebagaimana terlihat dari hasil wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah menunjukkan bahwa 70 % guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Hal yang dilakukan guru ini juga berdampak positif kepada kemauan belajar siswa, siswa SDN 100/VI Pamenang II terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan tidak merasa takut dalam belajar, hal ini berpengaruh signifikan kepada proses melatih kemampuan berpikir siswa dan kegiatan ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang meningkat.

Meskipun pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditindaklanjuti: Untuk memastikan keberlanjutan dan optimalisasi penggunaan Educaplay, diperlukan pendampingan lanjutan bagi para guru. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu guru mengembangkan variasi soal interaktif yang lebih beragam serta mengintegrasikan Educaplay dengan metode pembelajaran lain, seperti pembelajaran berbasis masalah atau proyek. Dengan pelatihan tambahan ini, diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis.

Selain itu, evaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan Educaplay perlu dilakukan melalui penelitian lebih lanjut. Penggunaan metode kuantitatif, seperti pre-test dan post-test, dapat membantu mengukur efektivitas platform ini dalam

meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Program ini juga dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak sekolah agar manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak guru dan siswa. Untuk mendukung kolaborasi yang lebih luas, forum berbagi praktik terbaik antar guru dapat dibentuk sehingga keterampilan pengajaran berbasis teknologi terus berkembang dan semakin efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut, perlu dilakukan pendampingan lanjutan agar guru lebih percaya diri dalam mengembangkan materi interaktif berbasis Educaplay. Selain itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas Educaplay dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Pengujian langsung terhadap siswa juga akan memberikan wawasan lebih mendalam tentang bagaimana platform ini dapat mengubah pola pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika di SD. Dengan demikian, hasil pelatihan ini tidak hanya berhenti pada implementasi guru, tetapi juga dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa Educaplay membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dengan mendesaian pembelajaran menginterasikan aktivitas interaktif educapalay seperti kuis, permainan educative menjadikan siswa tidak takut dalam proses pembelajaran dengan hal ini guru dapat melatih kemampuan berfikir siswa. Namun dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi di antaranya: (a) keterbatasan literasi digital guru, terutama dalam mengoperasikan fitur-fitur lanjutan di educaplay, yang memerlukan pelatihan lebih lanjut; (b) sarana teknologi serta pelatihan lanjutan bagi guru sangat dibutuhkan agar inovasi ini dapat diterapkan secara berkelanjutan; (c) perbedaan tingkat kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi, siswa dikelas rendah masih butu bimbingan intensif dari guru

Dari evaluasi, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan guru dan minat belajar siswa, hal ini ditunjukkan oleh peningkatan partisipasi guru dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu siswa yang mengikuti pembelajaran dengan educapalay menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik, terutama dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Agar program ini dapat berkelanjutan dan memberikan dampak lebih luas, maka tim pengabdian memberikan rekomendasi antara lain ; (1) pelatihan lanjutan bagi guru terkait penggunaan fitur-fitur yang lebih kompleks di educaplay, serta strategi implementasinya dalam kurikulum ;(2)kolaborasi dengan pihak sekolah dan pemerintah daerah untuk menyediakan dukungan infrastruktur digital , akses seperti internet yang stabil dan perangkat teknologi yang memadai; (3) penyusunan modul atau anduan pembelajaran berbasis educaplay, agar guru lebih mudah mengadopsi dan mengembangkan materi pembelajaran secara mandiri; (4) Monitoring dan evaluasi

berkala terhadap efektifitas penggunaan *educaplay* dalam pembelajaran serta melakukan adaptasi sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Dengan adanya langkah-langkah berkelanjutan ini, diharapkan program pendampingan guru dalam pemanfaatan *educaplay* ini dapat terus memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar serta memperkuat kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SD.

Ucapan Terima Kasih

Dengan segala kerendahan hati, kami mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yang telah memfasilitasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sehingga dapat terlaksana dengan baik. Kami juga berterima kasih kepada LPPM yang telah memberikan izin serta mendanai kegiatan ini. Penghargaan yang tulus kami sampaikan kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Merangin atas izin yang diberikan untuk melaksanakan program ini. Tak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah serta para guru di SDN 100/VI Pamenang atas dukungan dan partisipasi mereka yang sangat membantu dalam kelancaran kegiatan pengabdian ini.

Pernyataan Kontribusi Penulis

SH memiliki peranan penting dalam kegiatan pengabdian ini, yaitu sebagai konseptor dimana Ketua tim pengabdian yang bertugas Melakukan wawancara dan observasi Bersama kepala sekolah SDN 100/IV Pamenang II untuk melakukan penjarangan masalah dan membuat analisis solusi yang dapat dilaksanakan, ketua pelaksana memastikan pengabdian berjalan sesuai dengan tujuan pengabdian menghasilkan luaran yang sesuai dengan target yang telah di tetapkan. ketua pelaksana kegiatan serta sebagai penulis pertama. MS Melakukan observasi lanjutan terkait dengan data tentang guru yang belum mengerti dan memberi pendampingan berkoordinasi dengan dengan kepala sekolah untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian serta memberikan arahan naskah penulisan artikel. DE, RD, berperan sebagai pengkondisian kepada peserta pelatihan dan memastikan peserta pelatihan memahami dengan cara melihat luaran yang ditargetkan kepada peserta (guru) serta melakukan pengolahan data untuk keperluan penulis naskah artikel. MDP dan VZ melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran pengenalan *educaplay*, pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, desain pembelajarn berbasis HOTS, pemanfaatan *educaplay* dalam pembelajaran matematika dan sebagai pengembang konsep dan mencari rujukan yang mendukung.

Referensi

Afriani, W., Sirait, J., & Oktavianty, E. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smp Pada Materi Gerak Lurus. *Jurnal Education and Development*, 10(3).

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman
- Aziizah, N. R. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Energi Alternatif pada Siswa Kelas IV SD N Nampirejo. *Proceeding of Biology Education*, 3(1).
- Dewi Sepriyanti, Deden Supriatna, Rudi Hartono. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 13 No2, Desember 2024. <https://jurnal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK>
- Graça, V., Quadro-Flores, P., & Ramos, A. (2022). The Integration of the Digital Platform Educaplay in Interdisciplinary Paths in the 1st and 2nd Basic Education Cycles. *Athens Journal of Education*, 9(3). <https://doi.org/10.30958/aje.9-3-2>
- Hayati, S. (2023). *Narasi, Literasi, dan Bahasa dalam Peningkatan Kompetensi*. Tulungagung: Akademia.
- Hattie, J. (2018). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge
- Jonassen, D. H. (2010). *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. Routledge.
- Jupri, A. (2018). Peran Teknologi dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik. *Prosiding: Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 303–3144.
- Nasyiatur Raafiatul Aziizah. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Energi Alternatif pada Siswa Kelas IV SD N Nampirejo. *Proceeding of Biology Education*, 3(1). <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.19>
- Noor, P. P., & Abadi, A. P. (2022). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Perkembangan Pembelajaran Matematika SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2). <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.1986>
- PISA. (2022). *PISA 2022 Results: Assessing the Knowledge and Skills of the World's 15-Year-Olds*. OECD Publishing
- Rosmalinda, D. (2024). Kampus Mengajar: Terobosan Inovasi Peningkatan Kemampuan Literasi. In A. Wijayanto, Santiana, A. Asrifan, V. Genua, & E. Saputro (Eds.), *Upaya Terbaik Memaksimalkan Pendidikan Literasi dan Sastra serta Bahasa* (pp. 85–89). Akademia Pustaka.
- Saiful Anwar dan Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islma*. Vol 3 No.1 Tahun 2025. DOI: <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Spector, J. M. (2017). *Foundations of Educational Technology: Integrative Approaches and Interdisciplinary Perspectives*. Routledge.
- 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).
- Surachmi, S., & Sison, K. J. S. (2021). Educaplay as Teaching Media inn Virtual Classes. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE*.
- 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). <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1707>