Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 10 No. 4 2024
Palagiarism Check 02/297/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SKI

Alya Fitriani, Jasiah
Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Email: Alyaftrianiii@gmail.com , jasiah@iain-palangka.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the utilization of Educaplay game-based learning media in increasing student learning motivation in SKI learning. The research method used is a type of Research & Development research or development research that aims to create a product and test the effectiveness of the product. The adapted development method is the Dick & Carey method which consists of 10 steps, but the author only applies 9 steps because it adapts to the needs.

Keywords: Learning Media, Educaplay, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI. Metode penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian *Research & Development* atau penelitian pengembangan yang bertujuan menciptakan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Metode pengembangan yang diadaptasi ialah metode *Dick & Carey* yang terdiri dari 10 langkah, namun penulis hanya menerapkan 9 langkah dikarenakan menyesuaikan dengan kebutuhan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Educaplay, Motivasi belajar

Article History
Received: Desember 2024
Reviewed: Desember 2024
Published: Desember 2024
Plagirism Checker No 8732
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/CAUSA.v1i2.365
Copyright: Author
Publish by: SINDORO

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi yang dilakukan dapat dilakukan dengan tatap muka atau jarak jauh. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran, untuk itu diperlukan strategi dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya. Media salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta

Vol. 10 No. 4 2024
Palagiarism Check 02/297/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. (Wulandari et al., 2023, hal. 3929) Banyak cara yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran, terlebih lagi media pembelajaran inovatif supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan serta materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi maka guru dituntut untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. Salah satunya adalah perkembangan media pembelajaran berbasis *game*. Sebut saja salah satu contoh media pembelajaran berbasis game yang dapat dikembangkan serta dimanfaatkan adalah *Educaplay*. *Educaplay* adalah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif. (Utami et al., 2023, hal. 5811) Dengan menggunakan *Educaplay*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. (Lathifah L, 2024, hal. 23).

Media pembelajaran interaktif adalah sarana yang diharapkan dapat meningkatkan kejelasan, kemudahan, dan ketertarikan dalam penyampaian pesan pembelajaran oleh guru kepada siswa-siswinya, dengan begitu bisa memotivasi belajar dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. (Rahmawati & Perdana, 2024, hal. 21908) Motivasi belajar adalah variabel yang terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar, yang keduanya memiliki arti tersendiri. Jika membahas mengenai motivasi, sering kali disandingkan dengan kata motif yang dimana dapat diartikan sebagai gerak atau sesuatu yang mendorong individu untuk bergerak. (Cahyani et al., 2020, hal. 126) Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. (Rahman, 2021, hal. 292)

Penggunaan serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis game *Educaplay* berdasarkan beberapa penelitian yang relevan seperti penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa penulis dengan lingkup yang sama sebelumnya disebutkan bahwa terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Terlebih mata pelajaran yang dibawakan dalam artikel ini adalah SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), yang dimana kebanyakan ketika proses pembelajaran pada mata pelajaran tersebut siswa akan merasa motivasi belajarnya menurun dikarenakan mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang membahas tentang sejarah dan jika seorang guru membawakan mata pelajaran ini hanya dengan menjelaskan (ceramah) maka akan dipastikan motivasi belajar siswa akan menurun. Itulah sebabnya seorang guru harus mampu memilih metode serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran dan materi pembelajarannya.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) melalui penggunaan media berbasis *game Educaplay*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) melalui media pembelajaran interaktif berbasis *game*. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat sebagai referensi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dengan memanfaatkan teknologi.

Perkembangan teknologi komputer dapat digunakan untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran, sedangkan gawai dapat digunakan untuk membantu dalam penerapan dari media pembelajaran tersebut. Ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai bisa mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut, guna memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada serta hampir setiap siswa memiliki gawai terutama gawai berbasis android perlu diterapkan media pembelajaran berupa aplikasi android untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 10 No. 4 2024
Palagiarism Check 02/297/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). *Research and Development* ialah suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan suatu hasil produk tertentu, serta menguji keefektifan dari produk tersebut. (Apriliani & Radia, 2020, hal. 998) Model pengembangan yang diterapkan merupakan model pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran. Adapun desain serta pengembangan media pembelajaran, di sini penulis menerapkan model pengembangan *Dick & Carey*. (Nupus et al., 2021, hal. 3282) Model *Dick & Carey* yaitu sebuah model yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey (2005). Borg & Gall, (2003) dalam bukunya "*Educational Research*" mengatakan bahwa model Dick & Carey adalah suatu model pengembangan instruksional yang sangat sistematis. Mulai dari tahap awal pengembangan sampai desiminasi produk dengan melakukan proses perbaikan yang berlangsung secara terus menerus sampai standar kualitas produk yang dikembangkan tercapai, yaitu (efektif, efisien, dan berkualitas). Ini adalah tahapan pengembangan instruksional yang tidak dimiliki oleh model pengembangan instruksional lainnya. Urutan langkah-langkah model ini adalah: identifikasi tujuan atau analisis kebutuhan, analisis instruksional/analisis kecerdasan peserta didik, analisis karakteristik siswa, merumuskan tujuan kinerja, pengembangan instrumen, pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan dan pemilihan bahan pengajaran, evaluasi formatif, merancang perangkat pembelajaran, revisi pengajaran. (Musaddat et al., 2021, hal. 314) Akan tetapi dalam penelitian pengembangan ini penulis tidak menerapkan keseluruhan dari langkah-langkah metode pengembangan *Dick & Carey* dikarenakan menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang ada. Langkah-langkah yang diterapkan penulis yaitu: 1). identifikasi tujuan atau analisis kebutuhan, 2). analisis instruksional/analisis kecerdasan peserta didik, 3). analisis karakteristik siswa, 4). merumuskan tujuan kinerja, 5). pengembangan instrumen, 6). pengembangan strategi pembelajaran, 7). pengembangan dan pemilihan bahan pengajaran, 8). evaluasi formatif, dan 9). merancang perangkat pembelajaran.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Setuju Sekali	5
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Skala kelayakan media pembelajaran

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Pembelajaran ini didukung oleh serangkaian uji kelayakan, uji kemenarikan, dan uji korelasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar

Vol. 10 No. 4 2024
Palagiarism Check 02/297/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

yang diperlukan untuk digunakan dalam konteks pendidikan. Uji kelayakan berfungsi untuk mengevaluasi apakah produk tersebut sesuai dengan kriteria yang diharapkan, baik dari segi konten maupun tampilan media. Dalam proses ini, validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media turut memberikan penilaian untuk menilai kelayakan produk berdasarkan parameter yang telah ditetapkan. Keberhasilan uji kelayakan sangat penting untuk menentukan sejauh mana produk ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran secara efektif. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak untuk digunakan. Hal ini didukung oleh rata-rata persentase kelayakan yang diberikan oleh validator ahli materi sebesar 58% dan validator ahli media sebesar 60%. Persentase ini berada pada rentang antara 41% hingga 80%, yang masuk dalam kategori "layak". Dengan demikian, berdasarkan hasil penilaian dari kedua validator, produk ini dinilai cukup memadai untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, baik dari segi isi materi maupun tampilan media yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022, hal. 105) Pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu, Anda sebagai calon guru harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media yang tersedia dan cocok digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu.

Sebelum membahas lebih jauh mengenai penggunaan media pembelajaran, mari kita sepakati dahulu tentang pengertian media pembelajaran. Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, "media" dan "pembelajaran". Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Sementara dalam bahas Arab, sinonim kata media adalah *wasa'il* yang berarti sarana ataupun jalan (Sadiman, Rahardjo, dan Haryono 2014; Wehr 1974:1069). Menurut AECT *(Association for Education and Communication Technology)* mengartikan media merupakan suatu bentuk atau alat yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut NEA *(National Education Association)* dalam Asnawir & Usman (2002:11) mengartikan media merupakan suatu alat atau benda yang bisa dilihat, didengar, dibaca, serta dapat dimanipulasi atau ditirukan dengan instrumen yang digunakan dengan baik dalam pembelajaran sehingga dapat dengan mudah mempengaruhi keberhasilan dalam suatu program. (Zahwa & Syafi'i, 2022, hal. 63) Menurut Djamarah (2010: 120) "kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar". Dengan demikian media adalah segala alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar. Jadi, media dapat memudahkan seorang guru dalam mengajar, selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. (Firmadani, n.d., hal. 93) Ft Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran. Teori penggunaan media dalam proses belajar menurut Dale dalam Daryanto (2013) adalah *Dale's Cone of experience*. (Magdalena et al., 2021, hal. 316)

Game *Educaplay*

Game *Educaplay* adalah aplikasi yang menarik untuk membuat soal-soal pembelajaran untuk siswa agar lebih menarik, selain itu *educaplay* dapat mendukung pembelajaran siswa agar

Vol. 10 No. 4 2024
Palagiarism Check 02/297/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

lebih menyenangkan. Selain itu kelebihan *educaplay* adalah memudahkan guru untuk merancang suatu pembelajaran yang berbasis permainan, kelebihan yang lain adalah platform ini gratis digunakan sehingga guru sesuka hati membuat pembelajaran atau kuis secara kreatif dan profesional. (Dianita et al., 2024, pp. 277–278)

Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *motivus*, yang berarti bergerak atau menggerakkan. (Winatha & Setiawan, 2020, p. 200) Ft artikel Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Menurut (Sardiman, 2016) menjelaskan motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. (Mayasari et al., 2021, p. 175) Motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan prestasi yang diperoleh individu, motivasi belajar dapat dikatakan sebagai sebuah dorongan yang muncul baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa untuk bertingkah laku dalam mencapai keberhasilan belajar. Motivasi tersebut dalam prosesnya akan turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang punya motivasi dan yang tidak punya pasti akan berbeda hasil belajarnya baik secara kuantitas maupun kualitas. Menurut Clayton Alderfer dalam (Hamdu & Agustina, 2011)motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. (Muflihah, 2021, hal. 153)

Menurut Sardiman (2012 :83) indikator motivasi belajar meliputi:

1. tekun menghadapi tugas,
2. ulet menghadapi kesulitan,
3. menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang,
4. lebih senang bekerja mandiri,
5. cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin,
6. dapat mempertahankan pendapatnya,
7. tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu, dan
8. senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. (Muafiah, n.d., hal. 209)

Berdasarkan informasi yang ditemukan penulis melalui wawancara bersama guru sejarah kebudayaan Islam (SKI) MTs Muslimat NU Palangka Raya ditemukan bahwasannya untuk bahan ajar telah terbilang mencukupi atau memadai di sekolah MTs Muslimat NU Palangka Raya, tetapi mengenai pembelajaran berbasis implementasi media masih belum diterapkan atau dalam proses pembelajaran penggunaan berbasis media masih minim dikarenakan kurangnya sarana prasarana di sekolah serta kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Maka dengan ini penulis berharap agar media yang dikembangkan bisa dimanfaatkan oleh pihak sekolah dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreaktif sehingga mudah dipahami serta menjadi menarik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran berlangsung.

Kemudian penulis merencanakan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini untuk merancang penggunakan media pembelajaran. Peneliti merancang materi pembelajaran yang telah dibuat dan agar bisa diterapkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Penulis mencoba merancang materi pembelajaran yang telah diminta pihak sekolah untuk membuat media pembelajaran berbasis Educaplay maka dari itu penulis menggunakan pengembangan media game Educaplay untuk membantu proses dan evaluasi peserta didik

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 10 No. 4 2024
Palagiarism Check 02/297/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

sampai mana kemampuan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi Educaplay yang dapat menghasilkan media pembelajaran selanjutnya dapat dikembangkan dengan memahami cara pembuatannya dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini telah diperoleh melalui proses yang teliti, mencakup pengumpulan dan analisis data yang mendalam. Untuk memastikan keandalan hasil, uji validasi telah dilakukan oleh ahli dan pemateri terkait. Berdasarkan uji tersebut, hasil penelitian dinyatakan valid dengan tingkat keakuratan sebesar 80%, menunjukkan bahwa data yang diperoleh dapat diandalkan dan digunakan sebagai dasar untuk langkah selanjutnya.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Media memiliki karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna. (Wulandari et al., 2023b, hal. 3931) Ft artikel Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Alasan seorang guru harus dapat memilih serta menggunakan media pembelajaran dengan relevan dan tepat adalah karena setiap karakteristik materi mata pembelajaran satu sama lain akan selalu berbeda, apalagi jika mata pelajaran yang dibawakan ialah mata pelajaran seperti sejarah kebudayaan Islam (SKI). Diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi serta semangat siswa dalam belajar di dalamnya. Itulah sebabnya, salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *game Educaplay.*

Educaplay adalah salah satu platform edukasi yang mempunyai banyak fitur pilihan untuk menyajikan asesmen berbasis *game*. Banyaknya tampilan yang menarik mulai dari *map quiz*, *yes or no*, *froggy jumps*, *memory game*, *matching pairs*, *alphabet game*, *crosward puzzle*, *fill in the blanks game*, *video quiz*, *dictation game*, *slide show*, dan *unscramble letters game*. Adapun fitur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *froggy jumps*. (Rosida & Wahyuningsih, 2024, hal. 1) Dalam fitur tersebut akan ditampilkan *leaderboard* untuk memacu semangat persaingan sehat sehingga akan tetap memotivasi siswa untuk terus mencoba dan mempelajari materi yang sedang diajarkan. Hal tersebut sangat penting dalam pembelajaran karena salah satu keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar yang tinggi.

Langkah-langkah dalam membuat akun pada *Educaplay*:

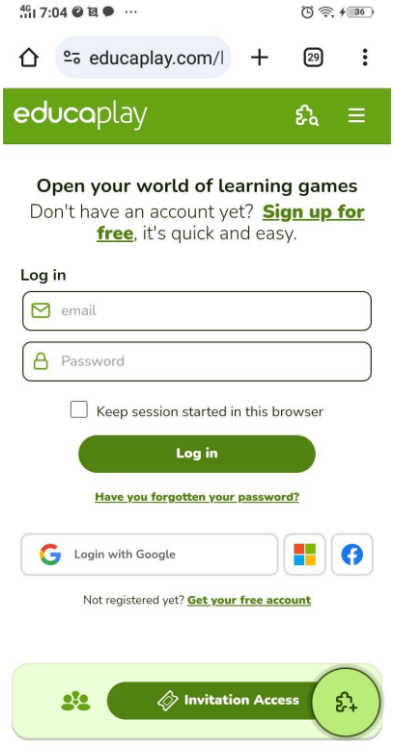
1. Pada *website browser*, *google* atau mesin pencari kita ketik *Educaplay*. Lalu klik bagian *Educaplay*. Pada tampilan awal akan muncul tampilan seperti ini

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 10 No. 4 2024
Palagiarism Check 02/297/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

2. Langkah kedua, kita klik bagian garis 3 horizotal pada bagian pojok kanan tersebut. Lalu akan muncul tampilan yang meminta kita untuk *Log In or create new account*. Tinggal pilih *Log In or create new account*

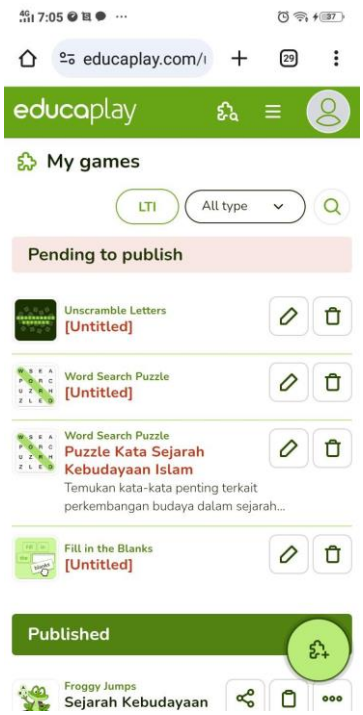
3. Langkah ketiga, kita bisa *Log In* atau *create new account* dengan menggunakan beberapa pilihan, yaitu bisa menggunakan *email* ataupun langsung mengklik akun *google* yang ingin kita gunakan.



4. Langkah keempat, kita sudah menpunyai akun *Educaplay* yang dimana kita sudah bisa membuat *game-game* pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kita masing-masing.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 10 No. 4 2024
Palagiarism Check 02/297/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252



Itulah beberapa langkah dalam membuat akun *Educaplay*.

KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan di atas yaitu media pembelajaran adalah segala perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dimana bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 994–1003. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492

Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(01), 123–140. https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57

Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., & Hidayah, E. (2024). PENGEMBANGAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PKn SISWA KELAS V SD NEGERI 1 TALANG PADANG. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.

Firmadani, F. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.

Lathifah L, H. L. (2024). *Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang*. https://doi.org/10.5281/ZENODO.10935866

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI*. *3*.

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). PENGARUH MEDIA VISUAL PADA MATERI PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 173–179. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303

Vol. 10 No. 4 2024
Palagiarism Check 02/297/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Muafiah, A. (n.d.). *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DARING MAHASISWA PADA MASA PANDEMIK COVID-19*.

Muflihah, A. (2021). *MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH PADA PELAJARAN MATEMATIKA*. *2*(1).

Musaddat, S., Suarni, N. K., Dantes, N., Putrayasa, I. B., & Dantes, I. G. R. (2021). *Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Sebagai Bahan Literasi Bahasa Berbasis Kelas Serta Pengaruhnya Terhadap Karakter Sosial Dan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar*. *7*(3).

Nupus, H., Triyogo, A., & Valen, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3279–3289. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1311

Rahman, S. (2021). *PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.

Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan*. *8*.

Rosida, L., & Wahyuningsih, S. (2024). PENGGUNAAN LEADERBOARD MELALUI EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, *4*(5), 9. https://doi.org/10.17977/um063v4i5p9

Tri Wulandari & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 102–118. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245

Utami, R. D., Wibawa, S., & Mlarangan, S. N. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH*. *08*.

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *10*(3), 198–206. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023a). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023b). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, *19*(01), 61–78. https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963