

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MENGGUNAKAN GAME EDUKASI EDUCAPLAY DENGAN TEMA THAHARAH SISWA KELAS VII MTS NURUL HIDAYAH PASIRAN

Isri Nasifah¹, Rian Vebrianto²

isrinasifah1998@gmail.com¹, rian.verbianto@uin-suska.ac.id²

STAIN Bengkalis¹ UIN Suska Riau²

ABSTRAK

Motivasi belajar adalah faktor penting dalam mencapai keberhasilan akademik siswa. Bagi siswa MTS pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi tantangan karena kompleksitas materi dan kurangnya minat yang kuat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VII MTS Nurul Hidayah Pasiran menggunakan game edukasi educaplay pada tema Thaharah. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah research development (r&d) dengan melibatkan guru sejumlah 30 orang dan siswa kelas VII dengan jumlah 50 orang dimana proses pengambilan data diambil secara langsung oleh peneliti yang menjelaskan media pembelajaran Educaplay Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dengan tema thaharah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dalam hal keterlibatan, pemahaman materi, maupun semangat belajar.

Kata Kunci: Educaplay, Motivasi Belajar, Thaharah.

ABSTRACT

Learning motivation is an important factor in achieving student academic success. For MTS students, Islamic Religious Education lessons can be a challenge due to the complexity of the material and lack of strong interest. Therefore, this research aims to increase learning motivation in class VII students at MTS Nurul Hidayah Pasiran using educaplay educational games on the Thaharah theme. The methodology used in this research is research development (R&D) involving 30 teachers and 50 class VII students where the data collection process was taken directly by researchers who explained the Educaplay learning media. The results of the research show that the use of educational games with the thaharah theme can increase students' learning motivation, both in terms of involvement, understanding of the material, and enthusiasm for learning.

Keywords: Educaplay, Learning Motivation, Thaharah.

PENDAHULUAN

Baik lingkungan maupun teknologi berubah dengan cepat. Menuntut para pendidik membekali murid-muridnya dengan keterampilan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Indonesia telah membuat banyak kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar berbantuan teknologi. (Unik Hanifa Salsabila, dkk 2021) Tentu saja, hal itu dapat membantu para pendidik dalam menyajikan materi pelajaran bagi siswa untuk dipelajari. Guru dapat membuat pembelajaran menarik dan berhasil sambil tetap memperhatikan kompetensi yang harus dicapai dengan menggunakan materi pembelajaran yang menarik dan beragam. Media pembelajaran biasanya digunakan sebagai alat perantara untuk menyampaikan konten guna memaksimalkan peran pendidikan. Oleh karena itu, kehati-hatian harus diambil ketika memilih media pembelajaran, karena pilihan yang tepat dapat berdampak pada pemaksimalan media pembelajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran. (Heinich dkk., 1996). Hasil belajar siswa meningkat ketika materi yang menarik digunakan.

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang memainkan peran penting dalam pembentukan karakter dan pengetahuan individu. Dalam

proses pendidikan, motivasi belajar menjadi elemen krusial yang memengaruhi seberapa efektif siswa dapat menyerap dan memahami materi pelajaran. (Anshori, M. 2019). Seiring dengan perkembangan teknologi, metode pembelajaran konvensional mulai digantikan atau dipadukan dengan teknologi digital untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan game edukasi sebagai sarana pembelajaran. Game edukasi dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan materi pembelajaran yang bermutu dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tentu saja, ada banyak sekali jenis media pembelajaran; media diklasifikasikan berdasarkan kemajuan teknologi menjadi dua kategori besar: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Kondisi terus berubah di bidang ekonomi, sosial, teknologi, dan pendidikan. Tentu saja, media pembelajaran berkembang seiring waktu. Kemajuan teknologi menjadi salah satu variabel yang sangat memengaruhi peningkatan saat ini. (Badrus, A. 2023). Pengaruhnya meluas ke banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. (Ratna Wulandari, dkk 2023) Teknologi mengharuskan bidang pendidikan untuk terus-menerus dan terus-menerus menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Terutama dalam proses pembelajaran, dengan mengendalikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan. Salah satunya adalah dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Contohnya adalah penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak untuk meningkatkan daya tarik media pembelajaran. (Nurul Audie, 2019).

Pendekatan permainan edukatif telah menjadi bahasan menarik dalam dunia pendidikan. Strategi ini mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah (MTS) terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Maharani, 2022). Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Saat siswa termotivasi, mereka cenderung lebih fokus, antusias, dan aktif dalam proses belajar. Pendekatan permainan edukatif dalam Pendidikan Agama Islam dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi siswa (Citrawati Lestari dkk., 2023).

Motivasi belajar adalah faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Banyak siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan partisipasi aktif mereka. Pembelajaran yang tidak menarik dapat menurunkan motivasi dan minat siswa, bahkan membuat mereka kesulitan memahami materi (Sobandi, 2017). Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan memanfaatkan teknologi, seperti game edukasi. Game edukasi yang menggabungkan elemen hiburan dengan pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga dapat merangsang minat dan keterlibatan mereka dalam belajar (Anderson & Dill, 2000). Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan game edukasi. EducaPlay, sebuah platform pembelajaran berbasis web, memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif yang sesuai dengan materi pelajaran. Dalam penelitian ini, game edukasi bertema thaharah diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs.

Educaplay merupakan sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas interaktif dalam membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. (Marzuki Ristiana Dwi Utami et al, 2023) Pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual seperti

Educapalay, yang dapat dilihat atau didengar. Hal ini dapat membantu siswa memahami topik dan memengaruhi hasil pembelajaran mereka. Media merupakan berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang pembelajaran mereka dan membuatnya lebih relevan (Sadiman, dkk, 2010). Tampilan baru dalam media pembelajaran. Siswa terlihat sedikit antusias dalam pembelajaran baru karena ada sesuatu yang terlihat baru untuk mereka yang selama ini mungkin tahu bahwa educaplay hanya sebatas game untuk ice breaking. Dengan menyajikan materi langsung di Educaplay siswa juga diharapkan bisa bertambah wawasan pemahaman dan menambah minat belajar mereka agar ilmu yang mereka dapatkan lebih bermakna. (Suryani, N. (2021). Penelitian ini berharap menambah pembaharuan educaplay sebagai salah satu media pembelajaran yang juga bisa difungsikan untuk menampilkan materi-materi yang ingin diajarkan. (Pembelajaran dengan educaplay dapat juga dilakukan secara daring. Pada educaplay juga bisa dilakukan penugasan sehingga siswa bisa tetap menggunakan teknologi dalam pembelajarannya.

Dalam penerapan game edukasi Educaplay dengan tema Thaharah, beberapa elemen penting yang perlu diperhatikan adalah desain game, keterlibatan siswa, dan evaluasi hasil belajar. Desain game harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa agar mereka dapat mengikuti permainan dengan baik. (Khusna, A. 2019). Keterlibatan siswa juga sangat penting, karena game edukasi akan lebih efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan melalui game edukasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud ingin melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran yang ada pada Educaplay. Langkah ini sebagai upaya penambahan wawasan bagi diri peneliti dan ingin melihat sejauh mana pemahaman dan minat siswa jika pemberian materi pembelajaran menggunakan teknologi. Harapan dengan pemberian materi Educaplay ini membawa perubahan suasana belajar, memberikan motivasi dan berupaya agar siswa lebih aktif dan kreatif. Dimulai dengan pemilihan media, pelaksanaannya pada materi Fiqih kelas VII dengan tema Thahrah diharapkan mampu memberi warna baru dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D), yang berfungsi untuk memvalidasi produk, khususnya dalam konteks pendidikan, sepanjang proses penelitian. Metode R&D memungkinkan pengembangan produk atau model pembelajaran yang efektif melalui siklus pengujian dan revisi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, kuesioner, dan lembar tes, yang dirancang untuk mengumpulkan informasi yang komprehensif dan mendalam (Fayrus & Slamet, 2022).

Penelitian ini juga memanfaatkan Skala Likert, sebuah alat yang umum digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap berbagai peristiwa atau fenomena sosial (Aryani & Kurnianingsih, 2023). Skala Likert membantu peneliti mengkuantifikasi data kualitatif dengan cara yang sistematis dan terstruktur. Dalam penelitian yang berfokus pada gejala sosial, peneliti pertama-tama menentukan variabel penelitian yang akan diukur. Variabel ini kemudian dipecah menjadi dimensi, subvariabel, dan indikator yang lebih spesifik. Indikator ini berfungsi sebagai landasan dalam menyusun item instrumen, yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk menangkap data yang relevan.

Dengan menggunakan Skala Likert, peneliti dapat mengidentifikasi dan mengukur aspek-aspek yang berkontribusi terhadap fenomena yang diteliti. Data yang diperoleh melalui skala ini memungkinkan analisis yang mendalam dan interpretasi yang akurat,

sehingga memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan strategi atau intervensi yang lebih efektif. Skala ini juga memfasilitasi pengumpulan data dalam jumlah besar secara efisien, yang pada akhirnya meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan penelitian (Satria & Imam, 2024).

Kata-kata berikut berhubungan dengan jenis pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan oleh setiap respons. Sangat signifikan, tinggi, akurat, dan sesuai Tinggi/penting/benar/setuju Sangat tinggi, sangat signifikan, sangat benar, atau netral Rendah, tidak penting, tidak benar, atau tidak setuju Sangat rendah, tidak signifikan, tidak benar, atau sangat tidak setuju

Sangat tidak setuju: $1 < X \leq 1,8$

Tidak Setuju : $1,8 < X \leq 2,6$

Kurang Setuju : $2,6 < X \leq 3,4$

Setuju : $3,4 < X \leq 4,2$

Sangat Setuju : Diatas 4,2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan berbagai metode, yaitu ceramah, tanya jawab, diskusi, dan permainan. Tujuan dari penerapan metode yang beragam adalah agar siswa tidak merasa bosan dengan guru yang menyampaikan materi. Metode multipel memiliki beberapa manfaat, yaitu (1) menyediakan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, menarik, dan menyenangkan; (2) menyediakan pembelajaran yang bermakna; (3) Student Center dan Teacher Centert hanya berfungsi sebagai fasilitator; dan (4) mengenali keberagaman gaya belajar siswa. Media Educaplay dapat diakses melalui internet. Salah satunya adalah pembelajaran tentang cara penggunaan platform Educaplay melalui berbagai pendekatan dan tindakan yang dilakukan. Buka website software Educaplay di <https://www.educaplay.com>.

Adapun tahapan – tahapan pembuatan game edukasi dengan Educaplay sebagai berikut

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Produk

Pertama, log in langsung via goggle klik mesin pencarian seperti goggle crome atau Mozilla firefox. Kemudian ketik <https://www.educaplay.com>. di pencarian, kemudian sign up di pojok kanan menggunakan akun goggle atau biasjuga menggunakan e-mail dan password. Kemudian centang i accept the terms of use privacy police, lalu klik sign up.

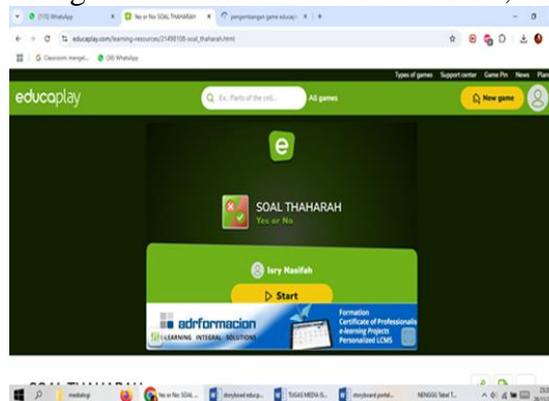
Kedua, Setelah halaman utama terbuka, cari tombol "Login" atau "Masuk" yang biasanya terletak di pojok kanan atas halaman. Klik tombol tersebut untuk melanjutkan ke formulir login. Di formulir login ini, akan diminta untuk memasukkan alamat email dan kata sandi yang Anda gunakan saat mendaftar. Pastikan informasi yang di masukkan benar dan tidak ada kesalahan pengetikan. Setelah mengisi alamat email dan kata sandi, klik tombol "Masuk" untuk melanjutkan. Jika informasi login sudah benar, selanjutnya akan diarahkan ke halaman beranda akun.

Ketiga, setelah berhasil masuk, selanjutnya akan berada di dashboard akun. Di sini, sudah dapat mulai menjelajahi berbagai fitur yang tersedia. dan dapat membuat aktivitas edukatif baru dengan mengklik tombol "Buat Aktivitas" atau "Create Activity" di dashboard. Pilih jenis aktivitas yang ingin di buat, seperti kuis atau teka-teki silang, dan ikuti panduan di layar untuk mengisi detail aktivitas serta menyimpannya.

Keempat, Jika ingin keluar dari akun setelah selesai menggunakan layanan, klik ikon profil atau nama di pojok kanan atas halaman. Pilih opsi "Keluar" atau "Logout" dari menu yang muncul. Anda akan diarahkan kembali ke halaman utama Educaplay, dan akun Anda

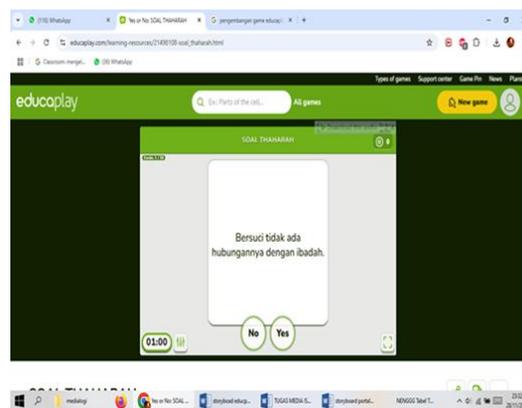
akan aman dari akses yang tidak sah.

Berikut ini adalah contoh penggunaan permainan instruksional dengan Educaplay. Sebelum pembelajaran, guru telah menyiapkan materi ajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah selesai, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuka URL yang dibagikan melalui grup Wa atau e-learning. Sebelum memulai kuis, siswa didorong untuk menuliskan nama mereka, diikuti dengan start.



Gambar 1. Tampilan awal Educaplay.

Siswa mengerjakan kuis seperti bermain game, sesuai dengan yang telah diinstruksikan.



Gambar 2. Tampilan Awal Permainan

Setelah selesai mengerjakan game, bias di lihat di score yang telah di peroleh. Jika ingin mencoba mengulang dengan cara klik start again.



Gambar 3. Tampilan Setelah Menyelesaikan Game

Jika Anda ingin melihat hasil ringkasan nilai atau skor siswa, dan juga penghitung waktu keseluruhan, kunjungi hasil saya (my result).

Game edukasi memiliki banyak kelebihan, termasuk tersedianya banyak template, mudah digunakan baik oleh siswa maupun guru, hasil yang dapat langsung dilihat berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan, dan akses gratis. Kekurangannya adalah akan dikenakan biaya jika Anda menggunakan lima template untuk satu email.

2. Hasil Kelayakan Produk

Pada tabel frekuensi jawaban para responden Guru Mts Nurul Hidayah. Pada kolom pertama merupakan alternatif jawaban (SS : 5, S : 4, K : 3, TS : 2, STS : 1) yang telah ditentukan oleh peneliti. Pada kolom selanjutnya merupakan hasil dari penjumlahan jawaban para responden yang memilih jawaban SS, S, K, TS dan STS untuk jumlahnya sebanyak 16 item pernyataan.

Berikut Jumlah jawaban para responden untuk jawaban pada setiap item pernyataan. Pada setiap pernyataan terdapat hasil jawaban rata-rata 4,3 (dalam kategori sangat baik). Dan bisa disimpulkan bahwa penggunaan portal Wordwall pada pembelajaran layak untuk digunakan. Dan mendapat respon yang positif dari guru/responden.

INSTRUMEN PENILAIAN PORTAL EDUCAPLAY OLEH GURU										
NO	Pernyataan	Jawaban					N	Rata Rata	SD	Kategori
		5	4	3	2	1				
		F	F	F	F	F				
1	Tampilan dan Menu Educaplay	71	88	0	0	0	30	4,453333333	0,18	Sangat Baik
2	Hubungan Media dan Materi	88	129	0	0	0	30	4,457142857	0,06	Sangat Baik
3	Pengalaman Penggunaan Portal educaplay	55	48	0	0	0	30	4,416666667	0,08	Sangat Baik

Tabel Frekuensi dari jumlah keseluruhan jawaban para responden Siswa MTs Nurul Hidayah. Pada kolom pertama merupakan alternatif jawaban (SS : 5, S : 4, K : 3, TS : 2, STS : 1) yang telah ditentukan oleh peneliti. Pada kolom selanjutnya merupakan hasil dari penjumlahan jawaban para responden yang memilih jawaban SS, S, K, TS dan STS untuk jumlahnya sebanyak 16 item pernyataan.

Berikut Jumlah jawaban para responden untuk jawaban pada setiap item pernyataan. Pada setiap pernyataan terdapat hasil jawaban rata-rata 4,7 (dalam kategori sangat baik). Dan bisa disimpulkan bahwa penggunaan portal Wordwall pada pembelajaran layak untuk digunakan. Dan mendapat respon yang positif dari siswa/responden.

INSTRUMEN PENILAIAN PORTAL EDUCAPLAY OLEH ANAK										
NO	Pernyataan	Jawaban					N	Rata Rata	SD	Kategori
		5	4	3	2	1				
		F	F	F	F	F				
1	Tampilan dan Menu Educaplay	77	159	9	5	2	50	4,324	0,16	Sangat Baik
2	Hubungan Media dan Materi	105	167	10	5	2	50	4,99	0,194	Sangat Baik
3	Pengalaman Penggunaan Portal educaplay	91	152	9	4	2	50	4,085	0,0669	Sangat Baik

B. Pembahasan

1. Media Educaplay

Educaplay adalah aplikasi yang menyediakan berbagai permainan edukatif, yang dapat menjadi solusi untuk mengurangi kebosanan saat belajar. Media pembelajaran ini dapat dipergunakan oleh guru sebagai contoh dalam memperkenalkan penggunaan media digital untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas. (Syarif.D, dkk, 2024) Media digital educaplay memiliki beberapa kelebihan yaitu media digital educaplay menarik, interaktif, dan sebagai solusi untuk mendorong interaksi belajar dan mengajar. (Rahmawati V, Dkk, 2024) Media ini dapat mengurangi rasa bosan, kejenuhan, dan mengantuk, serta meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan media ini juga membantu siswa untuk lebih memahami lingkungan sekitarnya, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih konkret dan dapat diverifikasi kebenarannya. (Hanifa, N, 2024)

Educaplay menghadirkan transformasi fundamental dalam konsepsi pendidikan kontemporer. Subagio dan Solikhah (2024) menekankan bahwa Educaplay tidak sekadar alat bantu belajar, melainkan ekosistem pendidikan inovatif yang mengintegrasikan permainan, teknologi, dan pedagogi modern. Arsitektur platform ini dirancang untuk menciptakan ruang kolaboratif di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi aktif mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Melalui desain antarmuka yang intuitif, mekanisme permainan yang menarik, dan konten yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak, Educaplay berhasil mengubah tantangan belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Konsep ini merepresentasikan pergeseran paradigma dalam pendidikan, di mana teknologi tidak lagi dipandang sebagai alat tambahan, melainkan sebagai medium utama dalam proses transformasi pengetahuan yang mendalam dan berkelanjutan. (Batitusta, F. O., & Hardinata, V. 2024).

2. Media Pembelajaran Interaktif

Salah satu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Melalui berbagai format, termasuk permainan, simulasi, kuis, dan presentasi, media ini memungkinkan interaksi antara siswa dan sumber belajar. (Made dkk., 2025)

Alat atau perangkat yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan siswa pengalaman belajar aktif disebut media pembelajaran interaktif. Melalui berbagai komponen, termasuk animasi, video, suara, dan fitur interaktif lainnya, media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual (Kholis, 2024).

3. Thahrah

Pengertian Thaharah Thaharah (bersuci) menurut bahasa berarti bersih dan membersihkan diri dari kotoran yang bersifat hissiy (inderawi) seperti najis dan kotoran yang ma'nawi seperti cacat fisik maupun nonfisik (aib). (Anwar, M. 2018). Sedangkan menurut syara', thaharah adalah sesuatu yang dihukumi wajib untuk melaksanakan shalat seperti wudhu, mandi, tayammum dan menghilangkan najis lainnya. (Rizki, A. 2021). Beberapa macam thaharah, yaitu wudhu untuk menghilangkan hadats kecil, mandi untuk menghilangkan hadats besar serta tayammum untuk menggantikan wudhu dalam keadaan tertentu. Thaharah pada dasarnya adalah sebuah ibadah yang mencakup seluruh ibadah lainnya. (Abdullah, N. 2017). Tanpa adanya thaharah mustahil akan terwujud ibadah yang sah karena ibadah yang dilakukan seorang hamba harus dalam keadaan yang bersih dan suci (thaharah wa nadhafah) untuk mencapai kesempurnaan ibadah. Thaharah menurut bahasa berarti bersuci. (Ibrahim, M. 2020). Menurut syara' atau istilah adalah membersihkan diri, pakaian, tempat, dan benda-benda lain dari najis dan hadats menurut cara-cara yang ditentukan oleh syariat Islam.

KESIMPULAN

Penggunaan portal Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif pada tema Thahrah terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa kelas VII MTs. Media ini mendapat respons positif dari siswa dan guru, serta dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran fiqih.

Disarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan untuk menguji penggunaan media berbasis Educaplay pada topik lain dalam pembelajaran Fiqih. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam menggunakan platform Educaplay perlu ditingkatkan agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Unik Hanifa SAlsabila, Niar Agustian, Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran, *Jurnal keislaman dan ilmu pendidikan* Vol 3, No 1; 123-133, januari 2021
- Badrus, A. (2023). Kemajuan Teknologi dan Dampaknya terhadap Peningkatan Ekonomi Global. *Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 12(3), 45-59
- Anshori, M. (2019). *Teknologi dalam Pendidikan: Transformasi Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna Wulandari, Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan, *Jurnal PGSD Indonesia*, *Jurnal PGSD Indonesia Volume 09 Nomor 2* (Desember 2023)
- Yulianto, A., & Pratama, M. (2022). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran: Studi Kasus Penggunaan Educaplay di Kelas Virtual. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(4), 132-141.
- Khusna, A. (2019). *Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Press.
- Hendrawan, R. (2021). *Game Edukasi dalam Pendidikan*. Surabaya: Putra Media.
- Heinich, Robert, Molenda, Michael, & Russell, James D. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: Prentice Hall.
- Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019), 30.
- Maharani, K. A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja Untuk Meningkatkan Ingatan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Universitas Islam Negeri Kiai Ahmad Siddiq.
- Citrawati Lestari, N., Hidayah, Y., Zannah, F., PGRI Banjarmasin, S., Sultan Adam NoRT, J., Jindah, S., Banjarmasin Utara, K., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 05(03), 7095–7103.
- Sobandi, R. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Pangandaran. *Jurnal Diksatrasia*, 1(2)
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suryani, N. (2021). "Peran Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Era Pandemi". *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(3), 90-102.
- Marzuki Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah" 08,No.3,(2023).14)
- Fayrus, & Slamet,A.(2022).Model Penelitian Pengembangan (R n D)
- ARYANI, E. T., & KURNIANINGSIH, H. (2023). Pengaruh Inovasi Produk, Kepercayaan Merek, Dan Keragaman Produk Terhadap Keputusan Pembelian Honda Beat Di Surakarta. *Jurnal*

- Maneksi, 12(2), 368–377. <https://doi.org/10.31959/jm.v12i2.1488>
- Satria, R., & Imam, D. C. (2024). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan pada PT Bahtera Adi Jaya Periode 2018-2022. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(7), 5490–5500. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i7.3020>
- Made, N., Widiya, N., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar. 8.
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). Pemanfaatan video animasi dan games Educaplay untuk peningkatan hasil belajar peserta didik materi sejarah Pancasila. 1(1), 63–71.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 21907–21914.
- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning Hal*, 3(3), 100–107. <http://journals.eduped.org/index.php/inte>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi Educaplay berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Kholis, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Book Creator. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(1), 42–62. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.69>
- Subagio, A., & Solikhah, N. (2024). Pendekatan Eduplay pada fasilitas pembelajaran sekolah dasar di Bojong Baru, Kabupaten Bogor. *Stupa*, 6(1), 373–386. <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27484>
- Anwar, M. (2018). "Thaharah dalam Perspektif Fiqih dan Implikasinya terhadap Praktik Keagamaan Muslim". *Jurnal Ilmu Fiqih*, 15(2), 105-120.
- Rizki, A. (2021). "Perspektif Thaharah dalam Hukum Islam dan Aplikasinya dalam Kehidupan Sosial". *Jurnal Fiqih dan Hukum Islam*, 16(2), 150-163.
- Abdullah, N. (2017). "Konsep Bersuci dalam Islam: Analisis Perbandingan Antara Mazhab Sunni dan Syiah". *Jurnal Studi Islam*, 9(3), 202-215.
- Ibrahim, M. (2020). "Thaharah: Prinsip dan Aplikasinya dalam Kehidupan Sehari-hari". *Jurnal Fikih Modern*, 13(1), 58-72.