



## **Implementation of the 2013 Curriculum in Integrated Thematic Learning in Elementary Schools: Strategies, Challenges, and its Impact on Learning**

**Muhamad Rafli<sup>1</sup>, Yusni Arni Yusuf<sup>2</sup>, Dita Mega Astuti<sup>3</sup>, Meri Nopita<sup>4</sup>**

*<sup>1,2,3,4</sup> Universitas PGRI Palembang, Indonesia*

### **ABSTRACT**

#### **ARTICLE INFO**

*Article history:*

Received

21 September 2024

Revised

25 October 2024

Accepted

20 November 2024

Dengan metode pengajaran saat ini yang dilakukan oleh guru cenderung membuat Pelajaran membosankan karena suasana proses pembelajaran tidak menarik dan cenderung peserta didik sulit untuk fokus pada proses pembelajaran, sama halnya yang terjadi di Madrasah Ibtidayah 3 Kota Palembang. Peserta didik cenderung bosan dan gaduh pada pembelajaran tersebut, sehingga peneliti mencari alternatif lain untuk meningkatkan keaktifan pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran yaitu dengan Educaplay. Penerapan ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar. Subjek dalam penerapan ini adalah siswa kelas 2 di Madrasah Ibtidayah Kota Palembang.

#### **Keywords**

*Implementation, Curriculum 2013, Thematic Integrative.*

#### **Corresponding**

**Author** :

[M.raflibta@gmail.com](mailto:M.raflibta@gmail.com)

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan, perkembangan, meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan, kecerdasan. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan keterampilan siswa di era yang terus berkembang saat ini. Pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara terpopuler terpopuler sesuai zaman sekarang ini salah satunya ialah recreations based learning. Seperti yang dikatakan oleh Purwanto yang dikutip dari buku M.Thobroni: "berhasil atau tidaknya pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah faktor master dan cara mengajarnya"

Pendidikan pada era sekarang ini terus maju seiring perkembangan zaman yang terjadi. Perkembangan zaman yang terus maju menuntut perkembangan dalam dunia pendidikan agar terus berinovasi seperti penggunaan teknologi dibidang pendidikan.(Yusni arni et al.,2024)

Segala sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan membutuhkan pengembangan sumber daya manusia yang konstan. Sumber daya manusia yang berkelanjutan harus menjadi evaluasi ilmiah guru, yang dalam hal ini adalah guru. Pesatnya perkembangan media sosial sebagai alat komunikasi yang mudah digunakan dan diakses semua orang dari mana saja tidak hanya menimbulkan mempermudah komunikasi. Pertumbuhan media sosial telah menimbulkan tren baru, termasuk di dunia pendidikan, namun juga menimbulkan fenomena signifikan dalam arus informasi. (Cahyono et al., 2022). Maka dari itu, pendidik dituntut senantiasa dapat mengikuti perkembangan zaman, memiliki pengetahuan serta penguasaan dalam teknologi dikarenakan teknologi ini menjadi aspek keterampilan yang harus di kuasai untuk mendorong peningkatan proses belajar-mengajar disekolah. Untuk para siswa, literasi teknologi mendukung pola pikir dan kemampuan iptek mereka (Nadia et al., 2022).

Pembelajaran matematika yang masih rendah disebabkan karena berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. Kesulitan belajar matematika pada siswa merupakan kenyataan yang sering ditemui di setiap sekolah. Kesulitan belajar matematika ini disebabkan karna siswa kurang pemahaman pada materi yang sudah di sampaikan (Abdurrahman, 2012) sehingga memerlukan media serta metode yang pas supaya siswa dapat lebih memahami pembelajaran Matematika terutama dalam materi penjumlahan dan pengurangan.

Salah satu permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia disebabkan oleh faktor pembelajaran yang tidak bebas dan aktif sehingga suasana kelas cenderung monoton dan dampaknya siswa tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar secara optimal (Yusni arni et al.,2024).

Media berperan penting dalam terlaksananya proses pembelajaran, sebab penggunaan media menjadi salah satu perantara pendidik kepada peserta didik agar informasi yang disampaikan dapat lebih mudah diterima. Guru berperan penting dalam suatu proses pembelajaran, selain itu guru juga memiliki tugas serta tanggung jawab dalam menyusun sebuah rencana pembelajaran,

melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi dan menganalisis hasil pembelajaran, serta menindak lanjuti dari hasil pembelajaran itu sendiri. Guru juga sebagai seorang pendidik profesional dituntut mengembangkan pembelajaran media yang kreatif dan inovatif.

Beragam platform media pembelajaran berbasis digital mulai digunakan. Contoh platform pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia adalah Educaplay. Educaplay adalah platform pembelajaran online yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video (Batitusta & Hardinata, 2024). Dengan menggunakan Educaplay, siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Educaplay, Anda tidak hanya dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan di era digital. (Lathifah et al., 2024).

Platform Educaplay adalah salah satu platform pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan guru, pendidik, dan lembaga pendidikan, sebagai media evaluasi atau mengerjakan soal-soal latihan. Fitur khusus Educaplay dan sistem manajemen pembelajaran (LMS) membantu pengguna mengikuti kuis/tes berbentuk game menarik dan menyenangkan. Game-game yang tersedia pada platform educaplay ini cukup banyak dan beragam yang tentunya menarik minat belajar siswa dalam kelas saat mengerjakan soal (Batitusta & Hardinata, 2024). Sebagaimana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Lathifah et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di Kelas Pada tahun ajaran 2024-2025 di Madrasah Ibtidayah 3 Kota Palembang masih minim dalam penggunaan media aplikasi interaktif untuk menarik dan meningkatkan keaktifan pada peserta didik. Kebanyakan guru hanya menggunakan media papan tulis dan media power point sebagai media pembelajaran, tak jarang guru juga menggunakan media buku lks dan buku paket untuk pembelajaran. (2018:105) mengemukakan pendapatnya bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran yang berguna untuk membangkitkan cara pikir, batin, perhatian dan kemampuan atau keterampilan seorang siswa sehingga dapat mendorong motivasi terjadinya proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan EducaPlay dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di tingkat Sekolah Dasar.

Studi ini akan menganalisis dampak penggunaan platform EducaPlay terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung efektivitas metode ini. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap praktik pengajaran di Sekolah Dasar dan mendorong penggunaan teknologi sebagai alat inovatif dalam pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan (R&D) digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk atau solusi yang dapat memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam konteks pengembangan game edukatif seperti Educaply, metode penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan game yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam mendidik dan mengembangkan kemampuan pemain.

Tujuan penelitian game Educaply, tujuan penelitian pengembangan untuk game edukasi bertujuan untuk menciptakan solusi interaktif yang efektif dalam membantu proses pembelajaran melalui media game yaitu :

1. Mengembangkan Game Edukasi yang Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
Mengembangkan game edukasi yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik di madrasah ibtidaiyah 3 Palembang dalam mata pelajaran Matematika tema penjumlahan dan penguranganguru melihat apakah game edukasi dapat mempengaruhi hasil pembelajaran, seperti peningkatan nilai tugas, nilai ujian dan pemahaman tentang materi.
2. Mengidentifikasi Dampak positif dari Game Edukasi terhadap Kemampuan belajar siswasejauh mana penggunaan game edukasi seperti Educaply dapat membantu pengembangan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan.

Observasi game educaply dilakukan kepada 5 siswa kelas 2 Madrasah ibtidaiyah Palembang untuk mengetahui secara langsung pada hari Kamis pukul 09.00 WIB

Sebelum dimulainya seni pembelajaran menggunakan game educaply ini guru menjelaskan dan memberi arahan cara menggunakan game educaply ini dan aturan dalam permainan. Kemudian 5 orang tersebut membuka situs game educaply yang diberikan oleh guru, observasi berlangsung selama 30 menit.

Deskripsi kegiatan selama observasi

- 1) Siswi 1 ( Siti 10 Tahun)

Siti terlihat sangat antusias saat memulai game pembelajaran educaply, pada awal permainan ia sempat merasa bingung dan bertanya

kepada guru, lalu setelah beberapa detik dijelaskan ia melanjutkan permainannya dan focus dengan tantangannya, ia berhasil menyelesaikan dengan waktu yang tepat,

2) Siswa 2 ( Andi 11 tahun )

Andi tampak lebih hati-hati dalam menyelesaikan soal yang ada di game educaply. Ia juga menggunakan fitur bantuan yang ada dalam handpone nya untuk memastikan jawabannya benar. Hal itu yang membuat waktu lebih lama untuk menyelesaikan pembelajaran game tersebut

3) Siswi3(Cici10tahun)

Cici cepat dalam bermain game ini dan langsung menyelesaikan beberapa level pertama tanpa kesulitan Namun, ketika menghadapi level yang lebih sulit, ia terlihat sedikit kesulitan dan meminta bantuan dari teman sekelasnya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun game ini menyenangkan, tetapi juga ada beberapa soal masih bisa cukup menantang untuk siswa dengan pemahaman matematika yang lebih rendah

4) Siswa 4 ( Bobby 11 Tahun )

Boby menunjukkan semangat yang tinggi dalam menggunakan game educaply ini. Ia sangat terlibat dalam menyelesaikan setiap soal dan terkadang memberikan tips kepada teman-temannya yang lebih kesulitan. Bobby merasa sangat tertantang oleh sistem level dalam game, yang memberinya rasa percaya diri setiap kali berhasil melewati level dengan benar.

5) Siswi 5 ( Anggi 10 tahun)

Anggi menunjukkan kebingungan dan kesulitan pada awal bermain game ini, tetapi setelah beberapa saat ia bisa mengikuti permainan dengan cepat sesuai waktu yang ditentukan didalam game. Anggi lebih cenderung memilih untuk bermain sendiri daripada bekerja sama dengan teman-temannya. Ia lebih senang memecahkan soal sendiri tanpa bantuan.

Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Pengembangan Game Educaply materi penjumlahan dan pengurangan di kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah 3 Palembang yaitu melalui 3 tahapan:

- 1) Observasi: Melakukan observasi terhadap pemain saat memainkan game untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi.
- 2) Wawancara: Mengumpulkan wawancara dengan orang tua, siswa yang bermain game Educaply, atau pengguna untuk mendapatkan hasil tentang efektivitas game educaply di madrasah ibtidaiyah 3 palembang
- 3) Tes dan Penilaian: Membandingkan siswa yang mengikuti tes untuk melihat hasil belajar pemain game educaply sebelum dan sesudah

menggunakan game tersebut untuk mengukur peningkatan keterampilan berhitung yang telah dijelaskan oleh guru

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan game educaply pada materi penjumlahan dan pengurangan dikelas 2 madrasah ibtidaiyah 3 Palembang melalui metode pembelajaran berbasis game lebih mampu memahami materi yang diajarkan serta bermain sambil belajar. Penggunaan game educaply membuat pembelajaran yang lebih efektif karena game educaply bisa membantu siswa yang mengalami ketidakmampuan belajar dan siswa yang merasa bosan, memfasilitasi pembelajaran siswa yang terstruktur, sistematis, dan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Pembahasan terkait pengembangan game educaplay sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa dan guru. Keunggulan game educaplay sebagai media pembelajaran bagi siswa adalah melatih siswa untuk berfikir kritis, belajar lebih menarik, mengungkapkan apa yang dipelajari secara bebas, menantang diri sendiri, belajar mandiri dan mengembangkan keterampilan siswa dan dengan menggunakan game educaplay sebagai media pembelajaran dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

Nama Siswa	Umur	Kemajuan	Tantangan Yg Dihadapi	Poin
Siti	10 tahun	Meningkatkan kecepatan dalam mengerjakan soal yang ada di game	Tidak ada tantangan yang dihadapi, hanya saja Siti merasa bingung diawal permainan	100
Andi	11 tahun	Lebih tertarik saat belajar dan senang dalam belajar Ketika menggunakan game pembelajaran	Penggunaan waktu yang lama saat bermain game pembelajaran	100
Cici	10 tahun	Lebih percaya diri menjawab, Ketika menemukan soal yang sulit	Kesulitan dalam menjawab soal	80

Boby	11 tahun	Lebih terampil dalam pembelajaran matematika	Tidak ada kesulitan yang di alami	100
Anggi	10 tahun	Meningkatkan motivasi penyelesaian masalah secara individu	Tidak ada kesulitan, hanya saja kurang bersosialisasi dengan teman sekitar	100

Berdasarkan tabel data diatas, secara keseluruhan, kelima siswa yang mengikuti tes game educaply dikelas tersebut telah menunjukkan peningkatan keterlibatan dan motivasi selama penggunaan game edukasi Educaply. Meskipun ada variasi dalam kecepatan dan cara mereka menyelesaikan tantangan, semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa seperti Boby menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan menjawab yang cepat dalam menjawab soal matematika setelah bermain, sementara siswa lain seperti Cici membutuhkan sedikit lebih banyak waktu untuk memahami dan menyelesaikan tantangan. Hal ini menunjukkan bahwa game Educaply dapat disesuaikan dengan kemampuan individu, memberikan tingkat kesulitan yang sesuai dengan perkembangan masing-masing siswa.

### Discussion

#### Materi pembelajaran MTK Penjumlahan dan Pengurangan

Menurut Harmanto, M.I (2017:3) operasi hitung penjumlahan adalah operasi dasar aritmatika yang dilakukan oleh siswa dengan menjumlahkan atau menambah dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan. Ada dua cara ketika akan menyelesaikan soal penjumlahan yaitu dengan cara pendek dan cara panjang. Cara pendek yaitu dengan menjumlahkan dua bilangan secara langsung sehingga langsung diperoleh hasil dari penjumlahan. Cara panjang dikerjakan dengan menjumlahkan dua bilangan tetapi dalam cara ini dipisahkan antara satuan, puluhan, dan ratusan lalu kedua bilangan tersebut berdasarkan satuan, puluhan, dan ratusan kemudian dijumlahkan lalu diperoleh hasil dari penjumlahan tersebut.

Sedangkan operasi hitung pengurangan adalah operasi dasar aritmatika yang dilakukan oleh siswa dengan mengerangi dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan. Secara sederhana dapat diartikan bahwa pengertian pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan. Sama halnya dengan operasi

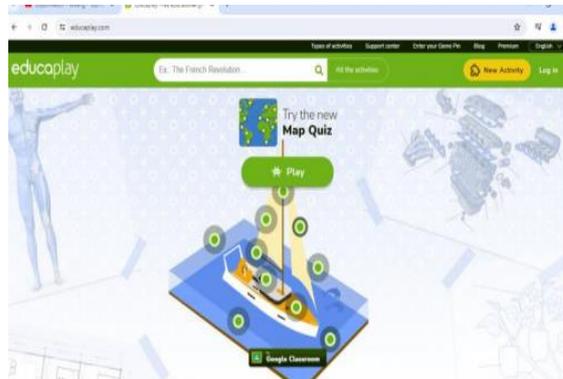
penjumlahan, operasi pengurangan juga memiliki dua acara ketika akan menyelesaikannya yaitu dengan cara pendek dan juga acara panjang.

### Pengertian permainan Educaplay

Game Educaplay adalah aplikasi yang menarik untuk membuat soal-soal pembelajaran untuk siswa agar lebih menarik, selain itu Educaplay dapat mendukung pembelajaran siswa agar lebih menyenangkan. Selain itu kelebihan Educaplay adalah memudahkan guru untuk merancang suatu pembelajaran yang berbasis permainan, kelebihan yang lain adalah platform ini gratis digunakan sehingga guru sesuka hati membuat pembelajaran atau kuis secara kreatif dan profesional.

### Langkah-Langkah Pembuatan Game Educaplay

1. Siapkan materi, dan latihan yang akan diimport ke dalam software Educaplay.
2. Buka website software Educaplay di <https://www.educaplay.com>



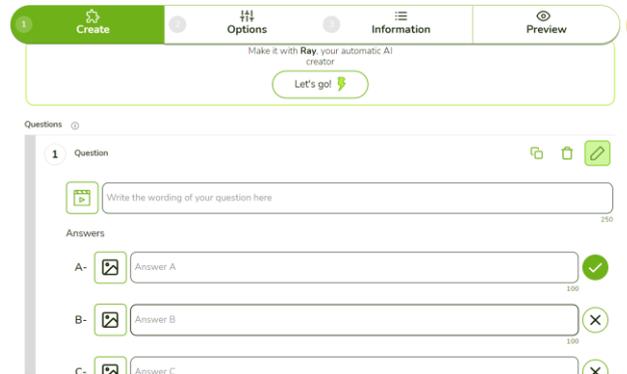
3. Login terlebih dahulu. Untuk kasus ini kami melakukan sign in melalui akun google.



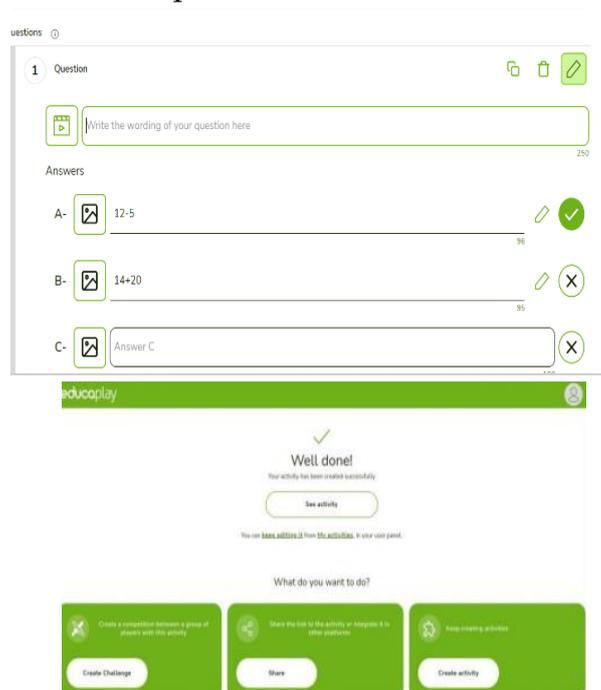
4. Setelah login akan muncul halaman play with us. Yang dimana memilih salah satu dari game tersebut.



5. Setelah itu akan muncul windows seperti dibawah ini, lalu klik tanda pensil



6. Lalu klik ADD dan klik publish.



7. Klik “mulai” untuk memulai game



8. Tampilan game Educaplay setelah di klik mulai



9. Tampilan game Educaplay setelah game berakhir



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba produk dan pengembangan aplikasi software Educaplay sebagai media pembelajaran siswa SD dapat disimpulkan bahwa: Uji coba ini menghasilkan produk aplikasi software Educaplay sebagai media pembelajaran peserta didik kelas V SD. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media aplikasi software Educaplay sebagai berikut a) concept

(konsep); b) material collecting (pengumpulan bahan); c) assembly (pembuatan); d) testing (percobaan); e) distribution (distribusi). Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, game edukasi educaplay ini sangat membantu peserta didik dalam melatih kemampuan berfikir kritis peserta didik, belajar lebih menarik, mengungkapkan apa yang dipelajari secara bebas, menantang diri sendiri, belajar mandiri dan mengembangkan keterampilan siswa dan dengan menggunakan game educaplay sebagai media pembelajaran dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Dimana dalam pembelajaran menekankan pada belajar sambil bermain game edukasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 511-519.
- Arni, Y., Gofur, H. A., Muljadi, M., & Al-Fitrie, A. L. (2022). Implications of The Influence of Parental Attention and Learning Facilities on Online Learning in Primary Schools. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 14(1), 613-628.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 275-282.
- NINDI, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Game Based Learning Berbantuan "Educaplay" Untuk Siswa Kelas Iv Sd (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Y Arni, AM Alhadi, S Anggraini, GL Isnaini - ALACRITY: Journal of Education, 2024
- Yahya, Y., & Salam, S. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 29-37.
- Rosanti, A., Tahir, M., & Mauliyda, M. A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Kelas II di SDN 3 Pringgajurang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1490-1495.
- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 3 (2), 100-107.

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Erhaka Utama.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 275-282.
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 164-174.
- Rahmani, A., Heryadi, Y., & Sa'adah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 6(1), 63-71