

Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Puasa Kelas VIII MTs Nurul Falah

Siti Rodiah¹, Mohammad Sabarudin², Hevie Setia Gunawan³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; stirodiah2@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; mohammadsabarudin@staidaf.ac.id

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; heviesetia@staidaf.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fiqih. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya inovasi media digital yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Nurul Falah. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *Educaplay* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji-t berpasangan, regresi linear sederhana, dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 dan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5733 (kategori sedang-tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,1150 (kategori rendah). Kesimpulannya, *Educaplay* efektif digunakan dalam pembelajaran Fiqih. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran digital yang inovatif di madrasah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Kata Kunci: *Educaplay*, Hasil Belajar, Fiqih

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of interactive learning media capable of increasing students' interest and engagement in Fiqh learning. The urgency of this research lies in the need for digital media innovation that can create an engaging and effective learning atmosphere to improve learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of using Educaplay on the learning outcomes of eighth-grade students at MTs Nurul Falah. This research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The subjects consisted of two classes: the experimental class, which used Educaplay, and the control class, which used conventional learning methods. Data were collected through pretest and posttest assessments, then analyzed using normality and homogeneity tests, paired t-test, simple linear regression, and N-Gain calculation. The results showed that the use of Educaplay had a

significant effect on improving students' learning outcomes, with a significance value of 0.000 and an average N-Gain score of 0.5733 (medium-high category) in the experimental class, compared to 0.1150 (low category) in the control class. In conclusion, Educaplay is effective for Fiqh learning and contributes to the development of innovative digital learning strategies in madrasahs to enhance the quality of teaching and learning outcomes.

Keywords: Educaplay, Fiqh, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dekade terakhir telah membawa perubahan besar signifikan dalam dunia pendidikan. Inovasi digital menuntut guru untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis interaktif agar mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Adawiyah, 2022). Dalam konteks pendidikan agama, khususnya mata pelajaran Fiqih, integrasi teknologi menjadi penting karena masih banyak sekolah yang menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, sehingga pembelajaran cenderung bersifat pasif dan kurang menarik bagi peserta didik (Syahidan & Mukminin, 2024). Padahal, Fiqih memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman keagamaan serta karakter moral siswa di madrasah. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan. (Munawir et al., 2024) menyatakan bahwa media berbasis permainan edukatif dan video animasi efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar pada mata pelajaran keagamaan.

Penelitian lain oleh (Batitusta & Hardinata, 2024) juga membuktikan bahwa penggunaan Educaplay, platform pembelajaran digital yang mengintegrasikan kuis, permainan, dan aktivitas interaktif, dapat meningkatkan kemampuan menulis dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. (Syarifah et al., 2024) menambahkan bahwa pendekatan berbasis game dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif. Selain itu, penggunaan Educaplay memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kontekstual. Hal ini berbeda dengan metode konvensional yang cenderung memberikan umpan balik secara terbatas dan tidak langsung. Dengan demikian, media interaktif seperti Educaplay tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman sekelas melalui aktivitas yang bersifat kompetitif maupun kooperatif.

Namun demikian, mayoritas penelitian tersebut masih berfokus pada bidang eksakta dan bahasa, sedangkan kajian terkait efektivitas Educaplay dalam pembelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Tsanawiyah masih sangat terbatas (Wulandari et al., 2023). Kesenjangan penelitian ini menunjukkan perlunya kajian empiris yang menelaah pengaruh penggunaan Educaplay dalam pembelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Tsanawiyah, khususnya di MTs Nurul Falah Cililin yang masih mengandalkan metode konvensional. Implementasi Educaplay

diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada siswa, sekaligus menumbuhkan literasi digital guru di madrasah.

Hal ini penting karena materi Fiqih bersifat konseptual dan normatif, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret dan kontekstual agar siswa dapat memahami serta menginternalisasi nilai-nilai keislaman secara lebih mendalam. Selain itu, keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi tantangan tersendiri di madrasah-madrasah daerah, seperti MTs Nurul Falah Cililin, yang masih didominasi metode pembelajaran konvensional. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan mendesak bagi guru untuk menguasai literasi digital dan memanfaatkan berbagai platform pembelajaran inovatif. Penerapan media seperti Educaplay memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran sesuai karakteristik siswa, termasuk tingkat kemampuan awal, gaya belajar, dan minat belajar. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih inklusif, adaptif, dan mampu menjangkau seluruh siswa secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki novelty pada penerapan media Educaplay dalam pembelajaran Fiqih di tingkat MTs, yang sebelumnya belum banyak dieksplorasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi Puasa di MTs Nurul Falah Cililin. Melalui pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain pretest–posttest control group, penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media Educaplay dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Lebih jauh, penelitian ini juga menekankan pentingnya evaluasi berkelanjutan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Analisis data pretest dan posttest tidak hanya menunjukkan peningkatan hasil belajar, tetapi juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada ranah akademik, tetapi juga memiliki implikasi praktis bagi pengembangan kurikulum dan perencanaan pembelajaran berbasis teknologi di madrasah. Secara ilmiah, hasil penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan agama Islam serta memperkaya literatur tentang implementasi media interaktif dalam konteks pembelajaran non-eksakta. Dari segi praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan lembaga pendidikan Islam dalam mengoptimalkan media digital untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis tentang efektivitas media digital, tetapi juga mendorong transformasi praktik pembelajaran di lapangan, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, kreatif, dan memotivasi mereka untuk terus mengembangkan kompetensi keagamaan serta keterampilan abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe *Non-Equivalent Control Group Design* (Maciejewski, 2020; Sugiyono, 2013) Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menguji hubungan sebab-akibat antara penggunaan media *Educaplay* dan hasil belajar tanpa penugasan acak. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VIII MTs Nurul Falah Cililin yang berjumlah 42 orang, terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol belajar dengan metode konvensional. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak (*random sampling*) untuk menjaga objektivitas hasil, konsep populasi dan *sampling* dalam penelitian ini mengacu pada pandangan (Asrulla et al., 2023) bahwa setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara objektif. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest* guna mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dilengkapi dengan dokumentasi sebagai data pendukung. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator pembelajaran Fiqih materi Puasa dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya agar layak digunakan dalam penelitian.

Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan aspek kualitas instrumen dari segi tingkat kesulitan soal, kesesuaian indikator, dan kemampuan membedakan antara siswa yang menguasai materi dengan yang belum. Validitas instrumen diuji menggunakan metode *content validity* dengan meminta pendapat ahli Fiqih dan pakar pendidikan, sedangkan reliabilitas diuji melalui metode uji coba instrumen pada kelompok kecil siswa di luar sampel penelitian. Hal ini penting agar hasil penelitian benar-benar mencerminkan kemampuan siswa dan mengurangi bias pengukuran yang mungkin muncul selama proses pengumpulan data. Pendekatan ini memastikan bahwa data yang diperoleh valid, reliabel, dan dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut secara statistik.

Selanjutnya, Penelitian dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti RPP, menyiapkan instrumen tes hasil belajar, serta merancang media interaktif menggunakan platform *Educaplay* sesuai dengan materi Fiqih tentang Puasa. Peneliti menyesuaikan tingkat kesulitan kuis, menambahkan animasi dan *feedback* interaktif, serta menyesuaikan waktu penyelesaian setiap kegiatan agar siswa tetap termotivasi. Selain itu, peneliti menyiapkan panduan penggunaan media untuk guru dan siswa agar pembelajaran dapat berjalan efektif, termasuk petunjuk teknis terkait akses, login, dan navigasi materi di platform. Tahap pelaksanaan dilakukan selama dua kali pertemuan, di mana kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan menggunakan media *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol diajar dengan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Kedua kelompok memperoleh materi, tujuan, dan indikator pembelajaran yang sama untuk memastikan kesetaraan perlakuan.

Selama tahap pelaksanaan, peneliti mengamati interaksi siswa dengan media *Educaplay* serta kendala yang muncul. Pengamatan ini dilakukan untuk menilai efektivitas media dari aspek *engagement* siswa, kecepatan memahami

materi, dan kemampuan menyelesaikan soal. Peneliti juga mencatat respon verbal dan non-verbal siswa sehingga memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh tentang proses pembelajaran. Kelas kontrol juga diamati untuk memastikan perlakuan konvensional diterapkan secara konsisten, termasuk jumlah materi yang disampaikan, durasi pembelajaran, dan metode evaluasi yang digunakan. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan *posttest* kepada kedua kelompok untuk mengukur peningkatan hasil belajar serta menganalisis data yang telah diperoleh. Data dianalisis menggunakan statistik parametrik dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan uji-t berpasangan, regresi linear sederhana, dan perhitungan N-Gain untuk menentukan tingkat efektivitas media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa (Nasrum, 2018). Analisis data dilakukan secara sistematis untuk memastikan kesimpulan yang dihasilkan akurat dan dapat dipercaya.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data, sedangkan uji homogenitas memastikan bahwa variansi antar kelompok seragam. Selanjutnya, uji-t berpasangan membandingkan hasil pretest dan posttest, sementara regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh media *Educaplay* terhadap peningkatan hasil belajar. Perhitungan N-Gain membantu mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran secara kuantitatif, dengan interpretasi tinggi, sedang, atau rendah. Peneliti juga mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil, seperti motivasi siswa, ketersediaan fasilitas, dan pengalaman awal siswa dengan media digital. Seluruh prosedur penelitian dilaksanakan sesuai dengan etika penelitian pendidikan, mencakup persetujuan dari pihak sekolah, jaminan kerahasiaan data, dan perlakuan yang adil terhadap seluruh peserta.

Dengan desain dan prosedur ini, metode penelitian diharapkan dapat menghasilkan proses pengumpulan dan analisis data yang sistematis, transparan, serta dapat direplikasi oleh peneliti lain. Lebih jauh, penelitian ini menekankan pentingnya dokumentasi yang lengkap, termasuk catatan proses pembelajaran, hasil observasi, dan tanggapan siswa terhadap media *Educaplay*. Hal ini tidak hanya memperkuat validitas penelitian, tetapi juga menyediakan referensi bagi penelitian berikutnya yang ingin mengembangkan media interaktif di pembelajaran Fiqih atau mata pelajaran lainnya. Dengan pendekatan yang sistematis dan komprehensif ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan bukti empiris yang jelas mengenai efektivitas media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi Puasa. Berdasarkan uji-t berpasangan diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang bermakna antara sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,5733 termasuk kategori sedang ke tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 0,1150 dalam kategori rendah. Hasil ini menandakan bahwa penerapan media interaktif *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain

itu, uji regresi linear sederhana juga menunjukkan hubungan positif antara penggunaan *Educaplay* dan peningkatan hasil belajar, dengan kontribusi pengaruh sebesar 57,33%.

Tabel 1. Rata-rata *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Nurul Falah Cililin

Variabel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain	Keterangan	Sig. T-Tes
Kelas Eksperimen	Sesuai Data	Sesuai Data	0.7733	Sedang - Tinggi	0,000

Uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media *Educaplay*. Kelas kontrol bisa ditampilkan deskriptif dengan N-Gain saja (0,1150, kategori rendah) jika ingin perbandingan.

Tabel 2. Tabel Hasil Uji Regresi Sederhana

Variabel Independen	Variabel Dependen	R ²	Sig
<i>Educaplay</i>	Hasil Belajar	0,5733	0.000

Nilai R² menunjukkan 57,33% variasi hasil belajar siswa dijelaskan oleh penggunaan media *Educaplay*. Nilai signifikansi 0,000 menunjukkan hubungan yang signifikan.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Munawir et al., 2024). Media *Educaplay* menyediakan pengalaman belajar berbasis permainan (*game-based learning*) yang melibatkan unsur tantangan, umpan balik langsung, dan visualisasi menarik, sehingga siswa lebih aktif dan fokus dalam memahami konsep Fiqih yang bersifat abstrak (Kapp, 2012; Khoirunnisak et al., 2025). Hasil ini juga sejalan dengan penelitian (Batitusta & Hardinata, 2024) yang menemukan bahwa penggunaan *Educaplay* meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar pada keterampilan menulis. Dengan pendekatan gamifikasi, siswa mengalami proses belajar yang lebih bermakna karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman konseptual (Devina, 2020; Mayer, 2002).

Secara pedagogis, peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui Teori *Kognitif Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh (Mayer, 2002) yang menegaskan bahwa informasi lebih mudah dipahami ketika disajikan dalam kombinasi teks dan visual. Dalam konteks pembelajaran Fiqih, media *Educaplay* membantu siswa memvisualisasikan hukum-hukum ibadah dan muamalah dengan cara yang lebih konkret dan interaktif. Selain itu, interaktivitas *Educaplay* sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar aktif (Sepriyanti et al., 2024). Oleh karena itu, keberhasilan media ini bukan semata karena aspek teknologi, tetapi juga karena kemampuannya mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang

beragam dan menciptakan lingkungan belajar kolaboratif. Lebih jauh, proses pembelajaran yang menggunakan *Educaplay* juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan setiap siswa secara real-time. Fitur analitik pada platform ini memudahkan guru dalam mengidentifikasi area materi yang masih sulit dipahami, sehingga dapat diberikan penekanan tambahan. Hal ini menunjukkan bahwa media *Educaplay* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperkuat kemampuan siswa dalam manajemen belajar mandiri dan tanggung jawab akademik. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi karena mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Mereka dapat mencoba berbagai kuis dan permainan yang membantu memperkuat pemahaman materi, serta lebih mudah mengingat konsep-konsep Fiqih karena dipresentasikan secara visual dan menarik. Hal ini membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan dari beberapa studi sebelumnya bahwa penggunaan media digital berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar dalam berbagai bidang, baik agama maupun sains (Amatullah & AB, 2023; Syarifah et al., 2024). Dengan demikian, media *Educaplay* terbukti mampu menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran Fiqih, terutama pada materi yang menuntut pemahaman prosedural seperti Puasa. Penerapan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran keagamaan. Ke depan, guru dapat memanfaatkan *Educaplay* secara lebih luas dengan mengintegrasikannya dalam model *blended learning* atau pembelajaran kolaboratif agar dampak positifnya semakin optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi Puasa di MTs Nurul Falah Cililin. Nilai uji-t menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, dan rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,5733 (kategori sedang-tinggi), jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,1150 (kategori rendah). Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Educaplay* mampu meningkatkan pemahaman konsep Fiqih secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Selain itu, media *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Platform ini juga memungkinkan guru memantau kemajuan belajar siswa secara real-time dan menyesuaikan materi sesuai kebutuhan, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif.

Keberhasilan media ini didukung oleh aspek interaktivitas, visualisasi menarik, dan elemen permainan yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Secara teoretis, temuan ini memperkuat prinsip Cognitive Multimedia Learning dan konstruktivisme sosial, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar aktif. Secara praktis, penelitian ini menegaskan bahwa *Educaplay* dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran digital yang efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar siswa di madrasah. Selain itu,

penggunaan *Educaplay* memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi sesuai kemampuan siswa, memberikan umpan balik secara cepat, dan mendorong kolaborasi antar siswa. Hal ini membuat pembelajaran lebih personal, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. (2022). *Peran Literasi Digital Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis*. Penerbit NEM.
- Amatullah, D. C., & AB, J. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149. <https://doi.org/10.36709/jipsd.V5i2.19>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.V7i3.3788>
- Devina, A. (2020). *The Effectiveness Of Using Educaplay -Based Teaching Media For Teaching Vocabulary Of The Tenth Grade Students In Sma 2 Bae Devina Ayuningrum 1 Muria Kudus University, INDONESIA*. 2(2), 83–88.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification Of Learning And Instruction: Game-Based Methods And Strategies For Training And Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Khoirunnisak, D., Rohmah, N. L., & Zunita, F. E. (2025). *Pemanfaatan Educaplay Sebagai Media Literasi Budaya Di Sekolah Dasar*.
- Maciejewski, M. L. (2020). Quasi-Experimental Design. *Biostatistics & Epidemiology*, 4(1), 38–47.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia Learning. In *The Psychology Of Learning And Motivation* (Vol. 41). https://doi.org/10.1057/9780230800601_4
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.V9i1.2828>
- Nasrum, A. (2018). Uji Normalitas Data Untuk Penelitian. *Jayapangus Press Books*, 1–117.
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). *Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN Neglasari 02*. 13(2).
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Syahidan, J., & Mukminin, A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Fiqih Pada Kelas 9 Mtsn 2. 6(2), 1–13.
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). *Pemanfaatan Video Animasi Dan Games Educaplay Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*. 1(1), 63–71.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023).

Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).