

PELATIHAN PEMBUATAN GAME EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Febbry Romundza¹, Afrida², Novferma³, Izra Miharti⁴, Nurmala Dewi⁵, Agustin Wela Sasih⁶

¹²³⁴⁵⁶Fakultas Keguruan Dan Ilmu pendidikan Universitas Jambi

Email : febbyromundza@unja.ac.id

ABSTRACT : *The use of interactive learning media is one of the strategies to enhance students' creativity and motivation in the digital era. One platform that can be utilized is Educaplay, which allows users to easily and attractively create various types of educational games. This training activity aims to improve participants' skills in designing learning games using Educaplay and to assess its impact on students' learning creativity. The training methods included lectures, demonstrations, hands-on practice, and reflective discussions. The activity was conducted over three days and involved 30 participants, consisting of high school teachers and students. Evaluation was carried out through observation, assessment of game products, and questionnaires on satisfaction and effectiveness. The results showed that 90% of participants were able to create at least two types of educational games relevant to the learning material. The use of these games during trial learning sessions led to a 40% increase in student participation and creativity compared to conventional methods. Moreover, 87% of participants stated that the training was very useful in supporting learning innovation. In conclusion, game development training using Educaplay is effective in improving participants' digital skills and in promoting students' creativity in learning. This platform offers an innovative alternative for active and engaging 21st-century learning.*

Keywords : *Educaplay, educational games, creativity, interactive media, training.*

ABSTRAK : Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa di era digital. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah *Educaplay*, yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis game edukatif secara mudah dan menarik. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam merancang game pembelajaran menggunakan *Educaplay* serta mengukur dampaknya terhadap kreativitas belajar siswa. Metode pelatihan yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on*), serta diskusi reflektif. Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari dengan melibatkan 30 peserta yang terdiri dari guru dan siswa tingkat SMA. Evaluasi dilakukan melalui observasi, penilaian produk game, serta kuesioner kepuasan dan efektivitas. Hasil menunjukkan bahwa 90% peserta mampu membuat minimal dua jenis game edukatif yang sesuai dengan materi pembelajaran. Penggunaan game yang dihasilkan dalam uji coba pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan kreativitas siswa sebesar 40% dibandingkan dengan metode konvensional. Sebanyak 87% peserta menyatakan pelatihan ini sangat bermanfaat dalam mendukung inovasi pembelajaran. Kesimpulannya, pelatihan pembuatan game menggunakan *Educaplay* efektif dalam meningkatkan keterampilan digital peserta serta mampu mendorong kreativitas belajar siswa. Platform ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan di abad 21.

Kata kunci : *Educaplay, game edukatif, kreativitas, media interaktif, pelatihan*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan. Di era digital, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan metode konvensional, melainkan dituntut untuk lebih interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi (Febbry et.al. 2024). siswa saat ini merupakan “digital natives” yang lebih tertarik dan responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan metode tradisional (Ramadhan & Koryati 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa.

Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang kini banyak dikembangkan adalah game edukatif. Game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, mendorong eksplorasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Cuenca & Pila 2025). Dalam konteks ini, platform Educaplay menjadi salah satu pilihan yang potensial. Educaplay menyediakan berbagai template aktivitas pembelajaran interaktif yang mudah diakses dan digunakan, baik oleh guru maupun siswa. Fitur-fitur seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan pasangan, dan permainan interaktif

lainnya dapat disesuaikan dengan materi ajar (Megah Retta, et.al. 2025).

Namun demikian, meskipun memiliki potensi besar, pemanfaatan Educaplay dalam dunia pendidikan belum optimal. Masih banyak pendidik dan siswa yang belum memiliki keterampilan dalam mendesain game edukatif yang menarik dan sesuai dengan kurikulum (Maulidya & Astuti (2025). Selain itu, kreativitas siswa dalam belajar juga belum sepenuhnya terfasilitasi oleh model pembelajaran yang inovatif dan digital. Hal ini menunjukkan perlunya upaya peningkatan kapasitas guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara kreatif dan produktif (Sulistyawati, et. al. 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, diselenggarakan kegiatan pelatihan pembuatan game edukatif menggunakan Educaplay (Liping and Tong 2023). Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis game, mengintegrasikan game edukatif ke dalam proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan bermakna, serta mendorong peningkatan kreativitas belajar siswa melalui pendekatan berbasis teknologi (Romundza F, et, al. 2023). Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan inovasi pembelajaran

digital di lingkungan sekolah. Selain memperkuat kompetensi digital pendidik dan peserta didik, pelatihan ini juga bertujuan untuk menciptakan budaya belajar yang kreatif dan kolaboratif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (Gugun et, al. 2023).

METHODE

Pelatihan pembuatan game edukatif menggunakan Educaplay ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta secara aktif dalam merancang media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini berlangsung selama tiga hari dan diikuti oleh 30 peserta yang terdiri atas guru dan siswa tingkat SMA. Pelatihan dilaksanakan di laboratorium komputer sekolah DI SMA Negeri 8 Kota Jambi, yang dilengkapi dengan akses internet dan perangkat multimedia pendukung.

Metode pelatihan terdiri dari empat tahapan utama, yaitu ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung (hands-on), dan diskusi reflektif. Pada tahap ceramah, fasilitator menyampaikan materi mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif serta potensi pemanfaatan platform Educaplay dalam pembelajaran (Novferma & Romundza, 2023). Selanjutnya, pada tahap demonstrasi, peserta ditunjukkan langkah-langkah teknis dalam membuat akun, memilih jenis permainan, memasukkan konten pembelajaran, hingga

mempublikasikan game yang telah dibuat. Setelah itu, peserta melakukan praktik secara mandiri maupun berkelompok dengan target membuat minimal dua jenis game edukatif yang relevan dengan mata pelajaran masing-masing.

Tahap akhir adalah diskusi dan refleksi, di mana peserta mempresentasikan hasil karyanya, saling memberi umpan balik, serta mendiskusikan tantangan dan potensi penerapan game edukatif di kelas. Untuk mengetahui efektivitas pelatihan, dilakukan evaluasi melalui tiga instrumen, yaitu observasi terhadap proses keterlibatan peserta, penilaian produk game berdasarkan kriteria kreativitas dan relevansi materi, serta kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan peserta dan persepsi terhadap dampak penggunaan game dalam pembelajaran (Novferma, et, al. 2023). Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan keterampilan peserta serta perubahan pendekatan belajar setelah pelatihan.



Gambar 1. Metode pelatihan media pembelajaran interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan game edukatif menggunakan *Educaplay* dilaksanakan selama tiga hari dengan melibatkan 30 peserta yang terdiri atas guru dan siswa SMA Negeri 8 kota jambi. Evaluasi pelatihan dilakukan melalui tiga instrumen, yaitu observasi keterlibatan peserta selama pelatihan, penilaian terhadap produk game yang dihasilkan, serta kuesioner kepuasan dan efektivitas pelatihan.

1. Keterlibatan Peserta

Berdasarkan hasil observasi, tingkat partisipasi peserta selama pelatihan tergolong tinggi. Selama sesi ceramah dan demonstrasi, peserta aktif bertanya dan mencatat langkah-langkah penting dalam pembuatan game. Pada sesi praktik (*hands-on*), sebanyak 27 dari 30 peserta (90%) mampu mengikuti seluruh tahapan pembuatan game secara mandiri, mulai dari membuat akun, memilih template game, menyusun soal, hingga mengunggah hasilnya. Beberapa peserta bahkan mampu membuat lebih dari dua game dalam waktu yang terbatas, menunjukkan antusiasme dan kemampuan eksploratif yang tinggi.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan

2. Kualitas Produk Game

Penilaian terhadap produk game yang dibuat peserta dilakukan dengan menggunakan rubrik yang mencakup empat aspek, yaitu: (1) relevansi dengan materi pelajaran, (2) tingkat kreativitas desain, (3) interaktivitas permainan, dan (4) kejelasan instruksi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa:

- 40% peserta menghasilkan game dengan kategori **sangat baik**, ditandai dengan kesesuaian konten dengan kurikulum,

variasi soal yang beragam, serta tampilan visual yang menarik.

- 50% peserta berada dalam kategori **baik**, dengan struktur game yang jelas dan dapat digunakan dalam konteks pembelajaran meskipun belum sepenuhnya maksimal dalam aspek estetika.
- 10% peserta masih berada dalam kategori **cukup**, umumnya karena kendala teknis dan keterbatasan waktu dalam menyelesaikan desain game secara utuh.



Gambar 3. Kualitas produk yang di hasilkan

Jenis game yang paling banyak dibuat meliputi *quiz*, *matching pairs*, dan *crossword*. Materi yang diangkat cukup bervariasi, mulai dari Bahasa Indonesia, Biologi, Matematika, hingga Sejarah.

3. Dampak terhadap Kreativitas dan Pembelajaran

Uji coba penggunaan game dalam pembelajaran dilakukan secara terbatas pada kelas percontohan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan **partisipasi aktif siswa sebesar 40%** dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa terlihat lebih fokus, antusias menjawab pertanyaan, serta lebih aktif berdiskusi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk game. Selain itu, guru juga melaporkan bahwa suasana belajar menjadi lebih hidup dan kompetitif secara sehat.

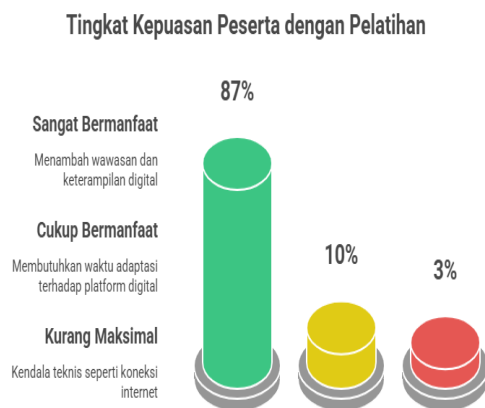
Dampak terhadap kreativitas siswa ditunjukkan melalui respons siswa yang mulai tertarik untuk membuat game mereka sendiri sebagai bagian dari tugas atau proyek pembelajaran. Hal ini mendukung pendapat Gee (2003) bahwa game edukatif dapat mendorong siswa menjadi pembelajar aktif dan kreatif.

4. Hasil Kuesioner Peserta

Kuesioner diberikan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan. Hasilnya menunjukkan bahwa:

- **87% peserta** merasa pelatihan ini **sangat bermanfaat**, terutama dalam menambah wawasan dan keterampilan penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran.

- **10% peserta** menyatakan pelatihan **cukup bermanfaat**, dengan alasan masih membutuhkan waktu adaptasi terhadap platform digital.
- **3% peserta** menyatakan manfaat pelatihan masih **kurang maksimal**, karena kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil.



Gambar 4. Tingkat kepuasan peserta dalam pelatihan

Mayoritas peserta menyatakan keinginan untuk mengembangkan lebih banyak game edukatif dan berharap pelatihan lanjutan diadakan dengan materi yang lebih mendalam, seperti integrasi game dengan platform pembelajaran seperti Google Classroom atau Moodle.

PEMBAHASAN

Hasil pelatihan ini mengonfirmasi bahwa *Educaplay* adalah media yang efektif dan ramah pengguna untuk merancang game edukatif

(Novferma, et.al. 2020). Keterlibatan peserta yang tinggi dan kualitas produk game yang cukup baik menunjukkan bahwa dengan pelatihan singkat sekalipun, peserta mampu berinovasi dalam media pembelajaran. Selain itu, peningkatan partisipasi dan kreativitas siswa selama uji coba pembelajaran memperkuat argumen bahwa pembelajaran berbasis game dapat mengaktifkan proses kognitif dan afektif siswa secara lebih efektif dibanding metode ceramah tradisional (Mujahidawati, et.al. 2023).

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan game edukatif menggunakan *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital serta kreativitas guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran interaktif. Mayoritas peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu menghasilkan produk game yang relevan, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara signifikan, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat.

Pelatihan ini juga mendorong lahirnya inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan abad ke-21, di mana penguasaan teknologi dan pendekatan

pembelajaran kreatif menjadi sangat penting. Berdasarkan temuan tersebut, Educaplay dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang layak untuk diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Untuk pengembangan lebih lanjut, pelatihan lanjutan dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi serta pendampingan berkelanjutan disarankan agar pemanfaatan teknologi pembelajaran semakin optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Febbry R, Sahara, D. R. Siregar, & F. Ulfah. (2024). *Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Game (Educaplay) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Media Informatika*, 6(1), 478–483. runas.religacion.com+2EjournalSisfokomtek+2incoils.or.id+2
- Ramadhan, P. D., & Koryati, D. (2025). *Educaplay sebagai Inovasi Game Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi: Solusi Interaktif untuk Generasi Digital*. *Jiip – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5416–5423. [Jiip](https://doi.org/10.30605/jiip.v8i5.5416)
- Cuenca, W., & Pila, M. (2025). *Enhancing EFL vocabulary acquisition: The effectiveness of Educaplay*. *Runas: Journal of Education and Culture*, 6(11). runas.religacion.com
- Megah Retta, L., Lisandra, V. T., & Hajuan, M. A. (2025). *Metode Pembelajaran Digital Berbasis Game (Educaplay) sebagai Upaya Memotivasi Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. *Dharma Pendidikan*, 20(1), 78–85. [incoils.or.id+5journal.upms.ac.id+5Jiip+5](https://doi.org/10.30605/dharma.v20i1.78)
- Maulidya, D. R., & Astuti, T. (2025). *The Influence of Interactive Learning Media on the Learning Outcomes and Motivation of Grade V Students in the Science Subject*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 63–70. jppipa.unram.ac.id+1ejournal.undiksha.ac.id+1
- Sulistiyawati, W., Sumartiningsih, I., & Priatiningsih, S. (2024). *The Influence Of Interactive Learning Media To Increase Learning Motivation And Learning Outcomes For Early Childhood*. *Journal of Education Technology and Innovation*, 7(1), 38–46.
- Liping Li and Tong He. (2023). *Card Lab: An Educational Game to Support Chemistry Laboratory Learning*. *Journal of Chemical Education* 2023, 100, 1, 192-198. DOI: 10.1021/acs.jchemed.2c00632
- Romundza F, Harizon, Miharti I, Novferma. (2023). *Development of Artificial Intelligence-Based Learning Videos on the Topics of Air Pollution using Lumen App*. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 2023
- Gugun M Simatupang, Husni S, Mujahidawati, Dewi I, Romundza F. (2023). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Dengan Karakter Diri Sendiri Menggunakan Aplikasi Loomie Dan Obs Untuk Meningkatkan literasi informasi*. DOI: 10.47709/dst.v3i2.3222
- Novferma, Romundza F. (2023). *Analysis of Students' Mathematical Literacy Ability Through Mathematics Comics Based on Problem-Based Learning*. DOI: 10.30605/novferma.v3i2.3222

<https://doi.org/10.22437/edumatica.v13i03.29309>

Novferma, Mujahidawati, Romundza F, Ari F, Rizanti N. (2023). The analysis of University student's motivation in learning by using E-book with magazine display in the time of Covid-19 pandemic.

<https://doi.org/10.1063/12.0019319>

Novferma, Wardi S, Kamid, Ari F, Romundza F, Rizanti N. (2020). Analysis of 4C

(Critical, creative, collaborative, communicative) ability of students in the algebraic structure course in the time of Covid-19 pandemic. AIP Conf. Proc. 2811, 020023 (2023)

Mujahidawati, Novferma, Gugun M. S, Ari F, Romundza F. (2023). Analysis of university students' higher order thinking skills (HOTS) in the differential equation courses in the time of Covid-19 pandemic. AIP Conf. Proc. 2698, 060047 (2023)