

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI

<sup>1</sup> Saiful Anwar, <sup>2</sup> Jasiah

<sup>1,2</sup> IAIN Palangka Raya, Indonesia

Email : [saifulanwar51099@gmail.com](mailto:saifulanwar51099@gmail.com), [jasiah@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:jasiah@iain-palangkaraya.ac.id)

**Abstract** Education in the digital era faces challenges in creating an interesting and effective learning process, especially in the subject of Islamic Cultural History (SKI) which is often considered monotonous. This study aims to develop Educaplay game-based learning media to increase student activeness in learning SKI. This research uses a Research and Development approach using the Dick and Carey model with a research sample of seventh grade students of MTS Muslimat NU Palangka Raya. The results showed that the use of Educaplay game media can increase students' activeness, as well as improve their understanding of SKI material, despite challenges in technology adaptation and understanding abstract concepts. This research shows the importance of technological innovation in Islamic learning, especially in creating relevant learning experiences in the digital era.

**Keywords :** Educaplay, SKI, Learning

**Abstrak** Pendidikan di era digital menghadapi tantangan dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, terutama dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang sering dianggap monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game Educaplay guna meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari SKI. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development menggunakan model Dick and Carey dengan sampel penelitian siswa kelas VII MTS Muslimat NU Palangka Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game Educaplay dapat meningkatkan keaktifan siswa, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi SKI, meskipun terdapat tantangan dalam adaptasi teknologi dan pemahaman konsep-konsep abstrak. Penelitian ini menunjukkan pentingnya inovasi teknologi dalam pembelajaran agama Islam, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang relevan di era digital.

**Kata kunci :** Educaplay, SKI, Pembelajaran

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menghadapi tantangan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif bagi generasi muda. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang memiliki karakteristik naratif seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang monoton dan kurang menarik minat siswa. Hal ini sejalan dengan Faishol et al. (2021), yang menyatakan bahwa pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran sering kali dirasa kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh anggapan sebagian besar siswa bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kurang menarik dan cenderung membosankan. Mereka merasa terbebani karena harus menghafal tahun atau nama tokoh tertentu, ditambah dengan kebiasaan guru yang langsung mengajukan pertanyaan kepada siswa saat memasuki kelas, sehingga menimbulkan tekanan bagi mereka. Fenomena ini mengakibatkan rendahnya tingkat keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menuntut para pendidik untuk melakukan inovasi dan transformasi metode pengajaran yang

lebih interaktif dan menarik.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa metode konvensional yang masih dominan digunakan guru dalam mengajar cenderung bersifat *teacher-centered*. Guru menjadi satu-satunya sumber informasi dengan pola komunikasi yang searah dan statis. Akibatnya, siswa hanya menerima materi secara pasif melalui ceramah, mencatat, dan mendengarkan penjelasan tanpa peluang untuk berpartisipasi secara aktif. Pendekatan ini membatasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Sejalan dengan pendapat Erawanto (2023), pembelajaran konvensional masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Metode ini mengurangi kesempatan siswa untuk mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pengetahuan berdasarkan kemampuan berpikir kritis mereka. Keterbatasan ini juga berdampak pada kurang berkembangnya kreativitas dan inovasi dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih berorientasi pada siswa untuk mendukung pengembangan potensi mereka secara optimal.

Kondisi ini bertolak belakang dengan tuntutan kurikulum modern yang mendorong siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berfokus pada metode ceramah tidak memberikan ruang bagi siswa untuk menggali dan menemukan pengetahuan sendiri. Oleh karena itu, pendidik perlu menghadirkan inovasi yang dapat membangun suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara mendalam, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

Pendidikan agama Islam perlu lebih fleksibel dan adaptif di era modern (Muliatul, 2024). Perubahan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan peluang untuk merevolusi pendekatan pengajaran tradisional. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, yang dirancang untuk mengintegrasikan hiburan dengan proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran digunakan dalam implementasi teknologi pendidikan untuk menyampaikan materi sehingga pesan yang diberikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa (Hamidah & Marsiah 2020). Platform digital seperti Educaplay menjadi salah satu solusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Educaplay memiliki berbagai fitur yang membuat guru menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif. Melalui media eduplay, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menggali pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, dan memperkuat keterampilan berpikir kritis. Penggunaan teknologi seperti ini merupakan langkah penting

dalam mendukung transformasi pendidikan agama Islam di era digital.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Puspitasari dan Sesanti (2024) dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang, penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Educaplay secara nyata mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih bersemangat, aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang ditawarkan oleh Educaplay, dan memperlihatkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Educaplay yang dapat secara efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari SKI.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya memberikan solusi inovatif terhadap permasalahan rendahnya keaktifan siswa dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Pendekatan berbasis teknologi game edukasi diharapkan dapat mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran SKI. Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya sekadar alat transfer pengetahuan, melainkan instrumen untuk membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Melalui inovasi ini, diharapkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat menjadi ruang eksplorasi pengetahuan yang menginspirasi dan menarik minat siswa.

## **2. KAJIAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas proses belajar-mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa agar materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami (Wulandari et al., 2023). Menurut Fadilah et al. (2023), media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efisien dan maksimal. Dengan media yang tepat, penyampaian materi dapat dilakukan secara lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak melalui representasi visual, audio, maupun interaktif.

Menurut Fadilah et al. (2023), ada enam fungsi media pembelajaran. Pertama, media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih tertarik dan mengurangi

kejenuhan terhadap pembelajaran yang monoton, sehingga menjadi lebih menyenangkan. Kedua, media membantu mengulas materi yang telah dipelajari agar siswa tidak lupa dengan pelajaran sebelumnya. Ketiga, media memberikan rangsangan untuk merangsang siswa berpikir dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Keempat, media dapat mengaktifkan respon siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif di kelas. Kelima, guru dapat memberikan umpan balik melalui pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, dan jika ada kesalahan, guru dapat memperbaikinya. Keenam, media digunakan untuk memberikan latihan atau evaluasi guna menilai pemahaman siswa.

### **Game Educaplay**

Game edukasi, dengan Eduplay sebagai salah satu platform terdepan, telah merevolusi pendekatan pembelajaran di era digital kontemporer. Konsep ini melampaui metode tradisional dengan mengintegrasikan teknologi, psikologi bermain, dan tujuan pendidikan ke dalam satu kesatuan yang koheren. Menurut Lathifah et al. (2024), game edukasi bukan sekadar media hiburan, melainkan metode interaktif yang memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi, memproses, dan menemukan pengetahuan melalui pengalaman bermain yang terstruktur. Pendekatan ini memanfaatkan psikologi bermain sebagai mekanisme fundamental dalam transfer pengetahuan, memanfaatkan motivasi intrinsik anak-anak untuk belajar melalui eksplorasi, tantangan, dan umpan balik langsung. Teknologi digital memungkinkan penciptaan lingkungan belajar yang dinamis, di mana setiap interaksi dapat menjadi momen pembelajaran yang bermakna.

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

### **Keaktifan**

Keaktifan belajar merupakan konsep fundamental dalam pendidikan modern yang menggambarkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Rejeki dan

Wantoro (2024), keaktifan belajar tidak sekadar kehadiran fisik di ruang kelas, melainkan partisipasi penuh yang mencakup berbagai dimensi intelektual dan emosional. Siswa yang aktif secara konsisten menunjukkan karakteristik spesifik seperti keberanian mengajukan pertanyaan, kemampuan berdiskusi secara konstruktif, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta ketertarikan mendalam terhadap materi yang dipelajari. Proses ini membutuhkan keterlibatan aktif siswa yang melampaui sekadar mendengarkan ceramah, tetapi mencakup analisis kritis, refleksi personal, dan konstruksi pengetahuan melalui interaksi dinamis dengan materi, guru, dan sesama peserta didik.

Faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa sangatlah kompleks dan saling berkaitan. Kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar yang menarik dan bermakna menjadi prasyarat utama untuk membangun lingkungan belajar yang kondusif. Motivasi intrinsik siswa, yang dipengaruhi oleh kesadaran akan pentingnya pendidikan dan kemauan untuk terus berkembang, merupakan motor penggerak utama dalam proses pembelajaran. Dukungan eksternal dari orang tua dan lingkungan sosial juga memainkan peran krusial dalam memelihara dan mengembangkan keaktifan belajar. Adkia et al. (2024) menekankan bahwa keberhasilan siswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademis semata, tetapi juga oleh kemampuan mereka untuk terlibat secara aktif, berpikir kritis, dan terus-menerus mengeksplorasi pengetahuan. Dengan demikian, keaktifan belajar dapat dipandang sebagai sebuah ekosistem kompleks yang membutuhkan sinergi antara individu siswa, pendidik, keluarga, dan sistem pendidikan secara keseluruhan.

### **SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)**

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam pendidikan agama Islam, yang memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman komprehensif tentang perjalanan peradaban Islam. Menurut Lubis et al. (2021), mata pelajaran ini dirancang tidak sekadar untuk menyampaikan informasi historis, melainkan untuk menumbuhkan kesadaran kritis dan reflektif peserta didik terhadap dinamika perkembangan Islam sepanjang sejarah. Melalui pendekatan yang holistik, SKI berupaya mengajak siswa untuk memahami konteks sosial, politik, ekonomi, dan intelektual yang melingkupi perjalanan umat Islam dari masa ke masa, sehingga mampu mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi kemajuan dan kemunduran peradaban Islam.

Tujuan utama pembelajaran SKI adalah membentuk generasi yang memiliki wawasan keislaman yang mendalam, kritis, dan konstruktif. Sebagaimana diungkapkan Mar'atussholeha et al. (2023), mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan sejarah, tetapi juga bertujuan membimbing siswa untuk mengambil nilai-nilai keteladanan, hikmah, dan pelajaran dari setiap episode sejarah Islam. Melalui proses

pembelajaran yang komprehensif, yang melibatkan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, dan pembiasaan, SKI berupaya mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenali kontribusi peradaban Islam terhadap kemajuan ilmu pengetahuan, budaya, dan peradaban dunia. Dengan demikian, SKI tidak sekadar menjadi mata pelajaran akademis, tetapi juga menjadi wahana pembentukan karakter dan pandangan hidup (way of life) yang berdasarkan pada nilai-nilai luhur Islam.

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode artikel ini dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game Educaplay guna meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model Dick and Carey yang meliputi beberapa tahapan sistematis dalam proses pengembangan media pembelajaran. Lokasi penelitian akan dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muslimat NU Palangka Raya dengan mempertimbangkan karakteristik sekolah yang memiliki potensi untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII pada mata pelajaran SKI, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Sampel yang dipilih akan mewakili karakteristik siswa yang dapat memberikan informasi komprehensif terkait efektivitas media pembelajaran berbasis game Educaplay. Definisi operasional dalam penelitian ini mencakup beberapa variabel kunci. Pertama, media pembelajaran Educaplay didefinisikan sebagai media interaktif berbasis game yang dirancang khusus untuk materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan memperhatikan aspek edukatif dan pengalaman belajar siswa. Kedua, keaktifan siswa dimaknai sebagai keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang diukur melalui indikator partisipasi, motivasi, dan interaksi selama menggunakan media pembelajaran berbasis game.

Metode pengumpulan data dalam artikel ini menggunakan berbagai instrumen penelitian yang saling mendukung untuk memperoleh data yang komprehensif dan valid. Pertama, observasi langsung akan dilakukan untuk mengamati secara mendetail proses implementasi media Educaplay dalam pembelajaran serta respon yang diberikan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk memahami dinamika kelas dan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game tersebut. Untuk mendapatkan data yang lebih luas dan representatif, angket atau kuesioner akan disebarkan kepada seluruh siswa yang terlibat dalam penelitian. Angket ini dirancang untuk mengukur tingkat keaktifan siswa dalam menggunakan media Educaplay, serta untuk

mengetahui tanggapan mereka terhadap efektivitas dan menariknya media pembelajaran tersebut. Dokumentasi juga akan digunakan sebagai instrumen pendukung untuk mengumpulkan bukti-bukti yang relevan, seperti catatan pelaksanaan pembelajaran, foto-foto kegiatan pembelajaran, dan materi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dokumentasi ini akan memberikan data tambahan yang dapat memperkaya analisis.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Data yang terkumpul akan dianalisis secara naratif dengan mengelompokkan dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari observasi, angket, dan dokumentasi. Pendekatan naratif ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis game Educaplay dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan respon siswa, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran**

Proses identifikasi tujuan pembelajaran dalam penelitian pengembangan media Educaplay untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan tahap krusial yang berfungsi sebagai landasan untuk menentukan kualitas serta efektivitas intervensi pendidikan. Tujuan pembelajaran tidak hanya sekadar menjadi dokumen administratif, tetapi juga menjadi peta strategis yang memberikan arah jelas untuk desain, implementasi, dan evaluasi pembelajaran (Baharuddin, 2023). Perumusan tujuan yang terukur dan relevan memiliki peran penting dalam menyediakan kerangka kerja menyeluruh bagi guru untuk membimbing siswa mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, tujuan pembelajaran dirancang tidak hanya untuk menyampaikan fakta-fakta sejarah, tetapi juga untuk menanamkan kemampuan berpikir historis yang lebih mendalam dan kritis. Hal ini meliputi pemahaman terhadap konsep sejarah Islam, kemampuan menganalisis peristiwa-peristiwa sejarah yang signifikan, pengenalan terhadap tokoh-tokoh penting yang berkontribusi pada perkembangan Islam, serta keterampilan untuk mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks zaman sekarang. Tujuan ini dirumuskan secara spesifik untuk memastikan siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari melalui perspektif sejarah yang relevan.

Media pembelajaran Educaplay dipilih sebagai alat bantu yang inovatif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran ini. Melalui mekanisme game interaktif,

Educaplay memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga aktor utama dalam eksplorasi dan rekonstruksi pengetahuan sejarah. Dengan pendekatan ini, pembelajaran SKI tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah dan tokoh-tokoh penting dalam Islam, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, analitis, dan mampu mengaitkan wawasan sejarah dengan isu-isu masa kini.

Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang diidentifikasi melalui media Educaplay berfungsi untuk memperluas cakupan pembelajaran sejarah Islam dari sekadar transfer pengetahuan menjadi upaya membangun kompetensi historis yang lebih holistik dan kontekstual. Pendekatan ini menekankan pentingnya relevansi antara apa yang dipelajari siswa di kelas dengan dinamika kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat informatif tetapi juga transformatif.

### **Melakukan analisis pembelajaran**

Analisis pembelajaran merupakan tahap penting dalam pengembangan kurikulum atau materi ajar yang bertujuan untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan efisien. Setelah tujuan pembelajaran telah diidentifikasi, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah melakukan analisis instruksional. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik agar mereka dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Proses analisis instruksional ini sangat penting dalam memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan yang telah dirumuskan, tetapi juga pada pemetaan keterampilan dan pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dengan melakukan analisis yang mendalam, pendidik dapat merancang langkah-langkah yang sistematis dan tepat agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih terstruktur dan efektif.

Menurut Setyawan dan Hakim (2023), tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi tidak cukup hanya dengan merumuskan apa yang harus dicapai oleh siswa. Tujuan tersebut perlu dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui dengan jelas keterampilan dan prosedur yang harus dikuasai oleh peserta didik agar mereka dapat mencapai tujuan tersebut dengan efektif. Melalui analisis ini, pendidik bisa mengidentifikasi kesenjangan antara kemampuan siswa yang ada dan keterampilan yang diharapkan. Hal ini akan mempermudah pendidik dalam merancang langkah-langkah yang perlu diambil dalam proses pembelajaran, baik itu berupa penyesuaian materi, metode, media pembelajaran, maupun strategi evaluasi. Dalam praktiknya, analisis instruksional membantu dalam merumuskan tujuan yang lebih rinci, menetapkan prioritas pembelajaran, dan merancang proses yang akan memfasilitasi pencapaian tujuan tersebut.

Dalam penelitian ini, analisis instruksional difokuskan pada penggunaan media pembelajaran berbasis game, yakni Educaplay. Educaplay adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui berbagai jenis permainan edukatif. Proses analisis instruksional yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat mendukung pencapaian kompetensi yang diinginkan. Salah satu aspek yang dianalisis adalah kemampuan siswa dalam bernavigasi dan berinteraksi dengan media game Educaplay. Media ini memerlukan pemahaman tentang cara mengoperasikan platform tersebut dengan benar agar siswa dapat memanfaatkan berbagai fitur yang disediakan untuk mendalami materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Oleh karena itu, analisis instruksional pertama-tama difokuskan pada kesiapan siswa dalam mengakses dan menggunakan media pembelajaran ini secara efektif.

Selain itu, analisis instruksional juga melibatkan pemahaman konsep-konsep sejarah yang disampaikan melalui media interaktif Educaplay. Game-game edukatif yang ada dalam platform ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Dalam analisis ini, penekanan diberikan pada kemampuan siswa untuk memahami dan menginternalisasi materi SKI yang disampaikan dalam format interaktif. Hal ini penting karena media pembelajaran berbasis game, meskipun sangat menarik, tetap memerlukan pendekatan yang sistematis agar dapat memberikan pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, analisis instruksional di sini tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam menggunakan media, tetapi juga keterampilan kognitif dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan melalui media tersebut.

### **Menganalisis karakteristik siswa**

Menganalisis karakteristik siswa merupakan langkah penting dalam merancang pembelajaran yang efektif, karena karakteristik siswa sangat mempengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi dengan media pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar di sekolah perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan (Dewi, 2024). Karakteristik siswa mencakup berbagai aspek, mulai dari minat, kebiasaan, kecenderungan gaya belajar, hingga tingkat kenyamanan mereka dengan teknologi. Dalam konteks penelitian ini, analisis karakteristik siswa dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa, agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas yang menjadi objek penelitian, ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan untuk lebih tertarik dan

bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang melibatkan teknologi, terutama yang berkaitan dengan elemen-elemen permainan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa zaman sekarang lebih mudah tertarik dan termotivasi ketika mereka diberi kesempatan untuk belajar menggunakan perangkat digital yang terhubung dengan media interaktif. Fenomena ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, di mana siswa kini lebih akrab dengan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer.

Siswa yang menjadi objek penelitian ini berasal dari berbagai latar belakang, baik itu dari segi sosial, ekonomi, maupun budaya, namun secara umum mereka memiliki kesamaan dalam hal adaptasi terhadap teknologi. Meskipun berasal dari berbagai lapisan, siswa pada umumnya cenderung cepat beradaptasi dengan penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga memiliki minat yang tinggi terhadap aplikasi teknologi yang dapat mendukung kegiatan belajar mereka.

Karakteristik ini menjadi salah satu alasan utama mengapa media pembelajaran berbasis game seperti Educaplay dipilih dalam penelitian ini. Educaplay, sebagai platform pembelajaran berbasis game, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media pembelajaran berbasis game dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi siswa, karena selain dapat membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih kreatif, juga melibatkan elemen hiburan yang memotivasi mereka untuk belajar lebih giat. Oleh karena itu, Educaplay sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang akrab dengan dunia digital dan lebih menyukai pendekatan pembelajaran yang tidak hanya monoton tetapi juga menyenangkan.

Dengan menggunakan media seperti Educaplay, siswa dapat berinteraksi dengan materi pelajaran melalui berbagai jenis permainan edukatif yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka. Selain itu, permainan yang ada dalam Educaplay disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu, memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Sebagai contoh, dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), siswa dapat bermain sambil mempelajari berbagai peristiwa sejarah melalui skenario atau tantangan yang ada dalam game. Hal ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar karena mereka merasa lebih terlibat dan memiliki kontrol atas proses belajar mereka.

### **Merumuskan indikator pembelajaran**

Berdasarkan hasil analisis instruksional dan karakteristik siswa, peneliti mengembangkan tujuan pembelajaran khusus yang dirancang menggunakan format ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree). ABCD digunakan sebagai kerangka dalam

merumuskan tujuan pembelajaran (Alma et al., 2024). Format ini membantu dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang lebih terstruktur dan terukur. Audience (A) yang menjadi fokus adalah siswa kelas vii yang berada pada tahap perkembangan intelektual yang kritis dan dinamis dalam memahami sejarah Islam. Pada tahap ini, siswa tidak sekadar menerima informasi, tetapi diharapkan mampu mengeksplorasi dan menganalisis peristiwa sejarah secara mendalam dan kritis. Behavior (B) dalam penelitian ini merujuk pada pengembangan kemampuan intelektual siswa melalui media game Educaplay, di mana mereka dilatih untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi peristiwa sejarah Islam. Melalui pendekatan interaktif ini, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, melainkan menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran. Game edukasi dipilih sebagai metode untuk mentransformasikan pengalaman belajar menjadi lebih menarik.

Condition (C) menggambarkan lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis, menggunakan game Educaplay sebagai alat bantu utama dengan referensi sejarah yang akurat dan sumber belajar pendukung. Kondisi belajar menciptakan ruang di mana teknologi dan konten akademis berpadu, sehingga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual. Degree (D) menetapkan parameter keberhasilan yang terukur dan ambisius. Target ketuntasan belajar minimal 75% menunjukkan standar kualitas yang tinggi, sementara indikator peningkatan seperti keaktifan belajar minimal 20%, pemahaman konsep sejarah minimal 15%, dan motivasi belajar yang signifikan, mencerminkan tujuan holistik penelitian. Bukan sekadar angka statistik, indikator ini merepresentasikan transformasi dalam pengalaman dan capaian belajar siswa, di mana teknologi dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis.

Indikator-indikator pembelajaran yang dirumuskan mencerminkan pendekatan komprehensif dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Melalui kemampuan menjelaskan konsep sejarah Islam secara kritis dengan media game, menganalisis perkembangan peradaban Islam menggunakan media interaktif, dan terampil mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks kekinian, siswa tidak sekadar menjadi penerima pasif informasi, melainkan pemikir aktif yang mampu mengeksplorasi, memahami, dan memaknai dinamika sejarah Islam secara mendalam dan kontekstual. Pendekatan ini mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, analisis kritis, dan kesadaran historis yang transformatif, sehingga materi Sejarah Kebudayaan Islam tidak sekadar dipelajari, tetapi dialami dan direfleksikan dalam kerangka pemahaman yang lebih luas dan bermakna.

### **Mengembangkan instrumen penilaian**

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sangat

penting untuk merancang instrumen penilaian yang efektif dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Instrumen penilaian berfungsi tidak hanya untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa, tetapi juga untuk mendorong mereka agar lebih aktif dan reflektif dalam proses belajar (Najmudin dan Ain, 2024). Jenis instrumen penilaian yang diterapkan mencakup tes tertulis dan tes lisan yang dirancang secara strategis untuk mengukur berbagai aspek kompetensi siswa.

Dalam tes tertulis, soal pilihan ganda digunakan untuk menguji penguasaan siswa terhadap konsep-konsep dasar yang telah diajarkan melalui media game Educaplay. Soal-soal ini dirancang secara khusus untuk menilai kemampuan siswa mengenali informasi penting, seperti tokoh-tokoh, peristiwa sejarah, atau konsep kebudayaan Islam, secara cepat dan tepat. Selain itu, soal uraian memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis mereka dengan menjelaskan konsep yang telah dipelajari secara rinci menggunakan bahasa dan istilah yang sesuai. Jenis soal ini memungkinkan guru menilai sejauh mana siswa mampu memahami dan menyampaikan kembali materi pembelajaran secara komprehensif.

Sementara itu, tes lisan menjadi sarana evaluasi yang lebih dinamis. Dalam bentuk diskusi kelompok, siswa tidak hanya mengulang materi yang telah dipelajari, tetapi juga memberikan pendapat mereka tentang efektivitas media game yang digunakan. Proses ini tidak hanya menguji pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menilai kemampuan mereka untuk berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, dan berkolaborasi dengan teman-teman sekelas. Dengan cara ini, penilaian menjadi lebih holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial.

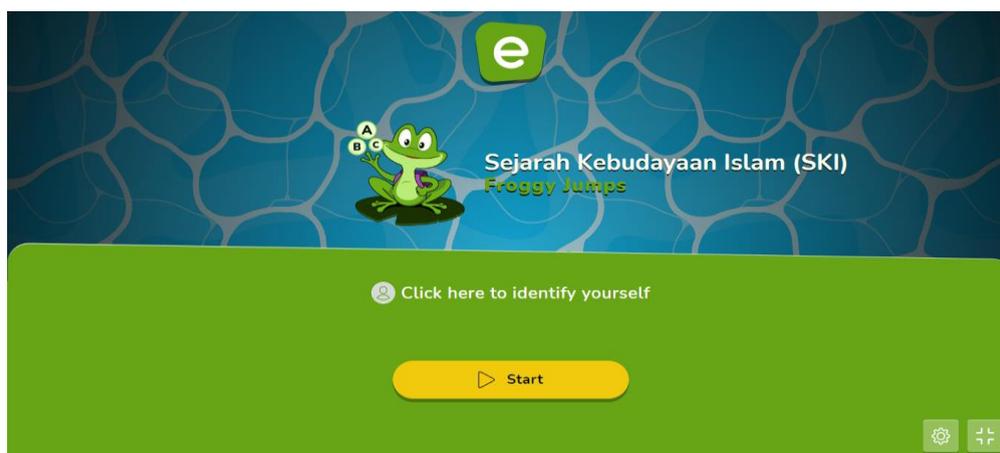
Penilaian yang dirancang melalui metode ini tidak hanya mengukur pemahaman siswa terhadap materi SKI, tetapi juga mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan ini, proses evaluasi tidak sekadar menjadi alat ukur akademik, tetapi juga bagian integral dari pembelajaran itu sendiri, yang membantu siswa menginternalisasi konsep-konsep sejarah kebudayaan Islam secara lebih mendalam dan bermakna.

### **Mengembangkan strategi pembelajaran**

Pengembangan strategi pembelajaran dalam penelitian ini merupakan sebuah proses sistematis dan inovatif yang bertujuan untuk mentransformasi paradigma pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui pemanfaatan teknologi digital, khususnya media game Educaplay. Strategi yang dikembangkan tidak hanya bersifat instrumental, tetapi juga filosofis, dengan mempertimbangkan kompleksitas dinamika pendidikan kontemporer. Konteks sosial-pedagogis yang melatarbelakangi pengembangan strategi ini adalah pergeseran signifikan dalam karakteristik generasi peserta didik. Generasi Z dan Alpha yang ada saat ini memiliki

hubungan yang sangat erat dengan teknologi digital (Ramadhani et al., 2024). Mereka tumbuh di lingkungan yang dipenuhi perangkat elektronik, permainan interaktif, dan akses informasi yang tak terbatas. Akibatnya, metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton dan tekstual tidak lagi efektif untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar mereka.

Observasi mendalam terhadap siswa kelas VII mengungkapkan beberapa temuan kunci. Pertama, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah ketika dihadapkan pada metode ceramah tradisional. Kedua, mereka lebih responsif dan terlibat saat materi disajikan melalui medium digital yang interaktif. Ketiga, kemampuan adaptasi mereka terhadap teknologi digital sangat tinggi, bahkan dalam konteks pembelajaran. Game Educaplay dipilih bukan sekadar sebagai alat bantu, tetapi sebagai mitra strategis dalam proses pendidikan. Platform ini memungkinkan penciptaan pengalaman belajar yang dinamis, di mana siswa tidak lagi menjadi penerima pasif informasi, melainkan aktor aktif dalam konstruksi pengetahuan sejarah. Berikut tampilan game educaplay Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)



Gambar 1. Tampilan Game Educaplay

Game Educaplay yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengusung model permainan "Froggy Jumps," di mana karakter kodok bergerak menuju jawaban yang dipilih. Jika jawaban yang dipilih benar, kodok akan melanjutkan permainan dan mendapatkan skor. Setiap level permainan dirancang untuk mendorong eksplorasi, analisis kritis, dan refleksi mendalam terhadap peristiwa sejarah. Strategi pedagogis yang diterapkan mengacu pada prinsip konstruktivisme, di mana pengetahuan tidak ditransfer secara mekanis, tetapi dibangun melalui interaksi aktif antara siswa dengan konteks historis yang dipelajari. Melalui game Educaplay, siswa diajak untuk tidak sekadar menghafal fakta, tetapi juga untuk memahami kompleksitas peristiwa sejarah, motivasi para pelaku sejarah, dan signifikansi peristiwa tersebut dalam konteks yang lebih luas.

### **Mengembangkan dan memilih material pembelajaran**

Proses pengembangan material pembelajaran merupakan tahapan yang sangat kritis dan

memerlukan pendekatan multidimensional (Ayundasari, 2022). Dalam hal ini, materi Sejarah Kebudayaan Islam yang dipilih tidak hanya berfungsi untuk mentransfer informasi faktual, tetapi juga dirancang untuk membangkitkan kesadaran historis dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, dalam seleksi dan pengembangan materi, terdapat beberapa kriteria utama yang dipertimbangkan, yaitu relevansi kurikulum, kedalaman konseptual, potensi interaktivitas, serta kemampuan materi untuk menginspirasi pemikiran kritis. Dengan mempertimbangkan kriteria tersebut, materi pembelajaran menjadi lebih efektif dalam membentuk pemahaman yang mendalam dan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis pada siswa. Selanjutnya, tampilan soal dalam game Educa Pay akan menggambarkan bagaimana elemen-elemen tersebut diterapkan dalam konteks pembelajaran yang lebih interaktif. Berikut tampilan soal dalam game Educaplay



Gambar 2. Tampilan Soal Game Educaplay

Setiap topik yang dipilih dianalisis secara mendalam untuk memastikan bahwa ia tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif dalam perspektif pendidikan. Materi yang diintegrasikan ke dalam game Educaplay mencakup spektrum luas perjalanan peradaban Islam. Mulai dari periode pra-Islam, masa kenabian Muhammad, periode khulafaur rasyidin, hingga masa dinasti-dinasti besar seperti Umayyah dan Abbasiyah. Namun, pendekatan yang digunakan jauh dari sekadar narasi linier. Setiap episode sejarah dihadirkan sebagai ruang dialogis yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi, membuat hipotesis, dan membangun interpretasi personal. Misalnya, ketika membahas periode Abbasiyah, game tidak sekadar menyajikan fakta tentang kemajuan ilmu pengetahuan, tetapi mengajak siswa untuk memahami ekosistem intelektual yang memungkinkan lahirnya para ilmuwan besar seperti Al-Khawarizmi, Ibnu Sina, atau Al-Biruni. Siswa diajak untuk berpikir tentang kondisi sosial, political will, dan infrastruktur keilmuan yang mendukung revolusi intelektual tersebut. Struktur materi dalam game Educaplay dirancang secara berjenjang, memungkinkan proses

scaffolding dalam pembelajaran. Berikut level dalam game Educaplay:

1. Level pertama: pengenalan konsep dasar
2. Level Kedua: analisis komparatif
3. Level ketiga: sintesis informasi
4. Level keempat: proyeksi historis.

### **Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif**

Proses mendesain *Educaplay* diawali dengan merancang materi yang tidak hanya interaktif tetapi juga sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Materi ini diadaptasi ke dalam berbagai level tantangan dalam game, mulai dari pengenalan konsep dasar hingga proyeksi historis. Setiap level dilengkapi elemen scaffolding yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa secara bertahap. Selain itu, game *Educaplay* diintegrasikan dengan elemen interaktif, seperti narasi visual, simulasi peristiwa, dan kuis reflektif untuk mendukung proses belajar yang lebih mendalam.

Evaluasi formatif dalam penelitian ini tidak dipahami sebagai mekanisme penilaian konvensional, melainkan sebagai proses diagnostik yang berkelanjutan. Tujuannya bukan sekadar mengukur capaian, melainkan memahami dinamika belajar, mengidentifikasi potensi, dan merancang intervensi pedagogis yang tepat.

Instrumen evaluasi yang dikembangkan bersifat multimetode, mencakup:

- a. Tes Tertulis
  - Soal pilihan ganda yang menguji kemampuan kognitif dasar
  - Soal uraian yang mendorong analisis mendalam dan kemampuan argumentasi
- b. Tes Lisan
  - Diskusi kelompok untuk menilai kemampuan komunikasi
  - Presentasi untuk mengukur kemampuan sintesis dan representasi pengetahuan
- c. Observasi Partisipatif
  - Pengamatan langsung keterlibatan siswa dalam game
  - Analisis pola interaksi dan strategi penyelesaian tantangan dalam game
- d. Portofolio Digital
  - Dokumentasi proses belajar siswa
  - Refleksi personal tentang pengalaman belajar melalui game

Setiap instrumen dirancang untuk tidak sekadar mengukur "apa yang diketahui", tetapi "bagaimana cara berpikir" siswa tentang sejarah. Pertanyaan tidak lagi berfokus pada reproduksi faktual, melainkan pada kemampuan kontekstualisasi, interpretasi, dan evaluasi peristiwa historis.

Berdasarkan hasil penelitian, sejumlah siswa menunjukkan kesulitan memahami

konteks historis tertentu, terutama pada periode awal Islam dan keterkaitan antarperistiwa sejarah. Data menunjukkan bahwa 40% siswa tidak dapat menjawab dengan tepat soal yang memerlukan pemahaman mendalam tentang konteks sejarah. Analisis diskusi kelompok mengungkapkan bahwa sebagian siswa hanya menghafal fakta tanpa memahami hubungan antarperistiwa. Observasi juga mencatat bahwa tantangan dalam game kurang menekankan aspek analisis historis. Refleksi siswa menunjukkan perlunya fitur tambahan dalam *Educaplay*, seperti narasi sejarah interaktif dan visualisasi peristiwa. Temuan ini menjadi dasar revisi terhadap *Educaplay* agar lebih efektif mendukung pemahaman siswa terhadap konteks sejarah dalam pembelajaran SKI.

### **Merevisi desain pembelajaran**

Tahap revisi desain pembelajaran merupakan proses dinamis dan kompleks yang menjembatani kesenjangan antara rancangan awal dan realitas implementasi media pembelajaran berbasis game *Educaplay*. Tahap revisi desain adalah proses memperbaiki desain berdasarkan masukan dengan tujuan memastikan desain memenuhi kriteria yang ditetapkan sebelum melanjutkan ke pengembangan aplikasi yang lebih spesifik (Latifah et al., 2022). Proses reflektif ini dilandasi oleh pendekatan sistematis yang memungkinkan peneliti melakukan adaptasi berkelanjutan berdasarkan temuan empiris dari evaluasi formatif. Setiap data yang dikumpulkan melalui berbagai instrumen penilaian tidak sekadar menjadi catatan administratif, melainkan menjadi sumber informasi kritis untuk pengembangan berkelanjutan.

Analisis mendalam terhadap data penelitian mengungkapkan kompleksitas interaksi antara siswa, konten, dan mekanisme game. Identifikasi kekuatan dan kelemahan media *Educaplay* dilakukan secara komprehensif, mempertimbangkan aspek pedagogis, teknologis, dan psikologis. Fokus utama proses revisi tidak hanya terbatas pada perbaikan konten materi sejarah, tetapi mencakup dimensi yang lebih luas, seperti mekanisme interaksi dalam game, desain antarmuka, arsitektur tingkat kesulitan, dan strategi motivasional. Pendekatan iteratif yang digunakan memungkinkan tim peneliti melakukan intervensi yang presisi dan kontekstual. Setiap temuan dari evaluasi formatif diterjemahkan ke dalam strategi perbaikan yang spesifik.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan dengan berbagai instrumen didapatkan bahwa sejumlah siswa mengalami kesulitan memahami konteks historis tertentu. Dalam hal ini, peneliti kemudian melakukan evaluasi dengan cara memberikan penjelasan tambahan melakukan redesain naratif game, menambahkan fitur bantuan kontekstual, dan merancang ulang struktur permainan untuk meningkatkan pemahaman. Proses revisi memperhatikan keragaman gaya belajar siswa, mengembangkan mekanisme yang memungkinkan personalisasi pengalaman belajar. Setiap modifikasi dirancang untuk menciptakan ruang eksplorasi yang lebih inklusif, memfasilitasi siswa dengan kemampuan dan

latar belakang berbeda untuk terlibat secara optimal dengan materi sejarah.

### **Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif**

Tahap evaluasi sumatif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay dilakukan untuk menilai secara menyeluruh efektivitas media dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Proses evaluasi ini mencakup analisis hasil pembelajaran setelah implementasi revisi desain berdasarkan temuan evaluasi formatif. Evaluasi sumatif menggunakan kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif, seperti analisis skor tes akhir, wawancara siswa, dan pengamatan langsung keterlibatan siswa selama bermain game.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor tes siswa sebesar 25% dibandingkan sebelum penggunaan Educaplay. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan pada narasi game, fitur bantuan kontekstual, dan struktur permainan mampu membantu siswa memahami konteks historis secara lebih mendalam. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa fitur narasi interaktif dan tantangan berbasis kasus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu mereka memahami keterkaitan antarperistiwa sejarah.

Namun, hasil observasi mencatat bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan pada tantangan tingkat lanjut yang memerlukan sintesis informasi kompleks. Hal ini mengindikasikan perlunya pengembangan lebih lanjut, seperti penyediaan umpan balik otomatis yang lebih detail dan penyesuaian tingkat kesulitan sesuai kemampuan individu siswa. Evaluasi sumatif ini menjadi pijakan akhir dalam memastikan Educaplay tidak hanya efektif secara teknis tetapi juga relevan secara pedagogis.

## **5. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Educaplay dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas, melalui pendekatan yang terstruktur, memberikan arah yang jelas bagi siswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis peristiwa sejarah Islam. Penggunaan Educaplay sebagai platform pembelajaran memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami konsep sejarah, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan historis secara lebih mendalam. Selain itu, analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa mereka sangat antusias dan lebih terlibat dalam pembelajaran yang melibatkan teknologi, khususnya game edukatif.

Namun, ada beberapa kekurangan dalam penelitian ini yang perlu diperbaiki. Penggunaan media Educaplay masih memerlukan waktu adaptasi awal bagi siswa, dan meskipun siswa dapat dengan cepat menguasai teknologinya, tidak semua materi dapat

sepenuhnya diadaptasi ke dalam bentuk game interaktif. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami beberapa konsep yang lebih abstrak meskipun media game membantu memperjelas konsep-konsep sejarah. Selain itu, instrumen penilaian yang digunakan seperti tes tertulis dan lisan harus lebih variatif untuk dapat mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang lebih mendalam terkait dengan penggunaan media game.

## 6. SARAN

Untuk penelitian selanjutnya, penelitian dapat melakukan pengembangan instrumen penilaian yang lebih terintegrasi dengan media pembelajaran berbasis game, misalnya dengan menambahkan evaluasi berbasis simulasi atau proyek yang memungkinkan siswa menunjukkan pemahaman mereka secara lebih aplikatif. Selain itu, riset lanjutan juga dapat memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak kelas dan latar belakang siswa yang berbeda untuk menguji keefektifan media ini dalam konteks yang lebih luas.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Adkia, S. T. H., Listyarini, I., Windyati, W., & Wijayanti, A. (2024). Analisis keaktifan siswa terhadap model PBL pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Islam Al Madina Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1317–1328.
- Alma, W., Hamuni, H., & Sulfa, S. (2024). Kinerja guru PPKn bersertifikat pendidik dalam merumuskan tujuan pembelajaran inovatif di SMA Negeri 2 Tomia. *Mores: Jurnal Pendidikan, Moral dan Kewarganegaraan*, 2(1), 24–36.
- Ayundasar, L. (2022). Implementasi pendekatan multidimensional dalam pembelajaran sejarah kurikulum Merdeka. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah Budaya dan Pengajarannya*, 16(1), 225.
- Baharudin. (2023). *Perencanaan pendidikan*. Ruang Karya Bersama.
- Dewi, R. K. (2021). Analisis karakteristik siswa untuk mencapai pembelajaran yang bermakna. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 5(2), 255–262.
- Erawanto, U., Triantoro, M., Sari, H. P., & Primasari, Y. (2023). Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat modul pembelajaran. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 136–145. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i2.2763>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faishol, R., Muttaqin, A. I., & Prayogie, M. A. F. (2021). Penggunaan media pembelajaran film dokumenter pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII C di MTs Kebunrejo Genteng Banyuwangi. *Tarbiyatuna*, 5(1), 41–54.

Hamidah, & Marsiah. (2020). Pembelajaran Maharah al-Istima' dengan memanfaatkan media

YouTube: Problematika dan solusi. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(2), 147–160. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i2.2282>

- Lathifah, N. M., Rachmedita, V., & Ekwandari, Y. S. (2024). Pengembangan permainan Uno Card menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*, 1(11), 129–139.
- Latifah, A., Tresnawati, D., & Sanjaya, H. (2022). Media pembelajaran menggunakan teknologi augmented reality untuk tanaman daun herbal. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 515–526.
- Lubis, D. M. R., Manik, E., Mardianto, & Anas, N. (2021). Strategi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Islamic Education*, 1(2), 68–73.
- Muliatul, Nasiruddin Sidqi, & Mazrur. (2024). The role of high schools in Central Kalimantan in developing Islamic religious education for adolescents: A field review in the technological era. *Islamika*, 3(6), 1350–1361.
- Najmudin, D., & Ain, S. (2024). Penilaian portofolio sebagai instrumen pengukuran kompetensi peserta didik. *Celebes Journal of Elementary Education*, 2(1), 1–23.
- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 949–955.
- Ramadhani, A. V., Ambarita, T., Sella, F. A., & Lazuardi, D. N. (2024). Urgensi minat membaca Gen Alpha di tengah maraknya penggunaan smartphone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 9.
- Rejeki, I. K. S., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan keaktifan belajar melalui penerapan model Problem Based Learning dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas II. *Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 5267–5273.
- Setyawan, M. D., & Hakim, L. E. (2023). Pengembangan desain pembelajaran matematika menggunakan model Dick and Carey pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 709–720.
- Subagio, A., & Solikhah, N. (2024). Pendekatan Eduplay pada fasilitas pembelajaran sekolah dasar di Bojong Baru, Kabupaten Bogor. *Stupa*, 6(1), 373–386. <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27484>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.