



Tinjauan Literatur Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* dalam Pendidikan Agama Hindu untuk Generasi Z

Made Widiantari ✉, Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan
Made Ria Damayanti, Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan
Kadek Wiriadi, Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan
I Wayan Wira Darma, Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

✉ dianayumaharani6@gmail.com

Abstract: This study examines the literature review for utilizing *Educaplay* interactive learning media in Hindu Religious Education for Generation Z in Indonesia. The research background is based on the rapid development of technology and digitalization in the education sector that needs to be integrated with religious values, especially Hinduism. Generation Z, as a group accustomed to digital technology, requires attractive and interactive learning methods to increase their motivation and understanding of Hindu teachings. The study employs a literature review method with matrix synthesis techniques to analyze various scientific sources related to the use of *Educaplay* in Hindu religious education. The results indicate that the success of media utilization largely depends on teachers' readiness to operate technology, content development relevant to Hindu values, and adequate digital infrastructure support in schools. Utilization strategies include teacher training, integrating technology with religious values, and providing structured interactive activities.

Keywords: Strategy of Utilization, *Educaplay*, Hindu Religious Education, Gen Z

Abstrak: Penelitian ini mengkaji tinjauan literatur pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dalam Pendidikan Agama Hindu untuk Generasi Z di Indonesia. Latar belakang penelitian didasari oleh perkembangan pesat teknologi dan digitalisasi dalam dunia pendidikan yang perlu diintegrasikan dengan nilai-nilai keagamaan, khususnya Hindu. Generasi Z sebagai kelompok yang terbiasa menggunakan teknologi digital membutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif agar motivasi dan pemahaman mereka terhadap ajaran Hindu meningkat. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan teknik matriks sintesis untuk menganalisis berbagai sumber ilmiah terkait pemanfaatan *Educaplay* dalam pendidikan agama Hindu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media ini sangat ditentukan oleh kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi, pengembangan konten yang relevan dengan nilai Hindu, serta dukungan infrastruktur digital yang memadai di sekolah. Strategi pemanfaatan mencakup pelatihan guru, pengintegrasian teknologi dengan nilai agama, dan penyediaan aktivitas interaktif secara terstruktur.

Kata kunci: Strategi Pemanfaatan, *Educaplay*, Pendidikan Agama Hindu, Generasi Z

Received 4 Desember 2026; **Accepted** 6 Januari 2026; **Published** 10 Februari 2026

Citation: Widiantari, M., Damayanti, M.R., Wiriadi, K., & Darma, I.W.W. (2026). Tinjauan Literatur Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* dalam Pendidikan Agama Hindu untuk Generasi Z. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 6 (01), 21-28.



Copyright ©2026 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan salah satu sektor penting yang mendukung pembangunan sumber daya manusia dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Sistem pendidikannya terbagi menjadi beberapa jenjang, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi (Anggraita, 2024). Pemerintah Indonesia terus melakukan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat. Pendidikan di Indonesia juga menekankan nilai-nilai keanekaragaman budaya dan karakter bangsa sebagai bagian dari proses pembelajaran. Selain itu, pendidikan di Indonesia berupaya memberikan akses yang merata bagi semua anak tanpa terkecuali (Hasmianti, 2023).

Pendidikan ialah wadah yang memungkinkan individu dalam pengembangan wawasan dan pengetahuan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat krusial, yang seharusnya dimulai sejak usia dini dan berlangsung sepanjang hayat. Kebutuhan akan pendidikan sangat vital bagi manusia, karena melalui pendidikan, Individu mampu memperluas wawasan keilmuan sekaligus menyesuaikan diri dengan dinamika perkembangan zaman. Esensi pendidikan terletak pada pembentukan karakter, penanaman nilai moral, penguasaan materi, dan pengembangan keterampilan untuk bekal dalam kehidupan mandiri serta belajar sepanjang hayat (Ridwan & Uluwiyah, 2020).

Penerapan kurikulum di Indonesia difokuskan pada pengembangan kompetensi siswa yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kurikulum dirancang agar relevan dengan kebutuhan zaman dan dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Sekolah dan guru harus melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan standar dan tujuan kurikulum yang berlaku. Implementasi kurikulum juga menekankan pada metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kontekstual. Evaluasi pembelajaran menjadi bagian penting dalam penerapan kurikulum untuk mengukur hasil kompetensi siswa. Penerapan juga mendorong pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat krusial dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kurikulum tekanan pada pembelajaran tematik dan terpadu untuk menghubungkan berbagai bidang studi secara holistik. Selain itu, pendekatan pembelajaran harus memperhatikan keberagaman budaya dan karakteristik siswa di setiap daerah. Sinergi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat menjadi kunci keberhasilan terlaksananya kinerja secara menyeluruh (Putri, 2024).

Kurikulum Merdeka menyesuaikan pembelajaran dengan prinsip kebebasan dalam eksplorasi dan pengembangan potensi siswa. Di sekolah dasar, implementasi Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan materi dan metode pembelajaran sesuai kondisi dan kebutuhan siswa. Kurikulum ini menitikberatkan pada penguatan karakter, kreativitas, dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Proses pembelajaran dirancang agar lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna melalui pendekatan yang humanistik. Selain itu, penilaian pada Kurikulum Merdeka lebih bersifat formatif dan reflektif. Guru diberi kebebasan untuk mengembangkan bahan ajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan lingkungan sekitar. Pendekatan pembelajaran yang fleksibel juga memungkinkan penggabungan berbagai disiplin ilmu secara kreatif. Aktivitas pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa menjadi pembelajar mandiri dan bertanggung jawab. Interaksi antara siswa dan guru lebih bersifat dialogis, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis. Kurikulum Merdeka juga memperhatikan keberagaman kebutuhan dan potensi masing-masing siswa agar pembelajaran lebih inklusif (Masrurah, 2024)

Arus globalisasi adalah proses interaksi dan integrasi yang semakin intens antara negara-negara di dunia, yang didorong oleh kemajuan teknologi, komunikasi, dan transportasi. Globalisasi mempercepat pertukaran budaya, informasi, dan ekonomi lintas batas, sehingga memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, sosial, serta nilai-nilai budaya lokal. Dalam konteks ini, globalisasi membuka peluang sekaligus

tantangan bagi masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan perubahan cepat yang terjadi di tingkat global. Globalisasi menuntut individu dan institusi untuk lebih adaptif dan mampu mengelola perubahan secara efektif. Peran pendidikan menjadi sangat penting dalam mempersiapkan generasi yang memiliki wawasan global sekaligus tetap menjaga identitas lokal. Teknologi digital menjadi alat utama dalam mempercepat penyebaran informasi dan konektivitas antar bangsa. Namun, arus globalisasi juga membawa risiko homogenisasi budaya dan hilangnya kearifan lokal jika tidak diwaspadai. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat untuk memanfaatkan globalisasi dengan bijak agar tercipta kemajuan yang seimbang dan berkelanjutan (Wardanai, *et al.*, 2025).

Pemanfaatan digital dalam era globalisasi sangat penting sebagai sarana untuk mengakses, menyebarkan, dan mengelola informasi secara efektif dan efisien. Teknologi digital seperti internet, media sosial, dan aplikasi pembelajaran online memungkinkan individu dan institusi untuk berkomunikasi tanpa batas geografis, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta melestarikan nilai-nilai budaya dan agama, termasuk Hindu, melalui konten edukatif yang mudah diakses dan interaktif. Dengan demikian, digitalisasi menjadi alat strategis dalam menghadapi dan memanfaatkan arus globalisasi secara positif. Penggunaan teknologi digital mendukung pembelajaran yang bersifat personalisasi, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Pemerintah dan lembaga pendidikan harus mendorong literasi digital agar masyarakat dapat menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab (Anggraita, 2024).

Pemanfaatan digital untuk pembelajaran interaktif melibatkan penggunaan berbagai teknologi seperti *Interactive Flat Panel Display* (IFPD), aplikasi kuis online, video pembelajaran interaktif, dan media multimedia lainnya yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dan langsung dalam proses belajar. Contohnya adalah penggunaan media interaktif digital yang tidak hanya menampilkan materi, tetapi juga memungkinkan guru dan siswa yaitu *Educaplay*. Media ini meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman konsep karena pembelajaran menjadi lebih menarik, dinamis, dan bisa disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis game dan simulasi digital juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif, sehingga membantu pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif di kalangan peserta didik (Gunawan, 2017).

Educaplay adalah platform pembelajaran digital berbasis game dan kuis interaktif yang memungkinkan guru dan siswa membuat serta menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Platform ini mendukung gaya belajar visual dan kinestetik dengan berbagai fitur interaktif seperti memilih jawaban, mengisi titik kosong, menjodohkan, dan lainnya sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Educaplay* memudahkan guru dalam menyusun materi yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa secara fleksibel. Siswa dapat belajar secara mandiri maupun dalam kelompok, yang memicu semangat kompetisi sehat dan kolaborasi. Platform ini juga memberikan umpan balik secara langsung, sehingga proses evaluasi menjadi lebih efektif dan akurat (Puspitasari & Sesanti, 2024).

Generasi Z adalah kelompok generasi yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, yang tumbuh dan berkembang di era digital penuh teknologi informasi dan komunikasi. Karakteristik utama Generasi Z meliputi kemampuan tinggi dalam mengoperasikan teknologi, kebiasaan menggunakan media sosial dan internet untuk berkomunikasi, berpikiran terbuka dan progresif, serta kecenderungan untuk belajar dengan metode interaktif dan visual yang sesuai dengan gaya hidup digital mereka (Agdiyah, *et al.*, 2024).

Namun kenyataan di lapangan ditemukan bahwa strategi pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* dalam pendidikan agama Hindu untuk Generasi Z masih menghadapi berbagai tantangan dan peluang. Generasi Z, yang sangat familiar dengan teknologi digital, memiliki kecenderungan untuk lebih aktif belajar melalui media interaktif yang menarik dan mudah diakses secara virtual. *Educaplay* sebagai platform pembelajaran berbasis game dan kuis interaktif memungkinkan guru

menyajikan materi ajaran Hindu seperti nilai dharmasastra, ritual, dan filsafat Hindu dalam format yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Namun, tantangan utamanya adalah kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ini secara optimal serta kesiapan infrastruktur digital di sekolah. Selain itu, konten edukasi digital yang relevan dan sesuai nilai-nilai Hindu juga perlu dikembangkan lebih lanjut untuk menjawab kebutuhan literasi keagamaan yang efektif dan kontekstual bagi Gen Z. Program-program literasi digital dan pelatihan guru menjadi bagian penting dalam mendukung pemanfaatan *Educaplay* agar kontribusinya dalam pendidikan agama Hindu dapat maksimal, membangun kesadaran spiritual sekaligus kemampuan digital anak muda Hindu di era digital saat ini.

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai "Tinjauan Literatur Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* dalam Pendidikan Agama Hindu untuk Generasi Z". Hal ini dikarenakan *Educaplay* memiliki fitur-fitur permainan interaktif yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar Generasi Z yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan gamifikasi. Selain itu, pemanfaatan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman nilai-nilai agama Hindu secara lebih efektif dan menarik bagi siswa saat ini.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *literature review*. *Literature review* melibatkan proses analisis dan sintesis terhadap artikel-artikel relevan berdasarkan elemen-elemen tertentu (Ramdhani, *et al.*, 2015). Teknik sintesis seperti matriks sintesis digunakan untuk mengelompokkan argumen dari berbagai artikel dan menghasilkan kesimpulan kolektif yang bertujuan untuk menganalisis strategi pemanfaatan media sosial dalam pendidikan agama hindu untuk generasi Z berdasarkan sumber-sumber jurnal ilmiah. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami teori, konsep, dan praktik terkait melalui kajian pustaka yang mendalam.

Metode penelitian tinjauan pustaka (*literature review*) merupakan pendekatan yang fokusnya mengumpulkan, menyebarkan, dan menganalisis sumber-sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Tahapan awal dalam metode ini dimulai dengan identifikasi topik atau permasalahan penelitian yang akan dikaji secara mendalam. Selanjutnya peneliti melakukan pencarian literatur yang terkait melalui berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan dokumen digital yang kredibel. Pada tahap pengumpulan data, peneliti memilih dan mengumpulkan literatur yang dianggap paling relevan dan mendukung tujuan penelitian. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan evaluasi kritis terhadap isi literatur untuk menentukan kualitas, kesesuaian, serta validitas informasi yang diperoleh. Tahap terakhir adalah menganalisis dan mensintesis hasil literatur tersebut sehingga tercipta pemahaman komprehensif tentang topik, yang kemudian disusun menjadi laporan atau tulisan ilmiah yang sistematis dan terstruktur (Susanto, *et al.*, 2024).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian mengenai "Tinjauan Literatur Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* dalam Pendidikan Agama Hindu untuk Generasi Z" menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa Generasi Z dalam pembelajaran agama Hindu. Platform ini memungkinkan guru untuk mengemas materi ajaran Hindu dalam bentuk kuis, teka-teki, dan permainan interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar visual dan digital Generasi Z. Penelitian juga menemukan bahwa Integrasi *Educaplay* dalam pembelajaran agama Hindu membantu siswa memahami konsep-konsep agama secara lebih mudah dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Namun, keberhasilan

strategi ini sangat bergantung pada kesiapan guru dalam menguasai teknologi dan pengembangan konten edukasi yang relevan dengan nilai-nilai Hindu. Selain itu, dukungan dari fasilitas dan infrastruktur digital di sekolah juga menjadi faktor penentu dalam implementasi media pembelajaran digital ini (Agdiyah, *et al.*, 2024).

PEMBAHASAN

Setelah melewati tahapan awal dengan memilih topik atau permasalahan, selanjutnya dilanjutkan dengan pencarian *literature*. Adapun *literature* yang dipilih terdiri dari 5 artikel yaitu:

Tabel 1. Daftar Artikel yang Dikaji

No	Judul Penelitian	Peneliti	Tahun	Nama Jurnal	Vol	Halaman
1	<i>Educaplay</i> sebagai Inovasi Game Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi: Solusi Interaktif untuk Generasi Digital.	Ramadhan, P. D., & Koryati, D.	2025	Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan	Vol. 8 No. 5	5416-5423
2	Penggunaan Game <i>Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia.	Wardani, S., Permana, E., & Anam, M.	2025	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Vol. 2 No. 3	6-6
3	Transformasi Pembelajaran dengan <i>Educaplay</i> : Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7.	Septina, R. Y.	2024	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa	Vol.1 No. 01	12-21
4	Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Kelas 5 Berbatuan Kuis <i>Educaplay</i> Di SDN Nglambangan 01.	Arum, N. S., & Dimiyati, F. A.	2024	Jurnal Media Akademik	Vol. 2 No.12	10-25
5	Pengaruh Game Based Learning (GBL) Berbantuan Website <i>Educaplay</i> terhadap Literasi Digital dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Samarinda pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia.	Wati, P. S., Kurniawati, Z. L., Masitah, M., Maasawet, E. T., Turista, D. D. R., & Makkadafi, S. P.	2025	Biocaster: Jurnal Kajian Biologi	Vol.5 No.3	429-441

Artikel 1) Ramadhan, PD, & Koryati, D. (2025) meneliti *Educaplay* sebagai inovasi pembelajaran berbasis game dalam mata pelajaran ekonomi. Mereka menyoroti bahwa platform ini efektif meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa generasi digital. Penelitian ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep

ekonomi melalui metode pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, platform ini dianggap mampu menyesuaikan material ekonomi dengan kebutuhan zaman. Mereka merekomendasikan penggunaan *Educaplay* sebagai solusi interaktif di sekolah.

Artikel 2) Wardani, S., Permana, E., & Anam, M. (2025) meneliti efek penggunaan *Educaplay* pada hasil belajar materi tradisi masyarakat Indonesia. Temuan menunjukkan bahwa game ini membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual. Siswa juga dilaporkan lebih termotivasi dan aktif selama proses belajar. Penelitian ini menegaskan potensi *Educaplay* dalam mempertahankan nilai budaya melalui media digital. Mereka menekankan pentingnya integrasi teknologi untuk pembelajaran budaya.

Artikel 3) Septina, RY (2024) memberikan transformasi pembelajaran di kelas 7 menggunakan *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Formatif penilaian yang dilakukan melalui platform ini membantu guru mengidentifikasi kebutuhan siswa secara langsung. Pendekatan pembelajaran yang humanistik melalui *Educaplay* juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan *Educaplay* secara luas di sekolah menengah pertama.

Artikel 4) Arum, NS, & Dimiyati, FA (2024) penelitian peningkatan hasil belajar IPA kelas 5 melalui kuis *Educaplay* di SDN Nglambangan 01. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan dan siswa pada mata pelajaran IPA. Media kuis interaktif menjadi efektif untuk memperkuat pengetahuan siswa. Metode ini juga membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara berkala. Penelitian disarankan agar kuis digital seperti *Educaplay* dimanfaatkan lebih luas.

Artikel 5) Wati, PS, dkk. (2025) meneliti pengaruh Game Based Learning melalui *Educaplay* terhadap literasi digital dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Samarinda pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga literasi digital siswa secara signifikan. Pembelajaran menggunakan permainan membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran biologi. Studi menyimpulkan bahwa penerapan model GBL berbantuan *Educaplay* efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media *Educaplay* merupakan platform pembelajaran berbasis website yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan menjodohkan secara interaktif yang dapat diakses secara online. *Educaplay* dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran dengan menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Manfaat *Educaplay* terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan interaktif yang menantang dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman materi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, *Educaplay* bersifat fleksibel dan mudah diakses di berbagai perangkat sehingga mendukung pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran mandiri (Puspitasari & Sesanti, 2024).

Kelebihan *Educaplay* antara lain kemudahan dalam pembuatan berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit, serta dapat digunakan secara gratis dengan fitur yang lengkap. Namun, kelemahannya adalah beberapa fitur lanjutan memerlukan akun premium dan adanya risiko siswa menggunakan gadget untuk hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran selama proses belajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wardanai, *et al.*, 2025) menjelaskan bahwa temuan penelitian yang diperoleh menjabarkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sesudah penggunaan media *Educaplay*, dimana persentase siswa yang memperoleh KKM meningkat secara signifikan menjadi 86,48% pada siklus II, dengan peningkatan rata-rata nilai kelas menjadi 84,59.

Pendidikan Agama Hindu adalah pendidikan yang menanamkan nilai-nilai, ajaran, dan filosofi Hindu kepada peserta didik, dengan tujuan membentuk karakter spiritual, moral, dan intelektual sesuai dengan prinsip-prinsip agama Hindu. Pendidikan ini berfokus pada pemahaman konsep-konsep seperti dharma, karma, ritual keagamaan, dan tradisi budaya Hindu yang diwariskan secara turun-temurun. Penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu memungkinkan guru untuk menyajikan materi ajaran Hindu secara interaktif dan menarik bagi siswa, khususnya Generasi Z yang fasih menggunakan teknologi digital. Melalui permainan dan kuis interaktif di *Educaplay*, siswa dapat belajar nilai-nilai agama Hindu dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga membantu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi secara mendalam (Suradarma, 2019).

Strategi pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* oleh guru dalam pendidikan Agama Hindu untuk Generasi Z melibatkan beberapa langkah penting yaitu:

1. Guru perlu terlebih dahulu menguasai fitur-fitur *Educaplay* melalui pelatihan dan praktik langsung agar dapat merancang materi pembelajaran yang menarik dan interaktif sesuai karakteristik siswa Generasi Z.
2. Guru menerapkan metode pembelajaran yang memadukan teknologi dengan nilai-nilai agama Hindu agar materi dapat disampaikan secara efektif dan bermakna.
3. Penggunaan *Educaplay* juga dilakukan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran dengan menyediakan variasi kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap ajaran Hindu.

Namun, dalam penerapan strategi ini, guru menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, ketidaksiapan sebagian guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi digital, serta hambatan dalam mengembangkan konten yang sesuai dengan nilai-nilai Hindu khususnya untuk generasi yang sangat digital savvy. Selain itu, terdapat risiko distraksi siswa yang mudah teralihkan oleh gadget jika penggunaan media tidak diawasi dengan baik. Oleh karena itu, tantangan tersebut menuntut upaya pelatihan intensif bagi guru, dukungan fasilitas teknologi yang memadai, serta pengembangan sumber belajar kreatif dan kontekstual agar strategi pemanfaatan *Educaplay* dalam pendidikan Agama Hindu bisa berjalan optimal dan memberikan dampak positif yang nyata (Anggraita, 2024)

SIMPULAN

Hasil penelitian mengenai "Tinjauan Literatur Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* dalam Pendidikan Agama Hindu untuk Generasi Z" menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Hindu. Platform ini memungkinkan guru untuk menghadirkan materi dalam bentuk kuis, teka-teki, dan permainan interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital seperti Generasi Z. Integrasi *Educaplay* mempermudah pemahaman konsep-konsep agama secara menyenangkan dan efektif, meskipun keberhasilannya bergantung pada kesiapan guru menguasai teknologi dan dukungan infrastruktur sekolah.

Strategi pemanfaatan oleh guru mencakup penguasaan fitur *Educaplay* melalui pelatihan agar dapat merancang materi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik generasi Z, penggabungan teknologi dengan nilai agama Hindu agar materi lebih bermakna, dan integrasi kuis serta permainan edukatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Namun, tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, ketidaksiapan guru dalam pemanfaatan digital, serta hambatan dalam pengembangan konten yang relevan dengan nilai-nilai Hindu. Risiko distraksi siswa akibat penggunaan gadget juga menjadi perhatian. Oleh karena itu, solusi yang diperlukan termasuk pelatihan intensif bagi guru, dukungan

fasilitas teknologi yang memadai, serta pengembangan sumber belajar kreatif dan kontekstual agar strategi pemanfaatan *Educaplay* dapat berjalan optimal dan memberikan dampak positif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Matematika. *JagoMipa Journal*, 2(6), 80-95
2. Anggraita, I. (2024). *Pendidikan di Indonesia: Tantangan dan Perkembangan*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
3. Arum, N. S., & Dimyati, F. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Kelas 5 Berbatuan Kuis *Educaplay* Di SDN Nglambangan 01. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
4. Gunawan, I. G. D. (2017). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pendidikan Agama Hindu. *Bawi Ayah: Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu*, 8(2), 16-27.
5. Puspitasari, D., & Sesanti, F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 99-110.
6. Ramadhan, P. D., & Koryati, D. (2025). *Educaplay* sebagai Inovasi Game Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi: Solusi Interaktif untuk Generasi Digital. *JlIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5416-5423.
7. Ramdhani, *et al.*, (2015). Upaya Meningkatkan SDM Umat melalui Penyuluhan Panti Asuhan. Literature Review.
8. Septina, R. Y. (2024). Transformasi Pembelajaran dengan *Educaplay*: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 1(01), 12-21.
9. Susanto, PC, Arini, DU, Yuntina, L., Soehaditama, JP, & Nuraeni, N. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: populasi, sampel, dan analisis data (sebuah visi pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3 (1), 1-12.
10. Suradarma, I. B. (2019). Pendidikan Agama Hindu Sebagai Landasan Pendidikan Moral dan Etika. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 3(1), 16-36.
11. Wardani, S., Permana, E., & Anam, M. (2025). Penggunaan Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 6-6.
12. Wati, P. S., Kurniawati, Z. L., Masitah, M., Maasawet, E. T., Turista, D. D. R., & Makkadafi, S. P. (2025). Pengaruh Game Based Learning (GBL) Berbantuan Website *Educaplay* terhadap Literasi Digital dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Samarinda pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 5(3), 429-441.

PROFIL SINGKAT

Made Widiantari adalah mahasiswa aktif di prodi Pendidikan Agama Hindu Fakultas Dharma Acarya di kampus Institut Mpu Kuturan. Saat ini duduk di bangku kuliah pada semester 1.

Made Ria Damayanti adalah mahasiswa aktif di prodi Pendidikan Agama Hindu Fakultas Dharma Acarya di kampus Institut Mpu Kuturan. Saat ini duduk di bangku kuliah pada semester 1.

Kadek Wiriadi adalah mahasiswa aktif di prodi Pendidikan Agama Hindu Fakultas Dharma Acarya di kampus Institut Mpu Kuturan. Saat ini duduk di bangku kuliah pada semester 1.

I Wayan Wira Darma adalah Dosen Institut Mpu Kuturan dan merupakan plt dari sekretaris prodi Pendidikan Agama Hindu fakultas Dharma Acarya.