



## Pemanfaatan *Educaplay* sebagai Media Literasi Budaya di Sekolah Dasar

Della Khoirunnisak<sup>1\*</sup>, Nor Lathifatur Rohmah<sup>2</sup>, Febrina Eka Zunita<sup>3</sup>, Muhammad Nofan Zulfahmi<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup> Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email : [221330000958@unisnu.ac.id](mailto:221330000958@unisnu.ac.id)<sup>1</sup>, [221330000934@unisnu.ac.id](mailto:221330000934@unisnu.ac.id)<sup>2</sup>, [221330000944@unisnu.ac.id](mailto:221330000944@unisnu.ac.id)<sup>3</sup>,  
[nofan@unisnu.ac.id](mailto:nofan@unisnu.ac.id)<sup>4</sup>

Korespondensi penulis: [221330000958@unisnu.ac.id](mailto:221330000958@unisnu.ac.id)<sup>1</sup>

**Abstract.** *Advances in information and communication technology have had a significant impact on the world of education, especially in increasing cultural literacy in elementary schools. Cultural literacy is the ability to understand and appreciate cultural norms, values and diversity, which is very important in the era of globalization. One potential technology-based learning media is Educaplay, this interactive platform provides various interesting learning features. This research aims to analyze the use of Educaplay as a cultural literacy medium through the Systematic Literature Review (SLR) method. The research results show that Educaplay is able to increase students' interest and understanding of local culture through an interactive, flexible and contextual learning approach. This media also strengthens students' digital skills and encourages attitudes of tolerance and respect for cultural diversity. These findings underline the importance of integrating technology in cultural learning to create a generation that is culturally literate and globally competitive.*

**Keywords:** *educaplay, cultural, literacy, learning, media*

**Abstrak.** Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan literasi budaya di sekolah dasar. Literasi budaya merupakan kemampuan untuk memahami dan menghargai norma, nilai-nilai, dan keanekaragaman budaya, yang sangat penting di era globalisasi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang potensial adalah Educaplay, platform interaktif ini menyediakan berbagai fitur pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Educaplay sebagai media literasi budaya melalui metode Systematic Literature Review (SLR). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Educaplay mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada budaya lokal melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan kontekstual. Media ini juga memperkuat keterampilan digital siswa serta mendorong sikap toleransi dan penghargaan terhadap keragaman budaya. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran budaya untuk menciptakan generasi yang literat budaya dan berdaya saing global.

**Kata kunci:** *educaplay, literasi, budaya, media, pembelajaran*

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang besar dalam aspek kehidupan, termasuk pada dunia pendidikan. Di era modern ini belajar tanpa bantuan teknologi rasanya tidak mungkin. Teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan peran yang sangat besar dan banyak manfaat di berbagai bidang (Cholik, 2021). Salah satu tantangan pendidikan modern adalah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi, termasuk literasi budaya. Secara sederhana, literasi budaya merupakan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi serta berinteraksi secara efektif dengan budaya-budaya lain yang berbeda. Hal tersebut terdiri dari pemahaman terhadap kepercayaan, norma, nilai-nilai, dan praktik-praktik yang membentuk suatu komunitas dalam masyarakat (Ahmadi & Ibda, 2019). Pemahaman terhadap literasi budaya berarti memiliki

kemampuan untuk mengerti dan menerima bahwa identitas bangsa seseorang terkait erat dengan kebudayaan Indonesia. Kemampuan ini menjadi sangat penting bagi siswa di zaman sekarang (Iskandar, Dewi, & Hidayat, 2024). Namun, di tengah arus globalisasi, minat terhadap budaya lokal cenderung menurun, terutama di kalangan generasi muda.

Literasi budaya di tingkat sekolah dasar ini, bertujuan untuk menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai keragaman melalui aktivitas belajar kontekstual seperti mempelajari adat istiadat lokal maupun global (Puspita, 2019). Menurut (Pramesti, Ekowati, & Febriyanti, 2023) integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya dengan menggunakan platform seperti *educaplay*, dapat membantu siswa untuk mengembangkan ketrampilan digital serta memperdalam pemahaman tentang budaya. Kombinasi antara literasi budaya dan teknologi dalam pendidikan sekolah dasar dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan interaktif. Siswa tidak hanya menjadi lebih toleran dan menghargai keragaman, tetapi juga siap menghadapi tantangan di dunia digital.

*Educaplay* merupakan salah satu platform pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur dalam membuat kegiatan pembelajaran secara online. *Educaplay* menurut Cahyono adalah platform digital yang menyediakan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. *Educaplay* menyediakan beragam aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang bisa menumbuhkan literasi budaya siswa, tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran tersebut secara lebih mendalam (Fernanda, Roosyanti, & Susanti, 2024). *Educaplay* memiliki manfaat dalam bidang pendidikan karena memiliki aspek yang keefektifan dalam pembelajaran dalam berbagai metode pembelajaran, bersifat fleksibel, serta interaktif dan partisipatif (Izdiar, Astriani, & Rustini, 2024). Pemanfaatan *Educaplay* sebagai media literasi budaya menawarkan peluang untuk mengemas pembelajaran budaya dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat siswa terhadap budaya lokal. Dengan menggunakan media interaktif berbasis game seperti *Educaplay*, siswa dapat meningkatkan pemahaman, partisipasi, keterampilan dalam literasi budaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas *Educaplay* sebagai media literasi budaya serta menjelaskan bagaimana *Educaplay* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap budaya lokal. Penelitian ini berfokus dalam pemanfaatan *Educaplay* dalam pembelajaran budaya di tingkat sekolah dasar, dengan

materi yang terkait kebudayaan lokal Indonesia. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang menyeluruh tentang potensi *Educaplay* sebagai media literasi budaya yang efektif.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Penggunaan teknologi di era digital pada proses pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap beberapa konsep, termasuk literasi budaya. Hal ini sejalan dengan penerapan pembelajaran yang menganut teori kognitivisme, menurut Jean Piaget proses pembelajaran akan lebih efektif jika disesuaikan dalam tahapan perkembangan kognitif siswa (Wahyuni, Uswatun, & Fauziati, 2023). Sehingga siswa perlu diberikan kesempatan dengan melakukan eksperimen melalui objek fisik yang dibantu oleh teman sebaya dan pertanyaan-pertanyaan dari guru. Pemanfaatan teknologi pendidikan juga memiliki dasar hukum yang sejalan dengan amanat Pancasila dan UUD NRI 1945, yaitu UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang SIKDIKNAS yang mengatur mengenai prinsip penyelenggaraan pendidikan. Sementara itu, pada pasal 12 UU Nomor 39 Tahun 1999 mengenai HAM yaitu setiap orang berhak atas perlindungan terhadap pengembangan dirinya untuk mendapatkan pendidikan dan meningkatkan kualitas hidupnya (Cristiana, 2021).

Literasi budaya dan kewargaan merupakan hal penting yang perlu dikuasai pada abad 21. Hal ini dikarenakan keragaman bangsa, bahasa, adat istiadat, dan adat istiadat mulai diganggu oleh orang-orang atau kelompok yang tidak menginginkan perbedaan dan ingin membuka kekayaan budaya bangsa ini (Nudiati & Sudiapermana, 2020). Literasi budaya dan kewargaan juga dapat menjadi pemahaman yang toleran terhadap perbedaan (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Dengan kata lain, literasi budaya dan kewargaan akan mendorong terwujudnya masyarakat Indonesia yang menganut paham multikulturalisme yang utuh, yaitu masyarakat yang berdasarkan rasa hormat dan penghargaan terhadap perbedaan (Marlina & Halidatunnisa, 2022). Literasi berkaitan erat dengan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, dan mengolah informasi yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Hasan, Nurtrida, Arisah, & Nuraisyiah, 2022). Bangsa yang besar dicirikan oleh masyarakat yang beradap, dengan tingkat peradaban yang tinggi, dan secara aktif memajukan masyarakat internasional.

Meskipun penelitian yang secara spesifik mengkaji pemanfaatan *educaplay* untuk meningkatkan literasi budaya siswa SD masih terbatas, beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan interaktif, seperti komik digital dan perpustakaan digital, dapat meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar (Purbaniadatika, Khamdun, & Purbasari, 2024). Dengan demikian, penggunaan *educaplay* berpotensi menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa SD, meskipun diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkonfirmasi efektivitasnya dalam konteks ini.

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR). SLR adalah desain penelitian ini mengkaji literatur secara sistematis untuk mengumpulkan data informasi baik secara kompleks maupun sederhana, serta untuk menganalisis temuan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Literatur yang ditinjau mungkin bukan hanya riset, melainkan bisa berupa buku, catatan, dan sebagainya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi, dan menafsirkan temuan penelitian yang terkait subjek, fenomena, atau berdasarkan wawancara (Purwatiningsih, 2021). Kerangka kerja metode ini berdasarkan konsep teoretis dan praktik yang diungkapkan dan dijelaskan melalui SLR. Tujuannya adalah untuk memberikan panduan praktis bagi guru di sekolah.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Karakteristik pendidikan pada literasi budaya adalah proses dinamis, kompleks, dan transformatif yang melampaui sekedar transfer pengetahuan. Hal tersebut merupakan upaya sistematis untuk membangun generasi yang mampu hidup, berinteraksi, dan berkembang dalam masyarakat multikultural dengan penuh kesadaran, empati, dan menghargai keanekaragaman. Pendidikan pada literasi budaya bertujuan untuk mengenalkan, mengajarkan, dan membangun pemahaman serta menghargai nilai-nilai budaya. Karakteristik ini mencerminkan upaya untuk mengintegrasikan elemen budaya ke dalam proses pembelajaran secara holistik. Perkembangan teknologi telah mengubah bidang pendidikan secara signifikan, menciptakan peluang baru saat belajar, berkolaborasi, dan berinovasi. Integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik, namun juga membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan era digital (Sarnoto, Hidayat, Hakim, Alhan, Sari, & Ika, 2023).

Penggunaan teknologi saat pembelajaran dapat menjadi faktor utama dalam meningkatkan literasi budaya. Peran teknologi juga menjadi perantara dalam peningkatan literasi budaya dan memberikan akses yang inovatif (Wijayanti & Widodo, 2021). Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam literasi budaya adalah melalui platform pembelajaran digital, contohnya media *educaplay*. Hal ini memungkinkan peningkatan literasi budaya yang lebih praktis dan siswa bisa belajar di mana pun dan kapan pun. Literasi budaya di tingkat sekolah dasar ini, bertujuan untuk menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai keragaman melalui aktivitas belajar kontekstual seperti mempelajari adat istiadat lokal maupun global (Puspita, 2019). Kemampuan memahami dan bersikap dalam kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa juga termasuk pada literasi budaya (Muttaqin, et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa digunakan dalam meningkatkan literasi budaya siswa SD yaitu media edukasi berbasis game *educaplay*. *Educaplay* merupakan platform yang dapat menyajikan media pengajaran secara interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya yaitu fitur Quis, Unscramble Letters Game, Words Game, Puzzle, Abc Game, Memory Game, Matching Column Game, Dialogue Game, Riddle, Froggy Jumps, Video Quiz, dan lain sebagainya. Fitur-fitur tersebut secara aktif dapat memantik pemahaman siswa terkait literasi budaya akan lebih menyenangkan. Fitur-fitur interaktif yang dimiliki *Educaplay* menjadi keunggulan utama dalam mendukung literasi budaya. Melalui permainan edukasi berbasis budaya, dalam proses pembelajaran siswa terlibat secara aktif. Kuis multimedia yang dirancang dengan cermat mampu menghadirkan informasi budaya dalam format yang menarik dan mudah dicerna oleh anak usia Sekolah Dasar. Aktivitas pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa berinteraksi dan berbagi pemahaman tentang berbagai aspek budaya, sementara kemampuan penyesuaian konten (*customizable content*) memungkinkan guru untuk merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan spesifik kelas.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Pemanfaatan *Educaplay* sebagai media literasi budaya terbukti menjadi inovasi yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pemanfaatan media digital seperti *Educaplay* dalam pendidikan dasar memberitahu peluang besar untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Dengan fitur interaktif seperti kuis, permainan memori, dan puzzle, platform ini mampu menghadirkan pembelajaran budaya yang lebih menarik, partisipatif, dan kontekstual. *Educaplay* mampu menyampaikan materi budaya secara

menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Integrasi Teknologi dalam pembelajaran mendukung siswa untuk memahami konsep budaya lokal secara mendalam, meningkatkan keterampilan digital, serta menumbuhkan toleransi dan penghargaan terhadap keragaman budaya. Media ini juga dapat memperluas wawasan tentang keberagaman budaya, serta melatih siswa dalam kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penggunaan Educaplay dapat menjadi solusi untuk meningkatkan literasi di era digital, sekaligus mendukung pelestarian nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan yang relevan.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2019). *Konsep dan Aplikasi Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA KUNINGAN*, 39-46.
- Cristiana, E. (2021). Digitalisasi Pendidikan Ditinjau dari Perspektif Hukum. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 58-66.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 58-63.
- Hasan, M., Nurtrida, N., Arisah, N., & Nuraisyiah. (2022). Implementasi Budaya Literasi melalui Optimalisasi Perpustakaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Eduscience* 9 (1), 121-133.
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hidayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *IMEIJ: Indo-Match Edu Intellectuals Journal* 5 (1), 785-794.
- Izdiar, H. S., Astriani, S., & Rustini, T. (2024). Inovasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Penggunaan Teknologi Berbasis Digital . *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 4 (6), 48-58.
- Marlina, T., & Halidatunnisa, N. (2022). Implementasi Literasi Sosial Budaya di Sekolah dan Madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6 (2), 426-436.
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). Literasi sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Conseling* 3 (1), 34-40.
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia* 6 (2), 489-499.
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. (2019). Implementasi Literasi Budaya dan Kewarganegaraan sebagai Solusi Disinformasi pada Generasi Millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 7 (1), 65-80.

- Purbaniadatika, A., Khamdun, & Purbasari, I. (2024). Pengaruh Komik Digital Batik Kudus terhadap Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 8 (4), 3026-3033.
- Purwatiningsih, S. D. (2021). Marketing Digital Campaign dalam Membangun Startup melalui Influencer pada Masa Pandemi Covid-19. *Ekspresi dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4 (2), 146-156.
- Puspita, A. M. (2019). Peran Budaya Literasi pada Peningkatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8 (1), 105-113.
- Wahyuni, T., Uswatun, N., & Fauziati, E. (2023). Merdeka Belajar dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 3 (1), 129-139.