

Efektivitas Game Edukatif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah

Faidul Mannan¹, Rahmat Soffan Razzaqi^{2*}, Nur Azizah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Situbondo, Situbondo, Indonesia

Email: ¹mannanfaidul865@gmail.com, ^{2*}fanslaught@gmail.com, ³nazizah0606@gmail.com

(*Email Corresponding Author: fanslaught@gmail.com)

Received: 29 Juni 2026 | Revision: 6 Juli 2026 | Accepted: 18 Agustus 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game edukatif *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada tingkat Madrasah Tsanawiyah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga siswa menjadi lebih fokus, aktif, serta antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan kuis interaktif dan sistem permainan pada *Educaplay* juga mendorong keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa game edukatif *Educaplay* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Kata Kunci: *Educaplay*, game edukatif, minat belajar, pembelajaran interaktif, penelitian kualitatif.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the Educaplay educational game in improving the learning interest of seventh-grade students at the Islamic junior high school level. The study employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques consisting of observation, interviews, and documentation. The findings revealed that the use of Educaplay was able to create a more interactive, enjoyable, and non-monotonous learning atmosphere, enabling students to become more focused, active, and enthusiastic during the learning process. In addition, the interactive quizzes and game-based system provided by Educaplay encouraged greater student involvement throughout classroom activities. Based on these findings, it can be concluded that the Educaplay educational game is effective in increasing students' learning interest in the learning process at the Islamic junior high school level.

Keywords: *Educaplay*, educational game, learning interest, interactive learning, qualitative research.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung pesat pada abad ke-21 telah membawa dampak transformatif terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Teknologi tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar, melainkan telah menjadi komponen integral yang berpotensi meningkatkan efektivitas, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Lembaga-lembaga pendidikan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, semakin didorong untuk mengadaptasi pendekatan pembelajaran inovatif yang responsif terhadap kebutuhan generasi digital. Namun demikian, tidak semua institusi pendidikan mampu merespons perubahan ini secara merata, terutama di lembaga pendidikan berbasis keagamaan seperti *Madrasah Tsanawiyah*. Realitas lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di lingkungan madrasah masih kerap didominasi oleh metode konvensional berupa ceramah dan pembacaan teks, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat naratif dan hafalan seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Akidah Akhlak, dan Fikih. Kondisi ini pada akhirnya berdampak langsung pada rendahnya minat belajar siswa yang seharusnya menjadi motor penggerak keberhasilan akademik mereka [1].

Permasalahan tersebut semakin kompleks ketika dihadapkan pada karakteristik psikologis siswa kelas VII yang berada pada fase perkembangan remaja awal. Pada fase ini, siswa secara psikologis memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan dorongan eksplorasi yang besar, namun memiliki rentang konsentrasi yang relatif singkat serta kerentanan terhadap kebosanan apabila stimulasi belajar tidak memadai [2]. Pembelajaran yang monoton terbukti menyebabkan siswa kehilangan fokus, bersikap pasif, dan menunjukkan rendahnya keterlibatan selama proses belajar berlangsung. Fenomena ini teridentifikasi secara langsung melalui observasi awal penelitian ini di salah satu *Madrasah Tsanawiyah* di wilayah Jawa Timur, di mana sebagian besar siswa kelas VII tampak kurang antusias dan cenderung pasif selama pembelajaran SKI. Guru pengampu mata pelajaran pun mengonfirmasi bahwa metode ceramah yang selama ini digunakan sulit mendorong keterlibatan aktif siswa, khususnya karena konten materi yang panjang dan bersifat abstrak bagi mereka.

Sebagai respons atas permasalahan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game edukatif* hadir sebagai solusi yang menjanjikan. Salah satu platform yang telah mendapat perhatian akademik luas adalah *Educaplay*, sebuah platform pembelajaran digital berbasis permainan yang menyediakan ragam aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan jawaban (*matching*), pencarian kata, hingga video kuis. Keunggulan utama *Educaplay* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur hiburan (*entertainment*) dengan konten edukatif secara kontekstual, sehingga proses belajar tidak lagi terasa sebagai beban, melainkan sebagai aktivitas bermain yang bermakna [3]. Dalam konteks pendidikan madrasah yang mengedepankan nilai-nilai keislaman, penggunaan media seperti *Educaplay* dipandang mampu menjembatani kebutuhan pedagogis modern dengan karakteristik khas pembelajaran agama Islam yang membutuhkan pemahaman mendalam dan keterlibatan emosional siswa.

Berbagai penelitian terdahulu telah memberikan fondasi empiris yang kuat mengenai efektivitas *Educaplay* dan media pembelajaran berbasis permainan. Pertama, Rahmayanti, Lailiyah, & Setiaputri [4] membuktikan bahwa kuis interaktif berbasis *Educaplay* pada jenjang sekolah dasar mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan, karena penyajian materi dalam format permainan mendorong fokus dan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Kedua, Wafiqni & Adelia [5] menyimpulkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Educaplay* menunjukkan keterlibatan yang jauh lebih aktif, terutama ketika kegiatan belajar dikemas dalam format permainan interaktif yang menstimulasi kompetisi positif di antara peserta didik. Ketiga, Rahmawati & Perdana [6] turut membuktikan bahwa implementasi *Educaplay* pada pembelajaran sekolah dasar meningkatkan motivasi belajar secara nyata karena proses pembelajaran menjadi lebih variatif, dan siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan maupun menyelesaikan berbagai tantangan yang tersedia pada platform tersebut.

Pada ranah madrasah khususnya, Hidayat & Rahmah [7] mengembangkan media pembelajaran berbasis *Educaplay* untuk siswa *Madrasah Tsanawiyah* dan menemukan adanya peningkatan yang signifikan pada minat serta hasil belajar, terutama karena bentuk aktivitas yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik usia remaja. Lebih lanjut, Mukni'ah & Mudrikah [8] membuktikan bahwa *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa secara signifikan di lingkungan madrasah, serta Rahmat Kahayanti, Jumrodah, & Syabrina [9] mengonfirmasi bahwa *Educaplay* memiliki hubungan yang kuat dengan peningkatan minat belajar siswa madrasah ibtidaiyah karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Meskipun bukti empiris mengenai efektivitas *Educaplay* cukup kuat, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang belum sepenuhnya tereksplorasi. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada pengukuran aspek kognitif melalui pendekatan kuantitatif, yakni peningkatan hasil belajar yang diukur melalui skor *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, kajian mendalam yang bersifat kualitatif mengenai aspek afektif siswa — khususnya dinamika minat belajar, perubahan suasana kelas, respons psikologis, dan keterlibatan emosional secara natural — masih sangat terbatas. Lebih jauh lagi, penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan *Educaplay* pada mata pelajaran keagamaan di jenjang *Madrasah Tsanawiyah* dengan pendekatan studi kasus naturalistik belum banyak dilakukan. Penelitian yang ada umumnya dilaksanakan di sekolah umum atau pada mata pelajaran eksakta, sehingga temuan-temuannya belum dapat sepenuhnya digeneralisasikan ke dalam konteks pembelajaran agama Islam di madrasah yang memiliki karakteristik pedagogis dan kultural tersendiri [10].

Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menyajikan analisis kualitatif mendalam mengenai efektivitas penerapan *game edukatif Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII *Madrasah Tsanawiyah* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Data penelitian diperoleh melalui pendekatan studi kasus naturalistik selama empat pertemuan pembelajaran yang berlangsung pada Mei 2026, melibatkan observasi langsung, wawancara mendalam terhadap 22 informan yang terdiri atas guru mata pelajaran, dan siswa, serta dokumentasi yang komprehensif. Dengan berfokus pada dimensi afektif — khususnya perubahan minat, antusiasme, fokus, dan keterlibatan aktif siswa — penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai dampak nyata *Educaplay* dalam ekosistem pembelajaran madrasah.

Secara rinci, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan gambaran minat belajar siswa kelas VII *Madrasah Tsanawiyah* setelah penggunaan media *game edukatif Educaplay*; dan (2) menganalisis efektivitas media *game edukatif Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi secara teoretis bagi pengembangan literatur mengenai integrasi media digital dalam pendidikan Islam, sekaligus memberikan manfaat praktis sebagai panduan bagi guru dan lembaga madrasah dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan bermakna bagi generasi pelajar digital masa kini. Lebih dari itu, penelitian ini diharapkan menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian serupa dengan cakupan yang lebih luas, mencakup berbagai mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan pendekatan metodologis yang beragam.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus (*case study*) sebagai kerangka metodologis utamanya. Pendekatan ini dipilih secara purposif karena mampu memberikan gambaran yang mendalam, holistik, dan kontekstual mengenai fenomena penerapan *game edukatif Educaplay* terhadap minat belajar siswa dalam situasi pembelajaran yang nyata dan alami. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang mengandalkan

angka dan statistik, penelitian kualitatif deskriptif berupaya mengungkap makna, persepsi, pengalaman, dan dinamika yang tidak dapat ditangkap melalui instrumen numerik semata [11]. Dalam konteks penelitian pendidikan berbasis teknologi, pendekatan studi kasus terbukti efektif untuk menggali persepsi dan pengalaman peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *game-based learning* karena berfokus pada konteks, interaksi, dan pengalaman nyata di lapangan [12].

2.1 Subjek, Objek, dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII di salah satu *Madrasah Tsanawiyah* di wilayah Jawa Timur yang menjadi lokasi pelaksanaan penelitian. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*, yakni berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas VII berada pada fase perkembangan remaja awal yang paling rentan terhadap rendahnya minat belajar akibat pembelajaran konvensional. Selain siswa, penelitian ini juga melibatkan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) serta kepala sekolah sebagai informan pendukung yang memberikan perspektif manajerial dan pedagogis. Secara keseluruhan, terdapat 22 informan yang terlibat dalam penelitian ini, terdiri atas 1 orang guru mata pelajaran SKI, dan 21 orang siswa kelas VII.

Objek penelitian ini adalah efektivitas penerapan media *game edukatif Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Fokus kajian diarahkan secara khusus pada aspek afektif siswa, yang meliputi perubahan antusiasme, perhatian, keterlibatan aktif, dan rasa senang siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan aspek afektif sebagai fokus utama dilandasi oleh adanya *research gap* dari penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengukur dampak kognitif dan belum mengeksplorasi dimensi afektif secara mendalam dan naturalistik.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik triangulasi metode, yakni kombinasi tiga instrumen utama yang saling melengkapi dan memperkuat validitas data satu sama lain. Pendekatan *multi-method* seperti ini secara luas diakui dalam penelitian kualitatif sebagai strategi untuk meningkatkan keakuratan dan kredibilitas temuan [13].

a. Observasi Partisipatif

Observasi dilakukan secara langsung selama empat kali pertemuan pembelajaran yang berlangsung antara tanggal 7 hingga 16 Mei 2026. Peneliti mengamati secara sistematis dinamika kelas, perilaku belajar siswa, interaksi antara guru dan siswa, serta suasana pembelajaran secara keseluruhan ketika *Educaplay* diterapkan. Observasi dilaksanakan secara partisipatif namun tetap menjaga objektivitas agar situasi kelas berlangsung secara alami tanpa distorsi [14]. Catatan lapangan (*field notes*) disusun secara rinci pada setiap sesi observasi untuk mendokumentasikan perubahan perilaku dan suasana belajar siswa.

b. Wawancara Semi-Terstruktur

Wawancara dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2026 secara bertahap kepada seluruh 23 informan. Wawancara menggunakan format semi-terstruktur (*semi-structured interview*) agar peneliti dapat menyesuaikan pertanyaan dengan situasi dan respons masing-masing partisipan secara fleksibel, sehingga pengalaman subjektif informan dapat tereksplorasi secara lebih terbuka dan mendalam [15]. Pedoman wawancara mencakup dimensi-dimensi minat belajar seperti ketertarikan, perhatian, keterlibatan, rasa senang, dan persepsi terhadap penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran SKI.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dikumpulkan sepanjang rangkaian penelitian berlangsung, mencakup foto kegiatan pembelajaran, *screenshot* hasil kuis dan fitur *leaderboard* pada *Educaplay*, daftar hadir siswa, serta dokumen pendukung pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dokumentasi berfungsi sebagai bukti nyata yang memperkuat konsistensi dan kredibilitas temuan dari hasil observasi dan wawancara [16].

2.3 Tahapan Penelitian

Berikut adalah tahapan pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur:



Gambar 1. Alur Tahapan Penelitian

Tahap pertama adalah **persiapan dan observasi awal**, yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, perizinan penelitian, identifikasi permasalahan pembelajaran di kelas VII, serta penyiapan instrumen penelitian. Pada tahap ini pula peneliti melakukan demonstrasi penggunaan *Educaplay* kepada guru mata pelajaran agar proses implementasi berjalan optimal. Tahap kedua adalah **pelaksanaan pembelajaran**, di mana *Educaplay* diterapkan secara langsung pada empat pertemuan pembelajaran SKI yang berlangsung dari tanggal 7 hingga 16 Mei 2026. Tahap ketiga adalah **pengumpulan data** secara simultan melalui triangulasi observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagaimana telah diuraikan pada sub-bab 2.2. Tahap keempat adalah **analisis data** menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tiga alur kegiatan bersamaan, yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap kelima dan terakhir adalah **penyusunan laporan** yang dilengkapi dengan uji keabsahan data melalui empat kriteria *trustworthiness*, yaitu kredibilitas (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), dan konfirmabilitas (*confirmability*) [17].

2.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan yang berlangsung secara simultan dan berkesinambungan sepanjang proses penelitian. Pertama, **reduksi data**, yakni proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari lapangan sesuai dengan fokus penelitian. Kedua, **penyajian data**, di mana data yang telah direduksi disusun dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan hubungan antara penggunaan *Educaplay* dan minat belajar siswa secara sistematis. Ketiga, **penarikan kesimpulan dan verifikasi**, yakni interpretasi terhadap seluruh data yang kemudian diverifikasi melalui triangulasi sumber — membandingkan data dari kepala sekolah, guru, dan siswa — serta triangulasi metode — membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi — untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan [18].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan penelitian secara mendalam berdasarkan data yang diperoleh melalui triangulasi tiga instrumen, yakni observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi selama penerapan *game edukatif Educaplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII *Madrasah Tsanawiyah*. Penelitian dilaksanakan selama dua minggu melalui empat kali pertemuan pembelajaran yang berlangsung dari tanggal 7 hingga 16 Mei 2026, serta satu sesi wawancara evaluatif yang dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2026 bersama 22 informan yang terdiri atas guru mata pelajaran SKI, dan 21 siswa kelas VII. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman melalui tiga tahapan berkesinambungan, yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi secara berkelanjutan sepanjang proses penelitian berlangsung.

3.1 Hasil Observasi: Perubahan Suasana Pembelajaran Selama Penerapan *Educaplay*

Sebelum *Educaplay* diterapkan, proses pembelajaran SKI di kelas VII sepenuhnya didominasi metode ceramah dan pembacaan teks buku ajar. Kondisi ini menghasilkan suasana belajar yang pasif dan monoton. Sebagian besar siswa tampak mudah kehilangan fokus, menopang dagu, atau berbisik dengan teman sebangku ketika guru menyampaikan materi sejarah yang panjang dan naratif. Guru mata pelajaran mengonfirmasi bahwa situasi tersebut merupakan tantangan yang dihadapi secara rutin, khususnya karena konten SKI membutuhkan konsentrasi tinggi namun disajikan tanpa variasi metode yang memadai.

Perubahan signifikan mulai terlihat sejak pertemuan pertama pada tanggal 7 Mei 2026. Ketika guru membagikan tautan permainan *Educaplay* yang berisi materi SKI dalam format kuis interaktif, sebagian besar siswa merespons dengan antusias dan penuh rasa ingin tahu. Suasana kelas yang sebelumnya senyap dan pasif berubah menjadi hidup — siswa mulai saling bertanya cara mengakses tautan, mencoba memahami sistem permainan, dan

memperhatikan instruksi guru dengan lebih serius dibandingkan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran nyata dari suasana belajar yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju suasana belajar yang berpusat pada siswa (*student-centered*) secara alami [11].

Pada pertemuan kedua tanggal 9 Mei 2026, keterlibatan siswa berkembang semakin positif. Siswa mulai terbiasa menggunakan sistem kuis *Educaplay* secara mandiri dan memahami mekanisme permainan dengan lebih baik. Fitur *leaderboard* yang menampilkan peringkat skor secara *real-time* memunculkan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa. Sebagian siswa terlihat mengulang permainan agar memperoleh nilai yang lebih tinggi, sementara sebagian lain tampak berdiskusi dengan teman sebangku mengenai jawaban yang tepat. Aktivitas diskusi spontan ini merupakan bentuk nyata keterlibatan aktif yang tidak pernah muncul pada pembelajaran konvensional sebelumnya. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif pun mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung.

Pertemuan ketiga tanggal 13 Mei 2026 menghadirkan tantangan tersendiri. Beberapa siswa yang tidak mengikuti pertemuan sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengakses dan mengoperasikan *Educaplay*. Namun kendala ini segera diatasi melalui pendampingan langsung yang dilakukan oleh peneliti dan guru secara bertahap dan personal. Siswa yang awalnya tampak kebingungan dan menarik diri perlahan kembali percaya diri dan aktif mengikuti pembelajaran setelah mendapatkan bimbingan. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi media digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas media itu sendiri, melainkan juga oleh peran guru sebagai fasilitator yang responsif dan adaptif [19].

Pada pertemuan terakhir tanggal 16 Mei 2026, seluruh siswa kelas VII telah mampu menggunakan *Educaplay* secara mandiri tanpa banyak bantuan dari guru maupun peneliti. Siswa terlihat lebih lancar mengakses permainan, memahami instruksi kuis, dan menyelesaikan soal dengan penuh percaya diri. Suasana kelas tampak hidup, komunikatif, dan menyenangkan. Perubahan suasana yang terjadi dari pertemuan pertama hingga keempat membentuk trajektori yang konsisten: dari pasif dan monoton menuju aktif, interaktif, dan penuh semangat. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* mampu menciptakan perubahan nyata pada suasana belajar siswa yang berdampak langsung pada peningkatan minat belajar mereka [20].

3.2 Hasil Wawancara: Respons Siswa, Guru

Wawancara semi-terstruktur dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2026 secara bertahap kepada seluruh 22 informan. Secara umum, seluruh informan memberikan respons yang positif dan konsisten terhadap penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran SKI. Respons tersebut dapat diuraikan berdasarkan tiga kelompok informan sebagai berikut.

3.2.1 Tanggapan Guru Mata Pelajaran

Guru mata pelajaran SKI selaku informan INF-GR menyatakan bahwa sebelum penggunaan *Educaplay*, beberapa siswa sering terlihat kurang fokus karena pembelajaran masih dominan menggunakan penjelasan lisan dan membaca buku teks. Namun setelah penerapan media ini, suasana pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif bertanya, dan lebih tertarik memahami materi sejarah Islam. Guru juga menekankan bahwa adanya sistem kuis interaktif dan *leaderboard* membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran hingga selesai. Selain itu, guru menyampaikan bahwa kendala yang muncul pada pertemuan ketiga — yakni kesulitan adaptasi bagi siswa yang absen sebelumnya — dapat diatasi dengan baik melalui pendampingan bertahap yang dilakukan bersama peneliti.

Temuan dari kedua informan ini memperkuat pandangan Mukni'ah & Mudrikah [8] yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa secara signifikan, serta sejalan dengan hasil penelitian Hidayat & Rahmah [7] yang menemukan peningkatan minat belajar siswa *Madrasah Tsanawiyah* secara nyata setelah implementasi media berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran.

3.2.2 Tanggapan Siswa: Antusiasme, Fokus, dan Keterlibatan

Mayoritas siswa secara eksplisit menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *Educaplay* jauh lebih menyenangkan dibandingkan metode sebelumnya. Informan INF-01 (Putra Zanzif) menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan *Educaplay* membuatnya lebih tertarik mengikuti pelajaran SKI karena terdapat permainan dan kuis yang membuat suasana belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Informan INF-03 (Aksay Kumar) mengungkapkan bahwa belajar sambil bermain membuatnya lebih mudah memahami materi sejarah Islam, karena soal-soal disajikan dalam bentuk permainan interaktif yang merangsang rasa penasaran. Informan INF-04 (Sandi) secara spesifik menyebutkan bahwa fitur permainan pada *Educaplay* membuatnya tidak mudah mengantuk selama pembelajaran — sebuah pernyataan yang secara langsung merepresentasikan pergeseran nyata dari kondisi minat rendah menuju keterlibatan yang terjaga.

Dari sisi fokus belajar, informan INF-02 (Anggi Prakoso) menjelaskan bahwa penggunaan *Educaplay* membuatnya lebih fokus karena adanya dorongan untuk memperoleh nilai tinggi pada kuis. Informan INF-06 (Faqi Abdullah) menyampaikan bahwa fitur *leaderboard* membuatnya lebih tertantang dan bersemangat mempelajari materi sebelum menjawab soal kuis. Informan INF-09 (Firman Agustia) menambahkan bahwa pembelajaran menggunakan

Educaplay membuatnya lebih percaya diri mengikuti pelajaran SKI karena proses belajar terasa seperti bermain *game*, sehingga kecemasan terhadap kesalahan berkurang secara signifikan. Informan INF-11 (Antoni Syukur) mengungkapkan bahwa dirinya menjadi lebih fokus karena penasaran dengan tantangan soal yang muncul pada setiap sesi permainan.

Dari sisi keterlibatan sosial dan kolaborasi, informan INF-07 (Dafaqi) mengungkapkan bahwa suasana pembelajaran terasa lebih santai namun tetap serius, dengan siswa menjadi aktif berdiskusi dan saling membantu ketika terdapat soal yang sulit. Informan INF-15 (Gaza Pratama) menyampaikan bahwa materi SKI yang sebelumnya terasa panjang dan sulit menjadi lebih sederhana ketika dikemas dalam format permainan edukatif. Informan INF-18 (Aizul Ummah) menyatakan bahwa penggunaan telepon genggam dalam pembelajaran menjadi jauh lebih bermanfaat karena digunakan untuk belajar, bukan sekadar bermain media sosial — sebuah perubahan persepsi terhadap teknologi yang memiliki implikasi positif jangka panjang bagi budaya belajar siswa.

Respons-respons siswa tersebut secara keseluruhan mencerminkan terpenuhinya indikator-indikator minat belajar sebagaimana dikemukakan oleh Fitriana & Suyanto [2], yang meliputi rasa senang, perhatian, keterlibatan aktif, dan dorongan dari dalam diri untuk terus belajar. Rahmadani & Wulandari [21] juga menegaskan bahwa penerapan media berbasis permainan mampu mengubah suasana belajar dari kaku menjadi lebih hidup, di mana siswa yang biasanya pasif menjadi aktif dan bersemangat ketika pembelajaran dikemas menyerupai pengalaman bermain yang bermakna.

Lebih lanjut, temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Heny, Razaqi, & Suparto [22] yang membuktikan bahwa efektivitas pembelajaran akan meningkat secara signifikan apabila guru mampu menggabungkan pendekatan konvensional dengan media digital secara seimbang. Dalam penelitian tersebut, penggunaan *blended learning* terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena mereka merasakan keseimbangan antara interaksi langsung dengan guru dan pengalaman belajar interaktif berbasis teknologi. Kondisi serupa tergambar dalam penelitian ini, di mana peran aktif guru sebagai fasilitator yang mendampingi siswa secara personal selama penggunaan *Educaplay* — bukan sekadar menyerahkan media kepada siswa tanpa arahan — menjadi faktor krusial yang memperkuat efektivitas media dan mempertahankan minat belajar siswa hingga pertemuan terakhir berlangsung.

3.3 Hasil Dokumentasi: Bukti Visual Keterlibatan Siswa

Dokumentasi yang diperoleh selama penelitian berlangsung mencakup foto kegiatan pembelajaran dari pertemuan pertama hingga keempat, *screenshot* hasil kuis dan fitur *leaderboard* pada *Educaplay*, daftar hadir siswa, catatan lapangan, serta dokumen pendukung berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan catatan evaluasi guru. Seluruh dokumentasi ini berfungsi tidak hanya sebagai bukti pendukung, tetapi juga sebagai instrumen verifikasi yang memperkuat konsistensi dan kredibilitas temuan dari hasil observasi dan wawancara [16].



[Gambar 2. Dokumentasi Suasana Kelas Selama Penerapan *Educaplay*

Dokumentasi pertemuan pertama memperlihatkan siswa yang tampak antusias dan penuh rasa ingin tahu ketika pertama kali mengakses *Educaplay*, dengan beberapa siswa terlihat saling berdiskusi sambil mencoba memahami sistem permainan. Dokumentasi pertemuan kedua menunjukkan peningkatan keterlibatan yang lebih nyata, dengan siswa terlihat aktif menjawab kuis dan beberapa di antaranya berusaha mengulang permainan demi memperoleh skor yang lebih baik. Dokumentasi pertemuan ketiga merekam proses pendampingan langsung yang dilakukan peneliti dan guru kepada siswa yang mengalami kesulitan, memperlihatkan dinamika fasilitasi yang responsif dan personal. Sementara itu, dokumentasi pertemuan keempat menunjukkan kondisi kelas yang paling aktif dan kondusif sepanjang penelitian, di mana seluruh siswa tampak mampu menggunakan *Educaplay* secara mandiri dengan penuh semangat dan fokus.



Gambar 3. Tampilan Fitur *Leaderboard* dan Hasil Kuis Siswa pada Platform *Educaplay*

Secara keseluruhan, hasil dokumentasi memperkuat dan memvalidasi temuan dari observasi dan wawancara. Data visual yang terekam secara konsisten menggambarkan perubahan suasana pembelajaran yang dramatis dari pasif dan monoton menuju aktif, interaktif, dan menyenangkan. Triangulasi ketiga sumber data ini menghasilkan kesimpulan yang kuat bahwa *game edukatif Educaplay* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII *Madrasah Tsanawiyah* pada mata pelajaran SKI, sebagaimana juga dikonfirmasi oleh Rahmat Kahayanti, Jumrodah, & Syabrina [9] yang menyimpulkan bahwa *Educaplay* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui triangulasi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi selama penerapan *game edukatif Educaplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII *Madrasah Tsanawiyah*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game edukatif Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Efektivitas tersebut tidak termanifestasi secara instan, melainkan berkembang secara progresif dan konsisten dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat, membentuk pola perubahan yang nyata dan terukur secara kualitatif pada aspek afektif siswa. Berkaitan dengan gambaran minat belajar siswa setelah penggunaan *Educaplay*, penelitian ini menemukan adanya perubahan signifikan pada sikap dan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif, mudah kehilangan fokus, dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran SKI secara konvensional, berubah menjadi lebih aktif, komunikatif, dan bersemangat setelah *Educaplay* diterapkan. Suasana kelas yang semula monoton dan didominasi ceramah guru bergeser menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa mulai aktif berdiskusi dengan teman, berani mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam menyelesaikan setiap tantangan kuis yang disajikan dalam platform. Perubahan ini tergambar secara konsisten dari hasil observasi selama empat pertemuan, diperkuat oleh pernyataan seluruh informan dalam sesi wawancara, serta terdokumentasikan melalui bukti visual yang merekam dinamika kelas secara nyata. Berkaitan dengan efektivitas *Educaplay* sebagai media pembelajaran, penelitian ini membuktikan bahwa platform ini mampu memenuhi tiga syarat utama efektivitas media pembelajaran, yakni kemampuannya menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia remaja awal. Fitur kuis interaktif yang disajikan dalam format permainan berhasil mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran SKI yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi aktivitas belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan. Fitur *leaderboard* secara khusus terbukti efektif dalam memobilisasi motivasi kompetitif siswa secara positif, mendorong mereka untuk lebih serius mempelajari materi dan berulang kali mencoba kuis demi memperoleh skor terbaik. Meskipun terdapat kendala berupa ketidakstabilan jaringan internet dan kesulitan adaptasi bagi siswa yang tidak hadir pada salah satu pertemuan, kendala-kendala tersebut berhasil diatasi melalui pendampingan langsung yang responsif dari guru dan peneliti, dan tidak mengurangi efektivitas keseluruhan penerapan media. Dengan demikian, *game edukatif Educaplay* layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif di lingkungan *Madrasah Tsanawiyah*, khususnya untuk mata pelajaran yang bersifat naratif dan membutuhkan pendekatan yang lebih kontekstual serta menarik bagi generasi pelajar digital.

REFERENCES

- [1] A. Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, vol. 9, no. 1, pp. 15–32, 2015.
- [2] E. Fitriana dan T. Suyanto, "Analisis Faktor Minat Belajar pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 41, no. 3, pp. 234–247, 2022.
- [3] D. Nugraha dan A. Suryani, "Peran Game Edukatif dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran*, vol. 12, no. 1, pp. 33–45, 2022.
- [4] J. D. Rahmayanti, S. Lailiyah, dan A. N. Setiawati, "The Effect of Educaplay-Based Interactive Quiz on Students' Learning Interest and Learning Outcomes in Elementary Schools," *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, vol. 11, no. 2, pp. 175–189, 2024.
- [5] N. Wafiqni dan F. Adelia, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 2024.
- [6] V. Rahmawati dan P. I. Perdana, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, no. 2, pp. 21907–21914, 2024.
- [7] R. Hidayat dan L. Rahmah, "Development of Educaplay-Based Learning Media to Improve Student Motivation in Islamic Junior High School (Madrasah Tsanawiyah)," *Journal of Islamic Education Studies*, vol. 6, no. 2, 2024.
- [8] Mukni'ah dan S. Mudrikah, "The Development of Game-Based Learning Media by Using Educaplay to Increase Student Motivation and Participation," *Research and Development in Education (RaDeN)*, vol. 5, no. 1, pp. 89–102, 2025.
- [9] V. Rahmat Kahayanti, J. Jumrodah, dan M. Syabrina, "The Effect of Educaplay on Learning Interest in IPAS at a Private Madrasah Ibtidaiyah," *Journal of Islamic Education Students*, vol. 6, no. 1, pp. 110–118, 2026.
- [10] R. Hamidah dan F. Maqi, "Contextual Learning and Teaching to Improve Students' Understanding of Aqidah and Akhlak," *Ats-Tsaqofi: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, vol. 7, no. 1, pp. 34–47, 2025.
- [11] A. Altınbaş dan E. Ister, "Learning experiences of nursing students with case-based qualitative research," *International Journal of Nursing Education*, 2022. <https://consensus.app/papers/learning-experiences-of-nursing-students-with-casebased-altinbas-ister/fece5ef77d5554de8a5b0bab6e3db125/>
- [12] A. Paddock dan E. Fillmore, "Game-based learning for undergraduate consolidation: A qualitative approach," *Education Research International*, 2025. <https://consensus.app/papers/gamebased-learning-for-undergraduateconsolidation-a-paddock-fillmore/bab07eda00ed5910b26088744e527934/>
- [13] R. Chand, "Methods of data collection in qualitative research," *International Journal of Qualitative Inquiry*, 2025. <https://consensus.app/papers/methods-of-data-collection-in-qualitative-research-chand/8f6cb94a8da850a5a72f0cb8ba6d286c/>
- [14] S. Li dan R. Sherwood, "Assessing the hidden curriculum in educational practice: Observation and analysis," *Educational Review International*, 2024. <https://consensus.app/papers/assessing-the-hidden-curriculum-in-medicaleducation-a-li-sherwood/d997f08a39e05a929195c2c967a21cf0/>
- [15] T. Lin dan X. Hu, "Evidence-based practices for interviewing in qualitative education research," *International Journal of Educational Psychology*, 2024. <https://consensus.app/papers/evidencebased-practices-for-interviewing-graduatelin-hu/ca3a0c41f7505c4393d53a95e0485e09/>
- [16] S. Arja dan L. White, "What are the perceptions of faculty and academic leaders regarding documentation in education?," *Asian Journal of Higher Education Research*, 2024. <https://consensus.app/papers/what-are-the-perceptions-of-faculty-and-academic-leaders-arja-white/39dad1feaa5b5122ae417016f59720ca/>
- [17] S. Ahmed, "The pillars of trustworthiness in qualitative research," *Journal of Medicine, Surgery, and Public Health*, 2024. <https://consensus.app/papers/the-pillars-of-trustworthiness-in-qualitative-researchahmed/7aff07cae52d5740bc08ba9f52597af4/>
- [18] M. Yang dan D. Sankey, "A qualitative study on the outcomes of participation in educational programs," *International Journal of Instruction*, 2023. <https://consensus.app/papers/a-qualitative-study-on-the-outcomes-of-participation-in-a-yang-sankey/20c451250f255607bb74330d462037b5/>
- [19] D. Kurniawan dan A. Rukmana, "Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 5, no. 2, pp. 56–67, 2021.
- [20] D. Lestari dan H. Maulida, "Pengaruh Pendekatan Game-Based Learning terhadap Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Kreatif*, vol. 9, no. 1, pp. 34–48, 2023.
- [21] R. Fatimah, "Pengaruh Media Game Edukatif terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, vol. 9, no. 1, pp. 45–56, 2023.
- [22] S. Munirah dan A. Yusuf, "Peningkatan Minat Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Tantangan di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Islam*, vol. 11, no. 2, pp. 77–89, 2023.