



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Pamekasan

Abd. Mukhid, Salistya Irfani, & Masna Nurfadilah
Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia

*Correspondence: mukhid.mjk@uinmadura.ac.id, 25315012022@student.uinmadura.ac.id,
25315012016@student.uinmadura.ac.id

ABSTRACT

The increasing use of digital technology in learning assessment is driven by the need for more interactive and inventive learning. The purpose of this study is to provide an overview of the use of Educaplay learning technology in the assessment of the Fiqh subject at MTsN 2 Pamekasan. The method used is a qualitative approach and has a descriptive design. To collect comprehensive data, the main subjects included the Fiqh teacher and grade VII F students; they were involved through interviews, observations, and documentation. Data analysis also included reduction, delivery, and drawing conclusions. The results show that Educaplay, with its "Froggy Jumps" game feature, has the ability to make learning assessment more lively, interesting, and dynamic. When the assessment began, students appeared more enthusiastic, engaged, and motivated. Furthermore, the platform has a digital assessment system that allows teachers to monitor student progress in real time. However, Educaplay still faces several challenges. These include unstable internet connections, limited student devices, and users who are not proficient with technology. To address these issues, teachers use approaches such as dividing student groups and providing additional time for technical glitches. Overall, it is proven that Educaplay helps Fiqh learning assessment to be more interactive, interesting, and effective while increasing student participation.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 12 April 2025
First Revised 26 Mei 2026
Accepted 15 June 2026
First Available online 24 June 2026
Publication Date 24 June 2026

Keyword:

*Educaplay; learning evaluation;
Fiqh; froggy jumps; learning
technology*

ABSTRAK

Peningkatan penggunaan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran didorong oleh kebutuhan akan pembelajaran yang lebih interaktif dan inventif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang penggunaan teknologi pembelajaran Educaplay dalam evaluasi mata pelajaran Fiqh di MTsN 2 Pamekasan. Metode yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif dan memiliki desain deskriptif. Untuk mengumpulkan data secara menyeluruh, subjek utama termasuk guru Fiqh dan siswa kelas VII F; mereka dilibatkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data juga mencakup pengurangan, penyampaian, dan pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Educaplay, dengan fitur permainan "*Froggy Jumps*", memiliki kemampuan untuk membuat penilaian pembelajaran lebih hidup, menarik, dan dinamis. Saat penilaian dimulai, siswa tampak lebih bersemangat, terlibat, dan termotivasi. Selain itu, platform ini memiliki sistem penilaian digital yang memungkinkan guru memantau perkembangan siswa secara langsung. Meskipun demikian, Educaplay masih menghadapi beberapa masalah. Ini termasuk koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat siswa, dan pengguna yang tidak mahir dengan teknologi. Untuk mengatasi masalah ini, guru menggunakan pendekatan seperti membagi kelompok siswa dan memberikan waktu tambahan untuk gangguan teknis. Secara keseluruhan, terbukti bahwa Educaplay membantu penilaian pembelajaran Fiqh menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif sambil meningkatkan partisipasi siswa.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Evolusi teknologi digital dalam sektor pendidikan telah mentransformasi metodologi pengajaran guru, baik dalam penyampaian materi maupun evaluasi pembelajaran. Penggunaan media digital kini melampaui fungsi tradisional sebagai alat penyalur informasi, dan justru menjadi komponen krusial dalam merancang evaluasi pembelajaran yang dinamis, efisien, serta mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Situasi ini memicu institusi pendidikan untuk mulai mengadopsi berbagai platform pembelajaran yang didukung teknologi, guna menghindari monotonitas dalam proses evaluasi serta menyelaraskannya dengan profil kognitif generasi pembelajar digital (Febriani dkk., 2024).

Bahkan teknik evaluasi yang digunakan pun sebagian besar masih tradisional seperti ujian tertulis dan tugas melalui buku teks. Praktik evaluatif ini juga dapat mengurangi otonomi siswa dengan membuat evaluasi terasa seperti kegiatan yang melelahkan. Padahal, esensi materi fikih tidak hanya menunjukkan aspek kognitif, tetapi juga pemahaman yang mendalam serta praktik yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, urgensi inovasi dalam evaluasi yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara lebih aktif akan menghasilkan motivasi dan semangat belajar yang lebih besar (Arifin & Muqit, 2025).

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan edukatif merupakan salah satu strategi yang tepat guna meningkatkan mutu penilaian pembelajaran (Juhaeni dkk., 2023). Platform Educaplay menyajikannya sebagai media digital dengan fungsi penilaian interaktif yang komprehensif, termasuk kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, pencarian kata, dan kuis video yang dapat disesuaikan dengan spesifikasi kebutuhan pembelajaran. Dengan menerapkan fungsi-fungsi tersebut, peserta didik benar-benar terlibat dalam menjawab pertanyaan, mengasah keterampilan kognitif mereka, serta mempertahankan tingkat antusiasme yang tinggi sepanjang proses evaluasi. Lebih lanjut, pendidik dapat mengamati perolehan hasil penilaian dengan metode yang lebih efisien dan terstruktur melalui sistem digital yang terintegrasi.

Pemanfaatan teknologi dalam penilaian pembelajaran fikih juga merepresentasikan adaptasi madrasah terhadap preskripsi pendidikan abad ke-21. Guru dituntut tidak hanya piawai dalam penyampaian substansi, tetapi juga kapabel dalam merancang evaluasi yang imajinatif, progresif, dan bertumpu pada teknologi (Fauzi dkk., 2025). Evaluasi yang berbasis digital dinilai dapat memfasilitasi peserta didik dalam menginternalisasi materi secara lebih komprehensif, mengingat pengerjaan soal dilaksanakan melalui kegiatan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai pengukur luaran pembelajaran, tetapi juga berpotensi meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya secara berurutan mengkaji: pertama, dari penelitian dari Syifa Nur Fauziah, dkk., pemanfaatan media Educaplay dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk mengukur peningkatan capaian akademik siswa melalui desain kuasi-eksperimental. Kajian ini secara primer menitikberatkan pada dampak media terhadap perolehan belajar kognitif siswa secara komprehensif dalam cakupan materi SKI. Penelitian kedua oleh Tazkia Ardani, dkk., menginvestigasi terhadap implementasi asesmen digital berbasis Educaplay pada pembelajaran fikih guna meningkatkan partisipasi aktif siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Metodologi deskriptif kualitatif yang memperhatikan apa yang dilakukan siswa selama proses asesmen digital menjadi pusat penelitian ini. Penelitian ketiga oleh Setianingsih dkk., artikel ini menggunakan survei kuantitatif untuk menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis permainan melalui Educaplay terhadap hasil belajar pada Pendidikan Agama Islam di

tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Secara khusus, penelitian ini mengkaji hubungan antara penggunaan permainan Educaplay dengan hasil belajar siswa pada tingkat umum tanpa analisis mendalam tentang jenis-jenis fitur permainan.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar secara umum, penelitian ini secara khusus mengeksplorasi pemanfaatan fitur *Froggy Jumps* dalam evaluasi pembelajaran Fiqih di madrasah tsanawiyah serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran agama Islam.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan teknologi pembelajaran berbasis Educaplay untuk evaluasi pelajaran fiqh di MTsN 2 Pamekasan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan fitur game *Froggy Jumps* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dan mengeksplorasi pengaruh penggunaan Educaplay pada tingkat keterlibatan, dorongan, dan motivasi siswa selama proses evaluasi; dan menemukan faktor-faktor yang fasilitatif dan restriktif dalam penggunaan media evaluasi berbasis permainan edukatif untuk mata pelajaran fiqh di MTsN 2 Pamekasan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode kualitatif dipilih karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendalami proses penggunaan teknologi pembelajaran yang berbasis Educaplay dalam evaluasi pembelajaran fiqh di MTsN 2 Pamekasan. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengeksplorasi pengalaman, tanggapan, serta pandangan dari guru dan siswa mengenai pemanfaatan media evaluasi yang berbasis permainan Educaplay, terutama fitur *Froggy Jumps*. Penelitian kualitatif juga memberi kesempatan kepada peneliti untuk mengamati fenomena pembelajaran secara langsung sesuai dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan.

Subjek penelitian terdiri dari guru yang mengajar fiqh dan 21 siswa kelas VII F di MTsN 2 Pamekasan, yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pemilihan informan dilakukan berdasarkan partisipasi langsung mereka dalam penggunaan Educaplay pada kegiatan evaluasi pembelajaran fiqh. Jumlah informan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian hingga data yang diperoleh mencapai titik jenuh, sehingga informasi yang dikumpulkan dianggap memadai untuk menjawab fokus penelitian. Penelitian dilakukan pada tanggal 1 April 2026.

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa langkah, yaitu: (1) Wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis Educaplay dalam evaluasi pembelajaran fiqh di MTsN 2 Pamekasan. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru fiqh dan peserta didik dengan fokus pada perencanaan penggunaan Educaplay, pelaksanaan evaluasi pembelajaran, respon peserta didik, serta kendala dan solusi dalam penggunaan media evaluasi berbasis teknologi. Adapun indikator pertanyaan wawancara meliputi perencanaan guru dalam membuat evaluasi berbasis Educaplay, pelaksanaan evaluasi pembelajaran fiqh menggunakan Educaplay, respon peserta didik terhadap penggunaan Educaplay, serta kendala dan solusi selama penggunaan Educaplay dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. (2) Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan evaluasi pembelajaran fiqh berbasis Educaplay di MTsN 2 Pamekasan. Observasi difokuskan pada partisipasi peserta didik selama kegiatan evaluasi, respons peserta didik terhadap penggunaan Educaplay, serta teknis penggunaan media dalam proses evaluasi pembelajaran, seperti kesiapan perangkat, akses penggunaan aplikasi, dan keterlaksanaan evaluasi berbasis game edukatif di kelas.

(3) dokumentasi yang mencakup perangkat pembelajaran, soal evaluasi yang berbasis Educaplay, hasil penilaian siswa, foto-foto kegiatan, serta dokumen lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian.

Untuk analisis data yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara berkelanjutan dari awal pengumpulan data hingga penelitian berakhir untuk mendapatkan pemahaman yang lebih sistematis dan mendalam mengenai penerapan teknologi pembelajaran berbasis Educaplay dalam evaluasi pembelajaran fiqih. Selain itu, peneliti juga melakukan pengelompokan data menurut tema-tema penelitian seperti proses penggunaan media, tanggapan siswa, tantangan yang dihadapi, dampak penggunaan Educaplay terhadap evaluasi pembelajaran dan kendala & solusi pada penggunaan Educaplay.

Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar, penelitian ini menerapkan metode triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan data dari hasil wawancara, pengamatan, dan dokumen supaya informasi yang didapat lebih akurat dan dapat diandalkan. Disamping itu, peneliti juga melaksanakan *member check* kepada informan untuk menjamin bahwa penafsiran yang dibuat peneliti sejalan dengan pengalaman dan informasi yang diberikan oleh subjek penelitian. Penelitian ini juga memanfaatkan audit trail untuk mempertahankan transparansi dan keselarasan selama fase penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi EducaPlay dalam Evaluasi Pembelajaran Fiqih

Penggunaan teknologi pembelajaran berbasis Educaplay dalam mengevaluasi pembelajaran fiqih di MTsN 2 Pamekasan dimulai dengan tahap persiapan atau perencanaan yang dilakukan oleh guru sebelum kegiatan evaluasi berlangsung. Pada tahap ini, guru menyusun materi fiqih yang akan digunakan sebagai pertanyaan evaluasi, menentukan indikator pembelajaran, dan menyesuaikan format evaluasi dengan karakteristik siswa kelas VII F. Setelah itu, guru menggunakan platform Educaplay untuk membuat permainan penilaian yang menggunakan fitur Froggy Jumps. Dalam aktivitas ini, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan fikih agar karakter katak dapat melompat sampai garis finis. Untuk tetap menarik siswa, guru menyempurnakan elemen desain seperti tampilan, tingkat kesulitan soal, durasi pengerjaan, dan pilihan gambar dan warna. Ini menunjukkan bahwa persiapan pelajaran adalah proses kreatif dan inovatif untuk menghasilkan penilaian digital, bukan hanya menyediakan materi pelajaran. Temuan ini konsisten dengan (Putri & Nadlif, 2026), penulis menjelaskan bahwa guru merancang media evaluasi interaktif untuk menarik minat belajar siswa, sehingga keterlibatan siswa juga akan meningkat.

Tak hanya mempersiapkan sarana evaluasi, guru juga menangani aspek teknis, seperti memastikan koneksi internet stabil, perangkat siswa siap digunakan, dan proyektor berfungsi dengan baik selama sesi penilaian. Sebelum evaluasi dilaksanakan, guru terlebih dahulu memberikan petunjuk mengenai cara mengakses tautan permainan Educaplay dan menjelaskan tata cara penggunaannya kepada siswa. Upaya tersebut penting untuk meminimalkan hambatan teknis yang dapat mengganggu proses evaluasi. Dalam merancang penilaian pembelajaran, kesiapan perangkat, media pendukung, dan kondisi peserta didik perlu diperhatikan agar pelaksanaan evaluasi dapat berjalan secara efektif (Hajar dkk., 2026). Kondisi ini sejalan dengan praktik di MTsN 2 Pamekasan, di mana guru mempersiapkan evaluasi berbasis permainan secara matang agar pembelajaran fiqih menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Saat implementasi evaluasi dilakukan, siswa tampak lebih aktif dibandingkan dengan penilaian tradisional berbasis kertas. Ketika Froggy Jumps dimulai, siswa menjawab lima pertanyaan secara berurutan agar karakter katak dapat bergerak dari satu level ke level berikutnya. Siswa terlibat karena mereka ditantang untuk menemukan solusi dengan cepat dan benar, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Temuan tersebut menunjukkan adanya penerapan konsep gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran. Penerapan gamifikasi pada Froggy Jumps terlihat dari adanya tujuan yang harus dicapai siswa, yaitu menyelesaikan permainan dengan menjawab soal secara benar. Setiap jawaban yang diberikan menentukan kemajuan permainan sehingga siswa terdorong untuk tetap fokus dan terlibat selama proses evaluasi berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang diujikan, tetapi juga oleh mekanisme permainan yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen-elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, poin, dan penghargaan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik (Ayu dkk., 2024). Melalui penerapan gamifikasi, proses evaluasi tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang menegangkan, tetapi menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Keberhasilan penerapan gamifikasi tersebut juga tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola proses evaluasi di kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa selama pelaksanaan evaluasi sekaligus membantu siswa yang menghadapi kendala teknis. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam evaluasi tetap memerlukan pendampingan guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan fitur permainan membantu siswa tetap fokus dan mengurangi kebosanan selama evaluasi berlangsung (Misfalah dkk., 2025). Temuan ini sejalan dengan (Ardani dkk., 2025) yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis Educaplay mampu meningkatkan aktivitas, fokus, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran fiqih karena proses evaluasi dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif.

Permainan evaluasi juga menyuguhkan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Penilaian yang sebelumnya sering menimbulkan ketegangan berubah menjadi kegiatan yang lebih menyenangkan. Berkat elemen permainan dan nuansa kompetisi, siswa tampak lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan karena terdorong untuk memperoleh hasil yang baik. Unsur kompetisi dalam permainan berperan sebagai pendorong motivasi belajar siswa. Adanya target penyelesaian permainan dan keinginan memperoleh skor yang tinggi membuat siswa berusaha menjawab soal dengan lebih serius. Hal ini menunjukkan bahwa kompetisi yang dikemas secara positif dapat meningkatkan keterlibatan siswa tanpa menimbulkan tekanan yang berlebihan selama proses evaluasi berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Febrina, 2025) yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif, serta memperkaya pengalaman belajar siswa melalui tantangan dan interaksi yang diberikan.

Bagian akhir implementasi menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay memberikan dampak positif terhadap proses evaluasi pembelajaran fiqih. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa fitur Froggy Jumps mampu meningkatkan semangat dan partisipasi siswa selama kegiatan evaluasi. Menurut guru, siswa lebih mudah memahami materi karena soal disajikan secara menarik dan interaktif. Selain itu, platform Educaplay menyediakan hasil penilaian secara instan melalui sistemnya sehingga guru dapat memantau perkembangan hasil belajar siswa

dengan lebih mudah. Penyajian hasil secara langsung merupakan bentuk umpan balik cepat yang membantu guru maupun siswa memperoleh informasi mengenai hasil evaluasi tanpa harus menunggu proses pemeriksaan secara manual. Umpan balik yang diberikan secara cepat memungkinkan siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari sekaligus membantu guru menentukan tindak lanjut pembelajaran yang diperlukan (Eliza, 2022).

Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana refleksi yang mendukung perbaikan proses pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet dan masih adanya siswa yang memerlukan bantuan dalam menggunakan teknologi digital, guru menilai bahwa penggunaan Educaplay tetap memberikan dampak positif terhadap evaluasi pembelajaran fiqih di kelas.

Respon Siswa terhadap Evaluasi Berbasis EducaPlay

Dalam evaluasi pembelajaran fiqih, permainan Educaplay seperti Froggy Jumps memperoleh respons positif dari siswa. Siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama proses evaluasi berlangsung. Mereka tampak lebih bersemangat ketika guru membagikan tautan evaluasi berbasis permainan dibandingkan dengan evaluasi menggunakan soal tertulis konvensional. Penyajian evaluasi yang menarik dan dikemas dalam bentuk permainan interaktif membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan penilaian. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis permainan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan penilaian. Berbeda dengan evaluasi konvensional yang cenderung berorientasi pada penyelesaian soal, Froggy Jumps menghadirkan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara sukarela dalam proses evaluasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmayanti dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa kuis interaktif Educaplay dapat meningkatkan minat belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru fiqih, siswa terlihat lebih antusias selama pelaksanaan evaluasi menggunakan Froggy Jumps karena permainan tersebut memadukan unsur tantangan dan hiburan dalam menjawab soal. Guru mengamati bahwa siswa tampak senang dan tidak menunjukkan ketegangan sebagaimana yang sering muncul pada evaluasi konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan unsur permainan mampu mengubah persepsi siswa terhadap kegiatan evaluasi. Evaluasi yang biasanya dianggap sebagai aktivitas yang menegangkan berubah menjadi kegiatan yang lebih menyenangkan karena siswa terlibat dalam proses permainan yang menantang sekaligus menghibur. Temuan ini memperkuat konsep gamification yang menyatakan bahwa elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa berusaha menjawab setiap pertanyaan dengan baik agar dapat melanjutkan permainan hingga tahap akhir.

Selain meningkatkan motivasi dan semangat belajar, penggunaan Educaplay juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses evaluasi. Siswa menjadi lebih fokus terhadap soal yang diberikan, lebih responsif dalam menjawab pertanyaan, serta lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan penilaian. Peningkatan fokus dan partisipasi siswa menunjukkan bahwa media evaluasi yang interaktif mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal dibandingkan evaluasi konvensional. Ketika siswa merasa tertarik terhadap media yang digunakan, perhatian mereka akan lebih terarah pada tugas yang sedang dikerjakan sehingga proses evaluasi berlangsung lebih efektif. Temuan ini

sejalan dengan penelitian Salsabilla (2025) yang menunjukkan bahwa media Educaplay mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran digital.

Respons positif siswa terhadap penggunaan Froggy Jumps dapat dijelaskan melalui konsep *student engagement*. *Student engagement* merupakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang tercermin melalui aspek perilaku, emosi, dan kognitif. Keterlibatan tersebut tampak dari perhatian, minat, usaha, partisipasi, serta antusiasme siswa selama mengikuti proses pembelajaran maupun evaluasi (Bariyah & Pierewan, 2021; Pangerang dkk., 2023). Dalam penelitian ini, keterlibatan emosional (*emotional engagement*) terlihat dari rasa senang, antusias, dan ketertarikan siswa saat menggunakan Froggy Jumps. Keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*) tampak ketika siswa berusaha berkonsentrasi, fokus, dan memahami soal yang diberikan. Sementara itu, keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*) ditunjukkan melalui partisipasi aktif siswa selama proses evaluasi berlangsung (Pangerang dkk., 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay tidak hanya meningkatkan minat siswa terhadap evaluasi, tetapi juga mampu melibatkan aspek emosional, kognitif, dan perilaku siswa secara bersamaan sehingga proses evaluasi menjadi lebih bermakna.

Selain itu, sistem permainan, skor, dan tantangan yang terdapat dalam Froggy Jumps membuat siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan evaluasi hingga selesai. Beberapa siswa bahkan tertarik untuk memperoleh skor yang lebih baik dan berupaya meningkatkan hasil yang mereka capai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa unsur kompetitif dalam permainan mampu menarik perhatian siswa dan mempertahankan keterlibatan mereka selama evaluasi berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa kompetisi dalam Froggy Jumps berfungsi sebagai motivator eksternal yang mendorong siswa untuk mempertahankan keterlibatan mereka selama evaluasi. Keinginan memperoleh skor yang lebih baik membuat siswa lebih fokus dalam menjawab soal, sehingga unsur kompetitif tidak hanya berperan sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan usaha belajar siswa selama proses evaluasi berlangsung. Temuan ini didukung oleh penelitian Megah Retta dkk. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan Educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengurangi rasa bosan selama kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Froggy Jumps juga menciptakan suasana evaluasi yang lebih santai namun tetap kondusif. Penyajian soal yang menarik secara visual dan mudah dipahami membuat siswa merasa lebih nyaman saat mengerjakan evaluasi. Temuan ini menunjukkan bahwa aspek visual memiliki peran penting dalam menarik dan mempertahankan perhatian siswa. Tampilan yang interaktif membantu mengurangi kesan formal dan menegangkan yang sering muncul pada evaluasi konvensional. Akibatnya, siswa merasa lebih nyaman dalam mengerjakan soal sehingga dapat lebih fokus pada isi pertanyaan daripada pada tekanan evaluasi itu sendiri. Oleh karena itu, daya tarik visual tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap tampilan, tetapi juga berkontribusi terhadap keterlibatan siswa selama proses evaluasi berlangsung.

Dengan demikian, respons siswa terhadap penggunaan permainan Froggy Jumps berbasis Educaplay dalam evaluasi pembelajaran fiqih menunjukkan hasil yang positif. Hal tersebut tercermin dari meningkatnya minat, antusiasme, partisipasi aktif, motivasi, serta kenyamanan siswa selama mengikuti evaluasi. Temuan ini diperkuat oleh pernyataan siswa berinisial AP yang menyatakan, "*Saya lebih semangat karena soal dibuat seperti permainan sehingga tidak mudah bosan.*" Senada dengan itu, siswa berinisial VY menyampaikan, "*Evaluasi menggunakan Educaplay membuat saya lebih fokus saat menjawab soal.*" Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan

Educaplay mampu menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dampak Pemanfaatan EducaPlay terhadap Evaluasi Pembelajaran Fiqih

Proses evaluasi pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Pamekasan mengalami peningkatan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Educaplay, khususnya fitur Froggy Jumps. Hasil observasi dan wawancara dengan guru Fiqih menunjukkan bahwa Educaplay menjadikan evaluasi lebih interaktif karena siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses penilaian berlangsung. Evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak monoton karena siswa tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga berinteraksi langsung dengan media permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa interaktivitas yang ditawarkan Educaplay mampu mengubah posisi siswa dari penerima evaluasi yang pasif menjadi peserta yang terlibat secara aktif dalam proses penilaian. Keterlibatan aktif ini memungkinkan siswa memberikan perhatian yang lebih besar terhadap soal yang dikerjakan sehingga proses evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman belajar itu sendiri. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan evaluasi (Syifa dkk., 2025). Selain itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, komunikatif, dan menarik bagi siswa (Setianingsih dkk., 2025).

Selain itu, Educaplay membantu guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan lebih efektif. Guru Fiqih menyampaikan bahwa sistem secara otomatis menampilkan skor dan jawaban siswa sehingga guru dapat mengetahui hasil belajar siswa secara langsung. Dengan demikian, guru dapat melakukan analisis lebih cepat mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi fiqih yang telah dipelajari. Temuan ini menunjukkan adanya penerapan *immediate feedback* dalam proses evaluasi. Penyajian skor dan jawaban secara otomatis memungkinkan guru maupun siswa memperoleh informasi hasil belajar secara langsung tanpa harus menunggu proses pemeriksaan manual. Umpan balik yang cepat tersebut membantu siswa mengenali tingkat pemahamannya terhadap materi, sementara guru dapat segera menentukan tindak lanjut pembelajaran yang diperlukan. Kondisi ini sesuai dengan gagasan evaluasi pembelajaran yang menyatakan bahwa evaluasi berfungsi untuk mengumpulkan informasi mengenai pencapaian hasil belajar siswa sekaligus memberikan umpan balik bagi guru dan siswa dalam memperbaiki proses pembelajaran (Umalihayati dkk., 2026). Evaluasi juga membantu guru menyusun strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa (Rangkuti & Albina, 2025)

Penggunaan Educaplay membuat evaluasi lebih mudah dan meningkatkan partisipasi siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan termotivasi untuk mencapai hasil terbaik ketika bermain permainan *froggy jumps* setelah evaluasi. Situasi ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis permainan memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa selama pembelajaran. Educaplay dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan (Febrianti dkk., 2024). Penelitian Ariani dkk., (2024) juga menunjukkan bahwa media game edukasi berbasis Educaplay memiliki kemampuan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Peningkatan motivasi tersebut tidak terlepas dari karakteristik gamifikasi yang mengintegrasikan unsur kompetisi, tantangan, dan penghargaan ke dalam proses evaluasi. Melalui mekanisme tersebut, siswa terdorong untuk menyelesaikan tugas,

mempertahankan fokus, serta berusaha memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan evaluasi konvensional. Dengan demikian, pemanfaatan Educaplay melalui fitur Froggy Jumps tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fiqih (Ayu dkk., 2024).

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan Educaplay juga menciptakan proses evaluasi yang lebih menyenangkan. Guru Fiqih mengungkapkan bahwa selama evaluasi berlangsung siswa tampak lebih bersemangat, tidak mudah bosan, dan saling memberikan motivasi satu sama lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis digital dapat membantu mengurangi ketegangan yang sering muncul dalam evaluasi konvensional. Selain itu, tampilan visual yang interaktif pada Froggy Jumps turut berperan dalam menciptakan suasana evaluasi yang lebih nyaman bagi siswa. Penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen permainan yang menarik membantu mempertahankan perhatian siswa serta mengurangi kesan formal yang sering melekat pada kegiatan evaluasi. Akibatnya, siswa dapat lebih fokus dalam mengerjakan soal dan mengikuti evaluasi dengan perasaan yang lebih nyaman. Umpan balik langsung dalam evaluasi pembelajaran juga membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Umalihayati dkk., 2026). Oleh karena itu, Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menilai hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan evaluasi pembelajaran fiqih yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Kendala dalam Penggunaan EducaPlay

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay sebagai alat evaluasi pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Pamekasan mampu meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala teknis yang memengaruhi efektivitas evaluasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fiqih, kendala utama yang dihadapi adalah jaringan internet yang terkadang tidak stabil sehingga menghambat akses siswa ketika mengikuti evaluasi berbasis Educaplay. Selain itu, tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses media pembelajaran digital. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengakses maupun menyelesaikan soal evaluasi.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan evaluasi berbasis digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas media yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan infrastruktur pendukung. Ketika jaringan internet mengalami gangguan, proses evaluasi menjadi terhambat karena siswa tidak dapat mengakses soal secara optimal. Akibatnya, pelaksanaan evaluasi menjadi kurang efektif dan berpotensi memengaruhi konsentrasi serta kenyamanan siswa selama mengerjakan soal. Dibandingkan kendala lainnya, keterbatasan jaringan internet tampak menjadi hambatan yang paling dominan karena berpengaruh langsung terhadap akses dan kelancaran penggunaan Educaplay dalam proses evaluasi.

Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sering kali menghadapi kendala yang berkaitan dengan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur, seperti akses internet dan ketersediaan perangkat digital. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran memerlukan dukungan sarana yang memadai agar proses pembelajaran dan evaluasi dapat berjalan secara efektif dan optimal. Selain itu, rendahnya keterampilan teknologi juga menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan penerapan media digital dalam pembelajaran (Hayati dkk., 2025).

Kendala lain yang ditemukan berkaitan dengan kemampuan penggunaan teknologi, baik pada siswa maupun guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan arahan ketika menggunakan fitur-fitur dalam Educaplay. Di sisi lain, guru juga perlu menyesuaikan diri dengan penggunaan media evaluasi berbasis digital agar pelaksanaan evaluasi dapat berjalan dengan lancar. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi evaluasi digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan pengguna dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Apabila kompetensi digital siswa dan guru masih terbatas, maka potensi media evaluasi yang sebenarnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran belum dapat dimanfaatkan secara maksimal. Temuan ini relevan dengan penelitian Hayati dkk., (2025) yang menyebutkan bahwa sebagian guru masih mengalami keterbatasan dalam pemanfaatan platform pembelajaran digital sehingga diperlukan pelatihan dan pendampingan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, guru Fiqih telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kendala yang muncul selama pelaksanaan evaluasi. Ketika terdapat keterbatasan perangkat, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok agar seluruh siswa tetap dapat mengikuti evaluasi. Selain itu, apabila terjadi gangguan teknis selama proses evaluasi, guru memberikan waktu tambahan kepada siswa sehingga mereka tetap memiliki kesempatan yang sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Upaya tersebut menunjukkan bahwa fleksibilitas guru menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan evaluasi berbasis digital di lingkungan madrasah (Selfiyanti dkk., 2024).

Temuan ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan Educaplay di madrasah memerlukan dukungan yang tidak hanya berfokus pada penggunaan media pembelajaran, tetapi juga pada penguatan infrastruktur dan kompetensi digital pengguna. Ketersediaan akses internet yang stabil, perangkat yang memadai, serta pelatihan penggunaan teknologi bagi guru dan siswa menjadi faktor penting untuk mendukung keberhasilan evaluasi berbasis digital. Dengan dukungan tersebut, pemanfaatan Educaplay dapat berjalan lebih optimal dan memberikan manfaat yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran Fiqih. Oleh karena itu, meskipun masih terdapat beberapa kendala teknis, Educaplay tetap memiliki potensi yang besar untuk mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

4. SIMPULAN

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran berbasis Educaplay dalam evaluasi pelajaran Fiqih di MTsN 2 Pamekasan membantu proses evaluasi pelajaran. Dengan menggunakan permainan froggy jumps, evaluasi dapat dibuat lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton. Hal ini dapat meningkatkan minat, antusiasme, dan keaktifan siswa serta keinginan mereka untuk mengikuti evaluasi pembelajaran Fiqih. Selain itu, Educaplay membantu guru melakukan evaluasi dengan lebih baik karena memungkinkan siswa melihat apa yang mereka pelajari secara langsung. Tetapi Educaplay masih menghadapi beberapa masalah saat digunakan. Ini mencakup perangkat digital, keterbatasan jaringan internet, dan kemampuan untuk menggunakan teknologi yang belum sepenuhnya ideal.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur Froggy Jumps pada platform Educaplay tidak hanya berperan sebagai media evaluasi digital, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Fiqih.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi empiris mengenai penerapan gamification dalam evaluasi pembelajaran pada tingkat madrasah tsanawiyah.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dan satu madrasah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada jenjang pendidikan dan konteks yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Educaplay dalam evaluasi pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, direkomendasikan bahwa:

- i. Madrasah perlu menyediakan fasilitas pendukung yang memadai, khususnya akses internet yang stabil dan perangkat digital untuk menunjang evaluasi berbasis teknologi.
- ii. Guru perlu meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan media pembelajaran digital melalui pelatihan dan pengembangan profesional agar implementasi evaluasi berbasis teknologi dapat berjalan lebih optimal.
- iii. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas pemanfaatan platform pendidikan digital lainnya dalam pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan inovasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa artikel ini disusun secara mandiri berdasarkan hasil penelitian dan analisis penulis sendiri. Seluruh data, gagasan, serta sumber rujukan yang digunakan dalam penulisan telah dicantumkan secara lengkap sesuai kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Dengan demikian, penulis bertanggung jawab sepenuhnya atas isi, keakuratan data, hasil pembahasan, dan kesimpulan yang disajikan dalam artikel ini.

6. REFERENSI

- Ardani, T., Khannaturrofiqoh, & Hasanah, F. N. (2025). *Implementation of Educaplay-Based Digital Evaluation to Enhance Student Engagement in Fiqh Learning*. 2(4), 185–192. <https://doi.org/10.59613/jitir.v2i4.27>
- Ariani, N., Sari, M., Ghani, H. N., & Aziz, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall dan Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), 01–14. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v2i4.4126>
- Arifin, A. S., & Muqit, A. (2025). Analisis Komparatif Pengalaman Siswa Dalam Evaluasi Pembelajaran Pai Berbasis Konvensional Dan Quizizz. *TADARUS*, 14(2), 35–46. <https://doi.org/10.30651/td.v14i2.28883>
- Ayu, A. F., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Andikos, A. F. (2024). *Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi*. 2(2). <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>
- Bariyah, I., & Pierewan, A. C. (2021). *KETERLIBATAN SISWA (STUDENT ENGAGEMENT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR*. 3(1).
- Eliza, T. (2022). STRATEGI UMPAN BALIK SEBAGAI ALTERNATIF STRATEGI PEMBELAJARAN: PENERAPAN DAN TANTANGAN. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(2), 170. <https://doi.org/10.30659/j.7.2.170-175>
- Fauzi, M. L., Nurrohman, H., Casiyem, & Sari, L. I. (2025). *INOVASI KURIKULUM*

PENDIDIKAN ISLAM. PT Arr Rad Pratama.

- Febriani, S., Zakir, S., Ilmi, D., & Pramana, R. S. (2024). Evaluasi Program Sekolah Digital dalam Meningkatkan Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 752–761. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1389>
- Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642>
- Febrina, W. (2025). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI PENDEKATAN GAME EDUKASI PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 15/II CANDI KECAMATAN TANAH SEPENGGAL. *JIPT: Journal Of Indonesian Professional Teacher*, 1(2), 298–308.
- Hajar, A., Jamaluddin, J., Amir, A., Asmah, S., B, A. N. I., Rasyid, A. T., Yahya, R., Febrianti, A., Nur, A., Ramdani, N., Risaldi, R., & Asnidar, A. (2026). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep, Teknik Penilaian, Analisis, dan Implementasi di Era Digital)*. CV Eureka Media Aksara.
- Hayati, S., Antonio, M. D. P., Sofwan, M., Rosmalinda, D., & Zahyuni, V. (2025). *Pengabdian Kepada Masyarakat: Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Penerapan Platform Educaplay pada Pembelajaran Matematika untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa di SD*. 7(1). <https://doi.org/10.32332/bbafbj70>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Megah Retta, L., Lisandra, V. T., & Hajuan, M. A. (2025). METODE PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME (EDUCAPLAY) SEBAGAI UPAYA MEMOTIVASI MINAT BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Dharma Pendidikan*, 20(1), 78–85. <https://doi.org/10.69866/dp.v20i1.559>
- Misfalah, Sakdiyah, S. H., & Susanti, T. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 2(1), 523–533.
- Pangerang, A. A., Saman, A., & Umar, N. F. (2023). *Pengaruh Student Engagement Terhadap Kejenuhan Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Bulukumba*. 3(2), 128-135.
- Putri, C. A. U., & Nadlif, A. (2026). PENERAPAN MEDIA GAME EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH DI MADRASAH ALIYAH. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(2), 587–602. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i2.9975>
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). THE EFFECT OF EDUCAPLAY-BASED INTERACTIVE QUIZ ON STUDENTS' LEARNING INTEREST AND LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175–189. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a6.2024>
- Rangkuti, M. H., & Albina, M. (2025). *Penilaian Dan Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Lembaga Pendidikan Islam*. 3.
- Salsabilla, N. (2025). *Pengembangan Media Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri*. 9.
- Selfiyanti, S., Yuliasuti, Y., & Razak, N. K. (2024). Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*,

- 7(2), 656–666. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4850>
- Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2025). Pengaruh Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 22(3), 343–356. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.22.3.343-356>
- Syifa, S. F., Apriliya, S., & Alia, D. (2025). *HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VSD. 10*.
- Umalihayati, Sofyan, A., Efrina, G., & Arent, E. (2026). *Evaluasi Pembelajaran*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.