

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Educaplay* Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa

Yusriman Yahya¹, Salam²

¹Program Studi Tadris Matematika, Universitas Islam Ahmad Dahlan

²Program Studi Ekonomi Syariah, Universitas Islam Ahmad Dahlan

*email: yusrimanyahya1@gmail.com¹



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Kegiatan pengabdian yang berlangsung di MTS Al-Hidayah Batulappa dimaksudkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran digital dikarenakan penggunaan media pembelajaran digital di sekolah ini masih sangatlah minim. Perlu adanya suatu kegiatan yang dapat memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan pengabdian melalui kegiatan pendampingan dan pelatihan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Metode pengabdian yang dilakukan yakni pelatihan dan pendampingan terkait penggunaan media pembelajaran *Educaplay*. Pelaksanaan berlangsung dengan pengenalan *educaplay* dan fitur-fitur didalamnya dilanjutkan dengan pendampingan tutorial penggunaan media pembelajaran *educaplay*. Hasil dari pelaksanaan pelatihan dan pendampingan ini, guru di MTS Al-Hidayah Batulappa telah mengenal dan mampu menerapkan media tersebut untuk di gunakan dalam kelas saat proses pembelajaran. *Educaplay* menjadi media pembelajaran kelas digital yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Kata Kunci : *Educaplay*, Media, Media Pembelajaran

Abstract

The service activities that take place at MTS Al-Hidayah Batulappa are intended as an effort to improve teachers' abilities in the digital learning process because the use of digital learning media in this school is still very minimal. There needs to be an activity that can introduce and improve teachers' understanding and skills in using digital learning media. Therefore, the author is interested in providing service through mentoring activities and training on Educaplay-based learning media. The method of service carried out is training and mentoring related to the use of Educaplay learning media. The implementation took place with an introduction to Educaplay and its features, followed by accompanying tutorials on using Educaplay learning media. As a result of the implementation of this training and mentoring, teachers at MTS Al-Hidayah Batulappa are familiar with and able to apply this media for use in the classroom during the learning process. Educaplay is a digital classroom learning media that is used to support learning and increase students' interest in learning so that learning is more fun and effective.

Keywords: *Educaplay*, Media, Learning Media

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian (Amdar & Nurjannah, 2024). Menurut Ki Hajar Dewantara makna kata pendidikan dan pengajaran berbeda dalam upaya memahami maksud dan tujuan pendidikan. Pengajaran (*onderwijs*) adalah bagian dari pendidikan. Pengajaran adalah proses mendidik siswa untuk memberikan mereka pengetahuan yang berguna untuk mencapai keterampilan hidup mereka, baik secara eksternal maupun spiritual.

Kemudian apa yang disebut sebagai pendidikan (*opvoeding*) merupakan, upaya dilakukan untuk membimbing semua orang (Irawati et al., 2022).

Pendidikan sudah menjadi kebutuhan utama setiap orang, karena pendidikanlah yang menentukan kehidupan dan masa depan setiap orang. Selain zaman yang membawa tantangan baru, pendidikan pun semakin meningkat. Pada awal abad ke-21, dalam periode kompetisi yang terbatas, setiap orang dituntut harus menguasai beberapa aspek keterampilan yang dikenal sebagai 6C, 1) Kewarganegaraan (*Citizenship*); 2) Karakter (*Character*); 3) Berpikir kritis dan Pemecahan masalah (*Critical Thinking* dan *Problem Solving*); 4) Kreativitas (*Creative*); 5) Komunikasi (*Communication*); dan 6) Kolaborasi (*Collaboration*) (Sitorus & Manurung, 2023).

Pendidikan di Indonesia saat ini membutuhkan inovasi untuk pendidikan yang semakin pesat. Indonesia membutuhkan inovasi-inovasi baru untuk membawa pembelajaran sejalan dengan karakter bangsa, serta pembangun karakter bagi generasi penerus (Satria & Muntaha, 2022). Sebagaimana dalam undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk berupaya menciptakan nuansa dan kebiasaan belajar secara aktif untuk mengembangkan peserta didik yang berpotensi memiliki kecerdasan dan akhlak mulia serta keterampilan berguna untuk kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa dan Negara (Agustina, 2022). Perkembangan teknologi terkini telah membawa perubahan dalam pendidikan, terutama dalam model pendidikan, media pembelajaran, dan perspektif pendidik. Masalah saat ini adalah bahwa guru yang memasuki usia tua mereka tidak dapat mengikuti tren gaya belajar saat ini (Satria & Muntaha, 2022).

Segala sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan membutuhkan pengembangan sumber daya manusia yang konstan. Sumber daya manusia yang berkelanjutan harus menjadi evaluasi ilmiah guru, yang dalam hal ini adalah guru. Pesatnya perkembangan media sosial sebagai alat komunikasi yang mudah digunakan dan diakses semua orang dari mana saja tidak hanya menimbulkan mempermudah komunikasi. Pertumbuhan media sosial telah menimbulkan tren baru, termasuk di dunia pendidikan, namun juga menimbulkan fenomena signifikan dalam arus informasi. (Cahyono et al., 2022). Maka dari itu, pendidik dituntut senantiasa dapat mengikuti perkembangan zaman, memiliki pengetahuan serta penguasaan dalam teknologi dikarenakan teknologi ini menjadi aspek keterampilan yang harus di kuasai untuk mendorong peningkatan proses belajar-mengajar disekolah. Untuk para siswa, literasi teknologi mendukung pola pikir dan kemampuan iptek mereka (Nadia et al., 2022).

Guru harus inovatif dalam pembelajarannya. Inovasi pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi lebih penting. Guru harus mempunyai keinginan dan kemampuan berinovasi dalam pembelajaran (Cholik, 2017). Dengan berkembangnya era teknologi informasi, banyak penyelenggara pendidikan yang menerapkan konsep pembelajaran digital sebagai salah satu alternatif pendidikan yang dianggap lebih efektif dan efisien, terutama sebagai akibat dari sangat pesatnya perkembangan yang terjadi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Berbagai teknologi dan aplikasi telah diciptakan untuk menunjang aktivitas kehidupan manusia dan organisasi, seperti dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas (Fatahillah et al., 2021). Menurut Agustina dalam penelitiannya, pembelajaran adalah sistem atau proses pembelajaran peserta didik yang telah direncanakan, kemudian dilaksanakan serta dilakukan proses evaluasi secara sistematis sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Agustina, 2022). Dalam proses pembelajaran, apa yang telah dicapai harus nyata dan menjadi milik semua peserta didik. Tujuan pembelajaran tidak sama dengan tujuan belajar, karena tujuan pembelajaran adalah tujuan dan harapan yang ingin dicapai guru dengan kegiatannya. Sementara apa yang diinginkan atau diharapkan akan muncul pada siswa, belum tentu apa yang diinginkan guru. Semuanya tergantung pada apa yang diinginkan siswa.

Guru harus tahu bagaimana memanfaatkan media belajar yang inovatif, efisien dan efektif. guru juga harus dapat mengemas semua informasi yang harus diajarkan kepada siswa diupayakan menyenangkan dan mendidik serta kreatif dalam penyajiannya (Sari et al., 2024). Maka dari itu, untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran untuk menyediakan bahan ajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik di kelas, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka. Maka dari itu, penerepan media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik untuk peserta didik, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat.

Beragam platform media pembelajaran berbasis digital mulai digunakan. Contoh platform pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia adalah *Educaplay*. *Educaplay* adalah platform pembelajaran online yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video (Batitusta & Hardinata, 2024). Dengan menggunakan *Educaplay*, siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Educaplay*, Anda tidak hanya dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan di era digital. (Lathifah et al., 2024).

Platform *Educaplay* adalah salah satu platform pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan guru, pendidik, dan lembaga pendidikan, sebagai media evaluasi atau mengerjakan soal-soal latihan. Fitur khusus *Educaplay* dan sistem manajemen pembelajaran (LMS) membantu pengguna mengikuti kuis/tes berbentuk game menarik dan menyenangkan. Game-game yang tersedia pada platform *educaplay* ini cukup banyak dan beragam yang tentunya menarik minat belajar siswa dalam kelas saat mengerjakan soal (Batitusta & Hardinata, 2024). Sebagaimana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Lathifah et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan wawancara dengan kepala madrasah di MTS Al-Hidayah Batulappa bahwa dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah tersebut sangat minim dikarenakan kurangnya minat dan pengalaman guru dalam penerapan media pembelajaran digital, selain itu kurangnya sumber daya untuk menunjang penerapan media pembelajaran online di kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, satu atau dua guru di sekolah mencoba menerapkan salah satu platform di kelas untuk melihat kekurangan dan pihak sekolah akan berupaya memfasilitasi hal tersebut. Berdasarkan wawancara yang juga dilakukan dengan salah satu guru bahwa media yang telah diuji cobakan adalah *Quizzer*. Tapi dari hasil uji coba tersebut masih kurang optimal dikarenakan pengalaman penggunaan platform-platform digital serta kurangnya sumber daya yang mendukung proses di sekolah.

Sebagaimana permasalahan tersebut, disimpulkan bahwa dibutuhkan adanya suatu kegiatan yang dapat memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru terkait pentingnya pemanfaatan media pembelajaran digital untuk mendukung proses pembelajaran. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan pengabdian melalui kegiatan pendampingan dan pelatihan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Platform *Educaplay* dipilih dalam pengabdian karena penulis merasa platform ini lebih mudah digunakan dan memiliki beragam permainan yang dapat membantu guru-guru MTS Al-Hidayah menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efisien.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 02 Maret 2024. Kegiatan ini dilaksanakan langsung di MTS Al-Hidayah Batulappa dan diikuti oleh 15 orang. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan terdiri dari tiga fase, yaitu:

a. Fase Pertama (Persiapan)

Pada tahap persiapan sebelumnya penulis melakukan kunjungan dan permohonan izin dari kepala sekolah. Kemudian berkoordinasi dengan kepala sekolah MTS Al-Hidayah Batulappa mengenai waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan workshop media pembelajaran berbasis *educaplay*. Setelah itu sebagai pelaksana *workshop* kita akan membuat dan menyiapkan materi untuk *workshop* seperti power point dan persiapan lainnya.

b. Fase Kedua (Pelaksanaan)

Pada kegiatan pengabdian masyarakat tahap kedua ini, akan terdiri dari dua tahap kegiatan, yaitu:

1) Penyampaian materi tentang penggunaan aplikasi *Educaplay*.

Metode yang digunakan adalah presentasi, ceramah dan tanya jawab, selanjutnya pemateri memberikan informasi tentang apa itu *educaplay*, manfaat, kelebihan dan kekurangan, dan fitur-fitur yang terdapat pada platform tersebut.

2) Pelatihan dan pendampingan penggunaan media *Educaplay*.

Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan, dimana peserta dibimbing untuk melakukan pendaftaran pada *platform educaplay*, selanjutnya peserta dibimbing tentang cara membuat dan mengelolah media yang dirancang untuk diterapkan ke peserta didik.

3) Penerapan media *Educaplay*

Metode yang digunakan adalah uji coba berpasangan atau kelompok, dimana platform yang telah dirancang dan dibuat akan diuji coba penggunaannya kepada guru-guru lain dengan berpasangan atau berkelompok secara bergantian untuk mengecek hasil (produk) yang telah di buat dan saling mengomentari kekurangan yang ada

c. Fase Ketiga (Evaluasi)

Pada tahap akhir kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, peserta diberikan evaluasi berupa lembar kuesioner kepada peserta untuk melihat manfaat dari pelaksanaan kegiatan bagi peserta. Lembar kuesioner diharapkan diisi dengan seksama untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman terkait penggunaan media digital khususnya yang berbasis *Educaplay*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program PKM direalisasikan di MTS Al-Hidayah Batulappa. Pada pra kegiatan, tim PKM berencana melakukan kunjungan untuk melakukan observasi dan wawancara dengan Kepala MTS Al-Hidayah Batulappa membahas tentang program PKM tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, guru di sekolah tersebut masih mengajar dengan metode pada umumnya saat melakukan pembelajaran. Pembelajaran hanya terpaku pada metode ceramah tanpa dengan penggunaan media terpaku pada buku paket. Bapak Kepala MTS Al-Hidayah Batulappa menegaskan bahwa “*memang benar penggunaan media secara digital itu sangat bagus. Dan yah, ada satu atau dua guru yang terkadang mencoba menerapkan hal tersebut tapi masih terdapat kendala. Jadi saya sangat mendukung kegiatan ini, agar guru-guru merasa termotivasi menggunakan media pembelajaran educaplay atau sejenisnya*”.

Maka dari itu, pelaksanaan workshop pelatihan dan pendampingan ini disambut dan diterima dengan baik oleh pihak sekolah MTS Al-Hidayah Batulappa guna meningkatkan prospek pembelajaran sekolah melalui media-media yang inovatif. Kegiatan PKM ini diikuti oleh 15 guru di MTS Al-Hidayah Batulappa.

Pengabdian yang dilakukan kepada guru berupa pelatihan penggunaan media interaktif berbasis *educaplay* kemudian memberikan pendampingan secara terpadu kepada guru-guru MTS Al-Hidayah Batulappa. Kegiatan ini berjalan dengan lancar karena sekolah didukung fasilitas yang cukup memadai. Pelaksanaan kegiatan menjadi lebih terarah dengan bantuan *proyektor* dan *sound system* serta antusias para guru mengikuti pelatihan dan langsung melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran *educaplay* dikelas.

Dalam pendampingan, guru melakukan registrasi akun, membuat media yang akan diterapkan dikelas serta bagaimana pengelolaannya. Media *educaplay* ini menyajikan berbagai macam game edukasi yang dapat kita buat atau dapat menggunakan media yang telah dibuat oleh orang lain, nah pada pendampingan ini guru akan dibantu bagaimana menggunakan salah satu *platform* media pembelajaran berbasis digital dengan baik.



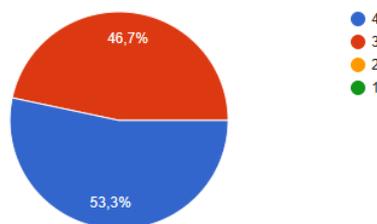
Gambar 1. Pelatihan dan Pendampingan Proses Penggunaan Media Educaplay

Educaplay menyediakan fitur untuk peserta berupa media pembelajaran berbasis *games* yang dimana terdapat fitur undangan atau kode yang dibagikan di kelas sebagai media evaluasi atau berupa latihan-latihan soal kepada siswa. *Educaplay* memang memiliki fungsi utama sebagai media pengerjaan soal-soal yang berupa *games* yang dapat menarik minat belajar siswa tentunya. *Game-game* yang ada pada *educaplay* ini cukup bervariasi yang dapat kita pilih sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Dalam upaya peningkatan minat dan hasil belajar siswa, penerapan pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar bagi siswa karena siswa terkadang cenderung bosan pada hal yang monoton. Peneliti sebelumnya menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas (Lathifah et al., 2024).

Pada akhir kegiatan, para guru-guru atau peserta dalam kegiatan akan diberikan suatu evaluasi berupa lembar kuesioner yang bertujuan untuk melihat manfaat dari pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *educaplay* yang telah dilakukan bagi para peserta atau guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa. Adapun hasil evaluasi pelaksanaan dipaparkan sebagai berikut.

Kegiatan ini memberi peluang untuk lebih produktif dalam mengajar

15 jawaban

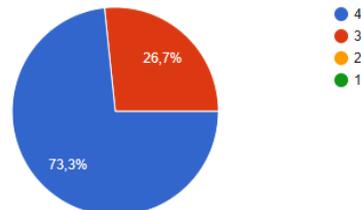


Gambar 2. Hasil kuesioner pernyataan 1

Berdasarkan hasil analisis tanggapan kuesioner pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa, menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan peluang untuk lebih produktif dalam mengajar. Hasil menunjukkan sekitar 53,3% (8 orang) sangat setuju dan 46,7% (7 orang) setuju bahwa kegiatan ini memberikan peluang untuk lebih produktif dalam mengajar.

Kegiatan ini dapat memberikan solusi penggunaan media pembelajaran di kelas

15 jawaban

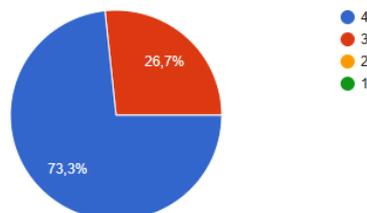


Gambar 3. Hasil kuesioner pernyataan 2

Berdasarkan hasil analisis tanggapan kuesioner pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa, menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat memberikan solusi penggunaan media pembelajaran di kelas. Hasil menunjukkan persentase 73,3% (11 orang) yang sangat setuju terkait pernyataan tersebut dan 26,7% (4 orang) yang setuju dengan hal tersebut. Hal ini terbukti jelas dapat menjadi pemecahan masalah dalam penggunaan media pembelajaran di kelas.

Media yang ditunjukkan dalam kegiatan ini tidak sulit untuk digunakan

15 jawaban

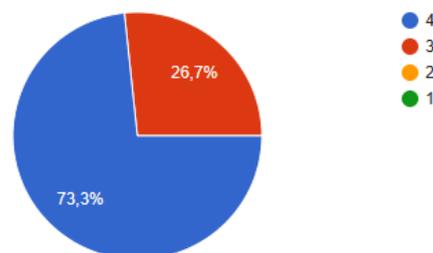


Gambar 4. Hasil kuesioner pernyataan 3

Berdasarkan hasil analisis tanggapan kuesioner pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa, menunjukkan bahwa media dalam kegiatan ini mudah dipelajari dan digunakan. Hasil kuesioner menunjukkan persentase 73,3% (11 orang) yang sangat setuju dan 26,7% (4 orang) yang setuju bahwa media yang dipaparkan dalam kegiatan ini mudah untuk digunakan.

Saya puas dengan pelaksanaan kegiatan ini

15 jawaban

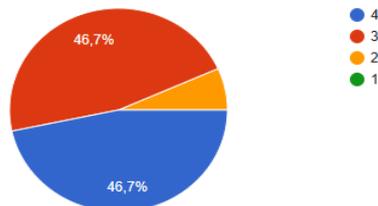


Gambar 5. Hasil kuesioner pernyataan 4

Berdasarkan hasil analisis tanggapan kuesioner pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa, menunjukkan bahwa para guru-guru sangat puas dengan kegiatan yang dilakukan. Hasil kuesioner menunjukkan 73,3% (11 orang) yang sangat setuju dan 26,7% (4 orang) yang setuju terkait kepuasan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

Media yang dipelajari pada pelatihan ini dapat menarik minat belajar siswa

15 jawaban

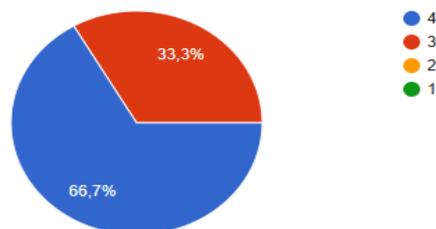


Gambar 6. Hasil kuesioner pernyataan 5

Berdasarkan hasil analisis tanggapan kuesioner pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa, menunjukkan bahwa media yang diperkenalkan dalam kegiatan dapat menarik minat belajar siswa. Hasil kuesioner menunjukkan 46,7% (7 orang) sangat setuju dan 46,7% (7 orang) setuju terkait pernyataan tersebut dan hanya 6,7% (1 orang) yang netral terkait hal tersebut. Hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran secara digital khususnya platform *educaplay* dapat menarik minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

Saya merasa senang dengan cara penyampaian pemateri

15 jawaban

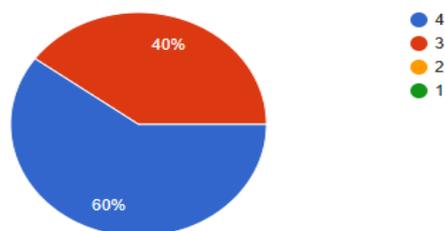


Gambar 7. Hasil kuesioner pernyataan 6

Berdasarkan hasil analisis tanggapan kuesioner pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa, menunjukkan bahwa para peserta (guru-guru) tertarik dari penyampaian materi dari pelaksana kegiatan. Hasil kuesioner menunjukkan 66,7 % (10 orang) yang sangat setuju dan 33,3 % (5 orang) yang setuju terkait menariknya cara penyampaian dari pemateri.

Pelatihan ini menyenangkan bagi saya

15 jawaban

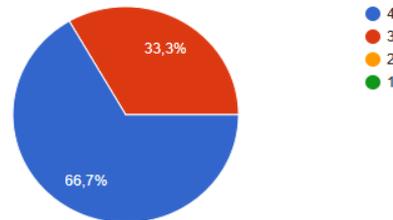


Gambar 8. Hasil kuesioner pernyataan 7

Berdasarkan hasil analisis tanggapan kuesioner pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa, menunjukkan bahwa para peserta (guru-guru) senang dengan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Hasil kuesioner menunjukkan 60% (9 orang) sangat setuju bahwa pelatihan ini menyenangkan dan 40% (6 orang) setuju bahwa pelatihan ini menyenangkan. Dengan kata lain pelatihan ini membawa dampak positif.

Melalui kegiatan ini, saya dapat mengenal dan mempelajari media pembelajaran *educaplay*

15 jawaban



Gambar 9. Hasil kuesioner pernyataan 8

Berdasarkan hasil analisis tanggapan kuesioner pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa, menunjukkan bahwa dengan kegiatan ini membuat guru-guru di MTS Al-Hidayah dapat mengenal platform *educaplay*. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 66,7% (10 orang) sangat setuju dan 33,3% (5 orang) setuju dengan pernyataan tersebut.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah membantu mitra sekolah. Akan tetapi, nyatanya pelatihan yang dilakukan ini tidak luput dari yang namanya kekurangan. Dapat dilihat dari tanggapan responden yang hampir setengah dari mereka hanya setuju dari cara penyampaian pemateri dan kepuasan dari pelatihan ini. Pelatihan ini diharapkan menjadi wadah peningkatan kemampuan guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *educaplay* sebagai *output* dari pelaksanaan kegiatan ini.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru di MTS Al-Hidayah Batulappa mengenai media pembelajaran *Educaplay*. Karena keunikan dari platform ini dengan variasi *game* edukasi yang dimilikinya, media pembelajaran ini dianggap dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar dan proses pembelajaran di kelas dapat lebih baik dan efektif. Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa telah memahami penggunaan media pembelajaran berbasis *educaplay* untuk diterapkan dalam kelas. Dari hasil pelaksanaan kegiatan ini, beberapa guru mengalami peningkatan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran *educaplay* dan bersiap untuk penerapan saat proses pembelajaran di kelas tentunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 004 Belakang Padang Materi Pesawat Sederhana Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi dan Media Pembelajaran yang Tepat. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(4), 267–275.
- Amdar, F. F., & Nurjannah, N. (2024). Diagnostik Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Pada Materi Penjumlahan Pecahan di Sekolah Dasar. *PEDAGOGY: Journal of Multidisciplinary Education*, 1(1), 33–40.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Cahyono, R., Siregar, M., Sutrisna, A., & Marlina, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Peran Keluarga Terhadap Perilaku Sosial Para Remaja. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 6(1), 114–124. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v6i1.769>
- Cholik, A. C. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia* –, 2(6), 1–14.

- Fatahillah, A. M., Mustamir, & Nurjannah. (2021). Keefektifan Aplikasi Macromedia Flash Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kelas X SMKN 1 Sinjai. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 13(1), 1–6. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v13i1.571>
- Irawati, D., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara sebagai Landasan Pendidikan Vokasi di Era Kurikulum Merdeka. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4), 1015–1025. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4493>
- Lathifah, L., Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Sari, F., Muawiah, H., Derek, D. A. F., Nurjannah, N., & Fitriani, F. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Quizwhizzer di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai. *MOSAIC: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 39–43.
- Satria, A. B. A., & Muntaha, A. A. (2022). Inovasi pendidikan abad 21: penerapan design thinking dan pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpd.v9i2.59940>
- Sitorus, T. F., & Manurung, I. F. U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Teachmint untuk Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah Siswa Kelas IV di UPTD SDN 122332 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan TAMBUSAI*, 7(3), 21577–21582.