

Pemanfaatan Teknologi Digital: Platform Educaplay pada Kegiatan Asistensi Mengajar di SD Islam Hasanka Palangka Raya

Tiana Sapitri¹, Aulia Mustika Ilmiani², Marliana Sya'diah³

^{1,2} *UIN Palangka Raya, Indonesia*

³ *SD Islam Hasanka Palangka Raya, Indonesia*

Corresponding Author

Nama Penulis: Tiana Sapitri

E-mail: tianasapitri@iainpalangkaraya.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini membahas pemanfaatan teknologi digital, khususnya platform Educaplay, dalam kegiatan Asistensi Mengajar Program MBKM di SD Islam Hasanka Palangka Raya. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab melalui penggunaan media interaktif berbasis digital yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR), yang menekankan pada kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa dalam seluruh proses pelaksanaan. Kegiatan Asistensi Mengajar ini melibatkan 23 siswa kelas 1 (Ibnu Khaldun). Media Educaplay digunakan dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki interaktif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif karena pembelajaran disajikan melalui media yang dekat dengan dunia digital mereka. Selain itu, mahasiswa asisten memperoleh pengalaman pedagogis dan literasi digital yang lebih baik. Dengan demikian, penggunaan Educaplay terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini merekomendasikan penerapan media digital interaktif serupa di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan mutu dan relevansi pendidikan dasar di era digital.

Kata kunci – teknologi digital, educaplay, pembelajaran interaktif, asistensi mengajar, bahasa Arab

Abstract

This community service activity discusses the use of digital technology, particularly the Educaplay platform, in the Teaching Assistance Program (MBKM) at SD Islam Hasanka Palangka Raya. The aim of this activity is to improve the quality of Arabic language learning through the use of interactive digital media that can create an engaging and enjoyable learning environment. The method used is Participatory Action Research (PAR), which emphasizes collaboration among students, teachers, and teaching assistants throughout the implementation process. This Teaching Assistance activity involved 23 first-grade students (Ibnu Khaldun class). Educaplay was utilized in the form of educational games such as quizzes and interactive puzzles that were adapted to the learning materials. The results of the activity showed an increase in students' participation, motivation, and understanding of Arabic lessons. Students became more enthusiastic and active because learning was presented through media closely related to their digital world. In addition, teaching assistants gained valuable pedagogical experience and improved their digital literacy skills. Thus, the use of Educaplay has proven to be effective in supporting 21st-century learning, which emphasizes creativity, collaboration, and critical thinking skills. This study recommends the application of similar interactive digital media in other schools to enhance the quality and relevance of primary education in the digital era.

Keywords - digital technology, Educaplay, interactive learning, teaching assistance, Arabic language learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Agar teknologi digital dapat dimanfaatkan secara maksimal sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik, diperlukan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang tepat. Penggunaan teknologi digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang autentik atau nyata, sekaligus memungkinkan mereka berinteraksi dengan guru dengan cara yang lebih menyenangkan. Salah satu hal penting dalam penerapan teknologi digital dalam pembelajaran adalah kualitas sumber daya manusia (Azizah Siti Lathifah, 2024). Baik guru maupun siswa harus memiliki kemampuan literasi dan kompetensi digital yang memadai agar mampu memanfaatkan berbagai teknologi digital secara efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar.

Setiap pembelajaran bahasa asing memiliki problematikanya sendiri, sama halnya dalam pembelajaran bahasa arab. Dalam proses pembelajaran bahasa asing memiliki beberapa keterampilan yang mesti dikuasai oleh setiap peserta didik bahasa diantaranya keterampilan mendengar, keterampilan bicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Al Azmi dkk., 2023). Begitu juga halnya dalam pembelajaran bahasa arab yang terdapat didalamnya empat keterampilan yang mesti dikuasai dan dipelajari oleh peserta didik yaitu, : keterampilan mendengar (maharoh istima'), keterampilan bicara (maharoh kalam), keterampilan membaca (maharoh qiro'ah), dan keterampilan menulis (maharoh kitabah).

Kebijakan Program Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan atau akrab disebut Kampus Mengajar merupakan salah satu program pembelajaran di dalam Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia hadir sebagai Solusi untuk menjawab tantangan ini (Stefanus dkk., t.t.). Salah satu program dalam MBKM adalah Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar langsung dari dunia nyata melalui metode pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning).

Kegiatan Asistensi Mengajar merupakan program yang melibatkan mahasiswa dalam berbagai aspek pendidikan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran, serta pengembangan kegiatan sekolah baik yang bersifat intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Program ini menekankan kolaborasi antara mahasiswa, program studi, dan sekolah mitra guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Walaupun berfokus pada bidang pendidikan, program MBKM Asistensi Mengajar terbuka bagi seluruh mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu, baik kependidikan maupun nonkependidikan. Hal ini memberikan kesempatan luas bagi peserta untuk meningkatkan kompetensi mereka. Namun, mahasiswa dari program studi nonkependidikan umumnya belum memiliki keterampilan dasar mengajar, padahal kemampuan tersebut sangat penting bagi seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Santoso dkk., 2022). Keterampilan dasar mengajar mencakup kemampuan membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan materi, mengajukan pertanyaan, melakukan variasi dalam pembelajaran, memberikan penguatan, mengelola kelas, membimbing diskusi, serta mengajar dalam kelompok kecil maupun secara individual.

Pada Artikel ini penulis melaksanakan kegiatan Program Asistemsi Mengajar Merdeka Belajar Kurikulum Merdeka (MBKM) di SD Islam Hasanka Palangka Raya. Penulis memanfaatkan teknologi dan platform interaktif dalam mengajar dikelas sebagai media pembelajaran seperti Aplikasi Educaplay untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Melalui fitur-fiturnya, seperti kuis, teka-teki silang, dan simulasi interaktif, Educaplay dapat membantu siswa memahami konsep Bahasa Arab secara lebih mudah dan menyenangkan (Annisa dkk., t.t.). Selain itu, platform ini juga memungkinkan guru untuk memantau kemajuansiswa secara langsung, sehingga strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah pengabdian tindakan parsitipatif atau juga sering dikenal dengan *Participatory Action Research* (PAR). Metode ini termasuk dalam kategori pengabdian berbasis tindakan (*action research*), yang berfokus pada proses reflektif, bersifat partisipatif, serta diarahkan langsung oleh pelaksana kegiatan. Pendekatan ini juga memiliki sifat kolaboratif karena melibatkan berbagai pihak, seperti peneliti, guru, dan siswa (Azizah & Lutfi, t.t.). Dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian ini turut melibatkan siswa sebagai peserta aktif atau partisipan yaitu siswa siswi kelas 1 SD Islam Hasanka Palangka Raya dengan jumlah siswa 23 siswa.

Selain itu juga menggunakan buku pedoman MBKM, peraturan menteri dan Undang-Undang sebagai sumber rujukan sekunder. Data yang diperoleh akan dianalisis dan diuaraikan secara kualitatif untuk menggambarkan tema riset yang dilakukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan mengidentifikasi sumber rujukan sesuai tema penelitian yang dikaji.

Pelaksanaan kegiatan asistensi mengajar ini berlangsung selama 4 bulan. Dimulai dari bulan juli yaitu pelepasan mahasiswa oleh seluruh panitia MBKM (Gambar 1), pengantaran mahasiswa ke sekolah mitra (Gambar 2) dan berakhir pada bulan November, penjemputan mahasiswa oleh panitia MBKM.



Gambar 1.

Dokumentasi pelepasan mahasiswa MBKM FTIK UIN Palangka Raya



Gambar 2.

Dokumentasi pengantaran mahasiswa ke SD Islam Hasanka

Setelah kegiatan berlangsung, penulis melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa dengan meninjau partisipasi mereka, hasil diskusi, serta umpan balik yang diperoleh. Laporan kegiatan kemudian disusun dengan memuat refleksi atas seluruh proses pelaksanaan, capaian yang diraih, kendala yang ditemui, serta saran untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.(Rahmawati

dkk., 2024) Hasil dari evaluasi tersebut dimanfaatkan untuk memperbaiki metode pengajaran, mengembangkan materi pembelajaran, dan merancang kegiatan pengabdian berikutnya. Melalui metode ini, diharapkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna sekaligus dapat mendorong mereka untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan meningkatkan kemampuan berbahasa Arab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegitan asistensi mengajar menggunakan media platform Educaplay ini melibatkan 23 siswa siswi di kelas 1 (ibnu khaldun) di SD Islam Hasanaka Palangka Raya. Dengan menerapkan model Game Based Learning siswa dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar sehingga mengembangkan fikirannya(Rahayu dkk., 2024). Ada banyak fitur game pada platform Educaplay, tapi disini penulis hanya menggunakan fitur game froggy jump, game ini menurut penulis cukup relefan untuk siswa kelas 1 dan juga fitur game ini mendukung karna menggunakan karakter Binatang dalam permainannya.

Tabel 1.

Nama siswa 1 ibnu khaldun

No	Nama
1	Ahmad Ilham Triabyan Pratama
2	Ainayya Rakani Wafda
3	Arsyila Azkia Putri Chandra
4	Arsyila Qiana Azzahra
5	Dhini Aqila Dewi Sanjaya
6	Dicky Wikarya
7	Fabian Alfarezi Rayhan
8	Fikar Malik Abbasy
9	Jasmine Ghaitsa Aurora
10	Kayla Nadhifa Almeira
11	Kinara Alesha Widyasmara
12	Kirania Hafeeza Aqwalillah
13	M. Fahryan Rizki
14	M. Risky Arsyi Al Faruq
15	Mikayla Zhafira Putri
16	Muhammad Hanif Ghifari
17	Muhammad Fasha Al Fatih
18	Muhammad Thaufan Alghari
19	Muhammad Uwais Al Qorni
20	Naura Raudatul Jannah
21	Raysa Putri Amelia
22	Sofiyah Amara
23	Zhulfan Azrill Pamungkas

Penulis membuat beberapa soal kuis menggunakan platform Educaplay yang disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Keunggulan dari platform Educaplay ialah mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, banyak fitur game yang dapat digunakan guru dan asisten mengajar untuk menganalisis hasil belajar siswa secara langsung dengan cara yang lebih menyenangkan.

Namun, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan tidak terlepas dari beberapa tantangan pada teknis. Yaitu pada persiapannya itu otomatis menguras waktu sampai dengan 5-10 menit, naah waktu persiapan sampai dengan 5-10 menit dalam hal persiapan tapi itu bisa di akomodir

dengan efektifnya pembelajaran media digital tadi, jadi 5-10 menit tadi bisa ditutupi dengan kegiatan pembelajaran media digital yang efektif" (Anam, 2021). Adapun kelebihan di SD Islam Hasanka ialah fasilitas yang memadai, sehingga pemanfaatan teknologi digital sangat mudah dilakukan.



Gambar 3.
Halaman awal Game foggy jump

Setelah halaman ini dimuat, penulis memanggil satu-satu siswa yang ada di (tabel 1) secara berurutan kemudian memainkan game yang sudah disesuaikan dengan materi yang sudah dipelajari di pertemuan sebelumnya.



Gambar 4.
Kuis tebak arti Educaplay

Saat permainan sudah dimulai, pemain harus cepat melihat pertanyaan yang ada dilayar kemudian menjawab dengan jawaban yang benar dengan mengalihkan kursor ke salah satu dari 3 pilihan jawaban sehingga katak yang menjadi visual dalam game ini maju menuju garis finish, finish sesuai dengan banyaknya soal yang dibuat oleh mahasiswa asistensi mengajar. Setiap jawaban benar akan di beri nilai 20, banyak soal yang di buat ialah 5 soal dengan batas waktu menjawab10 detik setiap satu pertanyaan.

Hal ini tidak hanya meningkatkan kompetensi pedagogis mereka tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa lebih lanjut terhadap integrasi teknologi mendukung konsep belajar abad ke-21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital(Hidayah dkk., 2023). Siswa tidak hanya belajar konten pelajaran, tetapi juga terbiasa menggunakan teknologi sebagai alat bantu belajar. Ini menjadi poin penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia pendidikan dan pekerjaan yang semakin berbasis teknologi.

Pelaksanaan game dilakukan pada pertemuan terakhir setiap bab, hal ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa selama beberapa pertemuan sebelumnya dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 5.

Kegiatan belajar menggunakan platform Educaplay dikelas 1

Keberhasilan penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari pendekatan yang bersifat interaktif. Berdasarkan kondisi di lapangan, peserta didik menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi ketika proses belajar memanfaatkan media digital interaktif seperti Educaplay. Siswa terlihat lebih bersemangat saat mengikuti kegiatan yang melibatkan teknologi, terutama yang memuat unsur permainan, tampilan visual yang menarik, serta tantangan yang memacu kemandirian dalam belajar. Fenomena ini sejalan dengan konsep *digital native* yang dikemukakan oleh Prensky, yang menjelaskan bahwa generasi masa kini telah akrab dengan teknologi sejak mereka lahir(Ge'e & Dahl, t.t.). pemanfaatan teknologi ini dapat menjadi model bagi institusi pendidikan lain dalam mengadopsi media pembelajaran berbasis teknologi (tabel 2).

Tabel 2.
Score siswa kelas 1 Ibnu Khaldun

No	Nama	Score
1	Ahmad Ilham Triabyan Pratama	60
2	Ainayya Rakani Wafda	80
3	Arsyila Azkia Putri Chandra	80
4	Arsyila Qiana Azzahra	100
5	Dhini Aqila Dewi Sanjaya	80
6	Dicky Wikarya	80
7	Fabian Alfarezi Rayhan	80
8	Fikar Malik Abbasy	80
9	Jasmine Ghaitsa Aurora	60
10	Kayla Nadhifa Almeira	60
11	Kinara Alesha Widyasmara	80
12	Kirania Hafeeza Aqwaliyah	100
13	M. Fahryan Rizki	100
14	M. Risky Arsyi Al Faruq	80
15	Mikayla Zhafira Putri	80
16	Muhammad Hanif Ghifari	80

17	Muhammad Fasha Al Fatih	60
18	Muhammad Thaufan Alghari	80
19	Muhammad Uwais Al Qorni	100
20	Naura Raudatul Jannah	80
21	Raysa Putri Amelia	60
22	Sofiyah Amara	80
23	Zhulfan Azrill Pamungkas	80

KESIMPULAN

Penelitian di SD Islam Hasanka Palangka Raya, mengidentifikasi bahwa secara signifikan pemanfaatan teknologi digital khususnya platform Educaplay terbukti menjadi media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hal ini dapat dilihat dari suasana belajar yang lebih aktif, serta partisipasi siswa, dan pemahaman materi pembelajaran lebih meningkat ketika menggunakan media platform Educaplay ini. Serta juga pengembangan kompetensi mahasiswa Asistensi Mengajar.

Secara umum, platform Educaplay telah terbukti menjadi media yang efektif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan platform ini, kegiatan belajar di Indonesia dapat berlangsung dengan lebih relevan, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Penerapan inovasi tersebut di SD Islam Hasanka Palangka Raya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi semacam ini dapat berjalan dengan baik serta memberikan dampak positif bagi seluruh pihak yang terlibat — mulai dari siswa, guru, hingga mahasiswa asisten. Dengan demikian, teknologi digital seperti Educaplay memiliki potensi besar untuk mendukung perubahan dan kemajuan dalam dunia pendidikan di masa yang akan datang.

Maka, penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif educaplay dapat menjadi sarana yang strategis dalam menunjang hasil belajar peserta didik, khususnya untuk mata Pelajaran Bahasa Arab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

1. Kepada Pihak SD Islam Hasanka Palangka Raya, ucapan terima kasih ditujukan kepada kepala sekolah, para guru, serta seluruh staf atas izin, dukungan, dan kerja sama yang luar biasa selama kegiatan asistensi mengajar berlangsung. Fasilitas, bimbingan, dan suasana kolaboratif yang diberikan pihak sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini.
2. Kepada Dosen Pembimbing, penghargaan yang tulus disampaikan kepada Ibu Aulia Mustiaka Ilmiani, M.Pd., atas bimbingan, arahan, serta motivasi yang senantiasa diberikan sepanjang proses penelitian. Nasihat dan dukungan beliau tidak hanya membantu dalam penyusunan artikel ini, tetapi juga memperluas wawasan penulis mengenai inovasi pembelajaran.
3. Kepada guru pamong, ucapan terimakasih juga kepada Ustadzah Marliana Sya'diah, M.Pd dimana telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis selama kegiatan Asistensi Mengajar.
4. Kepada Panitia Program MBKM, ucapan terima kasih disampaikan atas fasilitasi dan pengelolaan program *Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM)* yang berjalan dengan baik dan terencana. Dukungan panitia memungkinkan mahasiswa menjalankan kegiatan dengan lancar serta memperoleh pengalaman berharga di dunia pendidikan.

Penulis berharap seluruh kontribusi dan dukungan dari pihak-pihak yang terlibat dapat memberikan dampak positif bagi pengembangan program pendidikan dan peningkatan kualitas mahasiswa. Semoga kerja sama dan sinergi ini dapat terus terjalin di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 2(1), 50. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678>
- Anam, K. (2021). *Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(2).
- Annisa, D. S., Azis, Z., Azmi, M. B., & Dachi, S. W. (t.t.). *Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL)*. 6(1).
- Azizah, N., & Lutfi, S. (t.t.). *Bimbingan Membaca AL-Qur'an Bagi Siswa Kelas XI dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca AL-Qur'an SMK Al Ishlah Palangka Raya*.
- Azizah Siti Lathifah. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Konstruktivisme: Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2838>
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (t.t.). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*.
- Hidayah, R. T., Iskamto, D., & Putri, R. K. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(2), 83–88. <https://doi.org/10.54099/jpma.v2i2.609>
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., & Moeljaningsih, W. (2024). *Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar*. 10.
- Rahmawati, S., Qamariah, Z., & Wahyuni, N. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital: Aplikasi Kahoot dalam Kegiatan Asistensi Mengajar di SMA NU Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2683–2692. <https://doi.org/10.59837/8y34yk63>
- Santoso, H. D., Sari, D. P., Fadilla, A. D., Utami, F. F., Rahayu, F. P., Sari, D. C., & Sya'bani, N. P. (2022). Asistensi Mengajar, Adaptasi Teknologi, Dan Administrasi Dalam Program Kampus Mengajar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 4(2), 100. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v4i2.18220>
- Stefanus, P., Panatra, V., & Prasetya, M. (t.t.). *Gambaran MBKM Asistensi Mengajar di SMP X Kota Tangerang*.