



Research Article

Pengaruh Penggunaan Website Educaplay Terhadap Peningkatan Motivasi Hafalan Mahasantri di Pesantren Mahasiswa ITS PKU Muhammadiyah Surakarta

Ramadhani Nur Hikmah¹, Mahasri Shobahiya²

1. Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail: 10100240005@student.ums.ac.id 

2. Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail: mahasri.shobahiya@ums.ac.id



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : October 25, 2025

Revised : November 27, 2025

Accepted : December 12, 2025

Available online : January 3, 2026

How to Cite: Ramadhani Nur Hikmah and Mahasri Shobahiya (2025) "The Influence of Using the Educaplay Website on Increasing the Memorization Motivation of Students at the ITS PKU Muhammadiyah Surakarta Student Boarding School", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(1), pp. 23-32. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i1.1890.

The Influence of Using the Educaplay Website on Increasing the Memorization Motivation of Students at the ITS PKU Muhammadiyah Surakarta Student Boarding School

Abstract. Formal education in Indonesia. In the context of Islamic education, Tahfidz is a mandatory subject in several Islamic-based schools and Islamic boarding schools. This research aims to find out the extent to which the use of the Educaplay website influences increasing the learning motivation of student students at the ITS PKU Muhammadiyah Surakarta Student Islamic Boarding School

(Pesantren Mahasiswa). Educaplay is a web-based learning platform that offers various types of interactive media to support the learning process, such as quizzes, puzzles and other educational games. This research uses quantitative methods with a pre-experimental design and uses descriptive statistical analysis, involving a sample of Pesantren Mahasiswa ITS PKU Muhammadiyah Surakarta students. Data was collected through a questionnaire that measured the level of learning motivation after using Educaplay. The results of the research show that there is an increasing effect on students' learning motivation after using Educaplay, especially in terms of involvement and desire to learn more actively. Based on these findings, it can be concluded that the use of Educaplay has a positive impact on student motivation to study at Pesantren Mahasiswa ITS PKU Muhammadiyah Surakarta, so that it can be a more interesting and effective alternative learning method.

Keywords: Use Of The Educaplay Website, Learning Motivation, Islamic Boarding School Students, Islamic Boarding School Students.

Abstrak. Pendidikan formal di Indonesia. Dalam konteks pendidikan keislaman, Tahfidz menjadi mata pelajaran wajib di beberapa sekolah berbasis Islam dan pesantren. Penelitian ini bertujuan untuk mencari sejauh mana penggunaan website Educaplay memengaruhi peningkatan motivasi belajar para mahasantri di PESMA (Pesantren Mahasiswa) ITS PKU Muhammadiyah Surakarta. Educaplay adalah platform pembelajaran berbasis web yang menawarkan berbagai jenis media interaktif untuk mendukung proses belajar, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya. Penelitian ini memakai metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimen dan memakai analisis statistika deskriptif, yang melibatkan sampel mahasantri Pesantren Mahasiswa ITS PKU Muhammadiyah Surakarta. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur tingkat motivasi belajar sesudah penggunaan Educaplay. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh peningkatan dalam motivasi belajar mahasantri setelah menggunakan Educaplay, terutama dalam hal keterlibatan dan keinginan untuk belajar lebih aktif. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Educaplay memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mahasantri di Pesantren Mahasiswa ITS PKU Muhammadiyah Surakarta, sehingga dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci : Penggunaan Website Educaplay, Motivasi Belajar, Mahasantri, Pesantren Mahasiswa.

PENDAHULUAN

Teknologi adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan manusia pada era ini. Oleh karena itu semua aspek kehidupan harus bisa beradaptasi atau bahkan mengakselerasi era ini.¹ Di era digital yang semakin berkembang pesat, pendidikan menghadapi perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek, termasuk metode pengajaran, media pembelajaran, dan keterlibatan siswa. Saat ini, kemajuan teknologi informasi telah menghasilkan berbagai aplikasi baru yang berkaitan dengan pendidikan, baik dalam hal manajemen maupun proses pembelajaran di kelas.²

¹ Mahfud, H. (2019). Peningkatan Kompetensi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Guru SD di Kota Surakarta . *Jurnal Pendidikan Dasar*.

² Nurdyansyah, A. W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

UNESCO dalam website Kemendikbud (2022) menyatakan bahwa pada Januari 2020 menyebutkan bahwa Indonesia berada di urutan ke 62 dari 70 negara dilihat dari tingkat literasinya. Artinya hanya 0,001% orang Indonesia yang rajin membaca, hanya 1 dari 1000 orang. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan beragam oleh guru dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif, sekaligus tetap fokus pada pencapaian kompetensi yang ditargetkan.³

Di lingkungan pesantren, pendidikan berbasis teknologi masih sering menjadi tantangan karena keterbatasan sumber daya dan adaptasi terhadap teknologi baru. Pesantren yang menerapkan teknologi dalam pembelajaran Al-Qur'an dapat mencapai hasil yang lebih baik, terutama dalam peningkatan motivasi dan daya ingat santri.⁴ Institusi seperti Pesantren Mahasiswa ITS PKU Muhammadiyah Surakarta yang berfokus pada hafalan Al-Qur'an dapat mengambil manfaat dari teknologi ini untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran yang berulang, terutama bagi mahasantri yang cenderung cepat bosan dengan metode tradisional.

Media digital Educaplay memiliki sejumlah keunggulan, antara lain menarik, interaktif, serta menjadi solusi efektif dalam mendorong interaksi dalam proses belajar dan mengajar.⁵ Hal ini memungkinkan siswa untuk berlatih hafalan dengan cara yang lebih menyenangkan. Media interaktif seperti ini bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih fun dan mendalam karena siswa tidak hanya membaca, tetapi juga melakukan aktivitas aktif yang merangsang daya ingat mereka.⁶ Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan website Educaplay terhadap motivasi hafalan Al-Qur'an mahasantri di Pesantren Mahasiswa ITS PKU Muhammadiyah Surakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan The One-Shot Case Study Design salah satu macam dari Pre Eksperimental Desain dengan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis hubungan antara penggunaan website Educaplay terhadap motivasi belajar mahasantri di Pesantren Mahasiswa ITS PKU Muhammadiyah Surakarta. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 38 orang mahasiswa tahun 2024 yang sedang mengikuti PESMA atau Pesantren Mahasiswa. Dari 38 populasi mahasiswa tersebut maka sampel yang digunakan yaitu sebanyak 35 mahasiswa dengan menggunakan Teknik sampel random sampling dengan rumus solvin. Instrument yang diterapkan dalam penelitian ini memakai kuisisioner atau angket

³ Rini, D. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur . *Repository UIN Raden Intan Lampung*.

⁴ Fatmawati, I. (2022). Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Digital di Pesantren. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Islam*, 123-130.

⁵ Pramaishella Adinda Putri, H. K. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *PROSIDING SENASSDRA*.

⁶ Mustofa, F. M. (2020). Pengaruh Media Interaktif dalam Pembelajaran Agama Islam. *urnal Pendidikan Islam*, 100-112.

yang terbentuk melalui google formulir. Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang berisikan pertanyaan tertulis atau pernyataan yang dirancang untuk mendapatkan informasi dari responden.

Teknik analisis yang dipakai adalah analisis deskriptif, yaitu metode statistik yang bertujuan untuk menggambarkan atau merangkum data tanpa melakukan inferensi atau generalisasi lebih lanjut. Teknik ini melibatkan penghitungan nilai-nilai statistik seperti rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, dan distribusi frekuensi untuk memberikan gambaran umum mengenai data yang terkumpul.⁷ Metode penelitian ini juga bisa membantu peneliti untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam pengaruh penggunaan website Educaplay terhadap peningkatan motivasi belajar mahasantri.

Kerangka Teoritik

Kerangka teoritik adalah kerangka konseptual yang dirancang untuk menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang relevan dalam suatu penelitian.⁸ Kerangka teoritik memandu pengembangan hipotesis, mendasari kesimpulan, dan meningkatkan kredibilitas penelitian melalui teori yang diakui. Berikut kerangka Teoritik dalam penelitian ini:

1. Teori Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan mencakup penggunaan perangkat lunak, aplikasi, dan media digital lainnya yang dirancang untuk membantu pendidik dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif, menarik, dan efisien. Teknologi ini dapat berupa alat bantu visual, aplikasi pembelajaran interaktif, dan platform digital yang memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara pengajar dan siswa.⁹

2. Teori Media Pembelajaran

Teori Media Pembelajaran berfokus pada peran media dalam mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk peralatan, bahan, atau sumber daya yang dipakai untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.¹⁰ Salah satu Media digital interaktif adalah Educaplay yang memiliki beberapa kelebihan.¹¹ Yaitu menyediakan berbagai jenis

⁷ Sartika, I. (2018). Analysis of the level of customer satisfaction using descriptive statistics. *Journal of Business and Management Studies*, 45-50.

⁸ Creswell, W. J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.

⁹ Rahayu, S. (2016). The Impact of Educational Technology on Students' Learning Performance: A Review. *Journal of Education and Learning*, 229-236.

¹⁰ Yunus, M. (2020). The Effectiveness of Media in Enhancing Learning Motivation and Academic Performance in a Digital Age. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 50-60.

¹¹ Putri, P. A. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasai. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 452-460.

metode pembelajaran yang sangat menarik, dan sebagai solusi untuk mendorong interaksi belajar dan mengajar.

3. Teori Motivasi Hafalan

Teori Motivasi Hafalan merujuk pada penjelasan tentang apa yang mendorong individu untuk belajar, bagaimana individu mengarahkan usaha, dan mengapa mereka mempertahankan usaha tersebut dalam proses belajar. Motivasi dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.¹² Dalam jurnal ini, penulis menganalisis hubungan antara motivasi hafalan, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik, dengan kinerja kognitif mahasiswa. Penelitian ini mengungkapkan bagaimana motivasi dapat mendorong peningkatan hafalan, serta menjelaskan peran penting berbagai jenis motivasi dalam mempengaruhi upaya dan konsistensi mahasiswa dalam proses menghafal. Indikator motivasi dalam hafalan adalah konsistensi menghafal, ketekukan dan semangat belajar dan peningkatan hasil hafalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden sangat penting guna mengetahui karakter dari responden yang akan kita teliti. Maka dari itu, berikut adalah hasil dari karakteristik responden dari 21 responden:

Karakteristik responden dari segi umur	Mahasantri	Persentase
17	1	2,6%
18	17	36,9%
19	3	5,3%
20	3	7,9%
21	2	5,3%

Data di atas bisa disimpulkan bahwa umur 18 tahun adalah yang memiliki Tingkat persentase yang tinggi sebesar (36,9%) dengan jumlah 17 mahasantri. Menurut perkembangan kognitif Piaget, remaja pada usia 18 tahun berada dalam fase perkembangan kognitif yang optimal untuk hafalan, didukung oleh kapasitas memori yang baik, neuroplastisitas, dan kemampuan berpikir abstrak. Namun, kemampuan ini dipengaruhi oleh strategi belajar, kondisi emosional, dan lingkungan pendukung. Untuk hasil maksimal, diperlukan kombinasi metode belajar efektif dan pengelolaan stress.

Karakteristik responden dari segi prodi	Mahasantri	Persentase
D4 Anastesiologi	8	21%
D4 Elektromedis	17	37%

¹² Kamarulzaman, N. (2018). The Relationship Between Motivation and Learning Performance Among University Students. *Journal of Educational Psychology and Counseling*, 20-29.

S1 Keperawatan	4	10,5%
S1 Informatika	6	14,8%

Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa PESMA tahun ini didominasi dengan banyak dari prodi D4 Elektromedis dengan jumlah 17 mahasantri dan jumlah persentase (37%). Jurusan kuliah memiliki pengaruh signifikan terhadap kebutuhan hafalan mahasiswa. Jurusan seperti kedokteran, hukum, atau Pendidikan agama menuntut hafalan tinggi, sedangkan jurusan teknik, seni, atau ilmu komputer lebih menekankan pemahaman. D4 Elektromedis tidak sepenuhnya bergantung pada hafalan, tetapi kemampuan hafalan tetap diperlukan. Meski begitu, kesuksesan dalam hafalan ditentukan oleh strategi belajar, motivasi, dan adaptasi terhadap jurusan tersebut.

Tabel 4. Karakteristik Responden dari Segi Tingkat Hafalan

Karakteristik responden dari segi hafalan yang dicapai	Mahasantri	Persentase
Lebih dari surat Adh-Dhuha	16	42,1%
Kurang dari surat Adh-Dhuha	19	50,1%

Data di atas menunjukkan bahwa karakteristik responden mayoritas adalah mahasantri yang kurang dari surat Adh-Dhuha sebesar 19 mahasantri dengan jumlah persentase (50,1%). Karakter responden dari segi Tingkat hafalan menggambarkan perbedaan individu dalam kemampuan mengingat, yang dipengaruhi oleh faktor kognitif, lingkungan belajar, dan Teknik belajar. Responden dengan Tingkat hafalan tinggi cenderung percaya diri dan termotivasi, sedangkan yang rendah mungkin membutuhkan dorongan lebih.

Penjelasan di atas menerangkan tentang karakteristik responden, kemudian dilakukan perlakuan dan mendapatkan hasil dari perlakuan tersebut berupa data hasil dari kuisioner. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Namun, peneliti akan menguji validitas dan reliabilitas dari data yang dihasilkan. Hasil uji ini dilakukan pada hasil jawaban kuisioner Mahasantri, adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validitas Data

		X1	X2	X3	X4	X5	TOTAL X
X1	Pearson Correlation	1	.716**	.724**	.547**	.483**	.834**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.001	.003	.000
	N	35	35	35	35	35	35
X2	Pearson Correlation	.716**	1	.577**	.619**	.668**	.859**

	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	35	35	35	35	35	35
X3	Pearson Correlation	.724**	.577**	1	.596**	.531**	.818**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.001	.000
	N	35	35	35	35	35	35
X4	Pearson Correlation	.547**	.619**	.596**	1	.657**	.835**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000		.000	.000
	N	35	35	35	35	35	35
X5	Pearson Correlation	.483**	.668**	.531**	.657**	1	.804**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.001	.000		.000
	N	35	35	35	35	35	35
TOTAL X	Pearson Correlation	.834**	.859**	.818**	.835**	.804**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	35	35	35	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Data yang dianggap valid jika, signifikansi (2-tailed) < probabilitas 0,05 dan data yang dianggap tidak valid jika signifikansi (2-tailed) > probabilitas 0,05. Dari hasil data X1-X5 memperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Jadi semua item dari data di atas adalah valid. Kemudian setelah melakukan uji validitas, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas, berikut data yang diperoleh;

Tabel 5. Hasil Data

Cronbach's Alpha	N of Items
.885	5

Tabel output di atas, memberikan informasi tentang N of Items (banyaknya item atau butir pertanyaan angket) ada 5 buah item dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,885. Karena nilai Cronbach's Alpha 0,885 > 0,60, maka sebagaimana dasar pengambilan Keputusan uji dalam uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa ke-5 atau semua item pertanyaan angket adalah reliabel atau konsisten.

Validitas dan Reliabilitas data adalah dua konsep penting dalam penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas instrument pengukuran. Validitas memastikan ketepatan (mengukur hal yang benar), sementara reliabilitas memastikan konsistensi (mengukur hasil yang stabil). Setelah semua data berdistribusi valid, kemudian dilakukan teknik analisis deskriptif, yang digunakan untuk menggambarkan atau merangkum data tanpa membuat inferensi lebih lanjut atau generalisasi. Uji ini menggunakan SPSS 23.0. Uji ini digunakan untuk mengetahui Tingkat Motivasi Menghafal Al-Qur'an pada Mahasantri PESMA ITS PKU Muhammadiyah Surakarta, PESMA ini sebagai persyarikat

kelulusan wisuda Mahasiswa, dan dilakukan selama kurang lebih satu semester secara bergulir. Berikut hasil dari Analisis Deskriptif pada penelitian ini:

Tabel 6. Uji Statistik Deskriptif 1

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Error
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	
TOTALX	35	13	12	25	725	20.71	.607
Valid N (listwise)	35						

Tampilan output SPSS di atas menunjukkan jumlah responden (N) berjumlah 35, nilai mahasantri terkecil (minimum) adalah 12, artinya, tidak ada individu yang memiliki skor TOTALX kurang dari 12. Sementara nilai mahasantri terbesar (maximum) adalah 25. Nilai range merupakan selisih nilai maximum dan minimum diperoleh hasil 13 dan nilai Sum merupakan penjumlahan dari TOTALX ke-35 mahasantri (responden) yaitu sebesar 725. Rata-rata nilai dari 35 responden atau Mean sebesar 20,71, menunjukkan bahwa terdapat variasi sedang di antara data. Sedangkan nilai Standar Error (SE) menunjukkan hasil 0,607, ini merupakan standar error kecil. Semakin kecil SE, semakin baik rata-rata yang dihitung mencerminkan populasi sebenarnya.

Tabel 7. Uji Statistik Deskriptif 2

	N	Std. Deviation	Variance	Skewness	Kurtosis	Std. Error	Std. Error
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic		
TOTALX	35	3.594	12.916	-.588	-.380	.398	.778
Valid N (listwise)	35						

Pada tampilan output di atas, Standar Deviasi sebesar 3,594 menunjukkan Tingkat variasi data dan rata-rata. Jika nilai SD besar, data memiliki variasi yang tinggi, sedangkan jika nilai SD kecil, data cenderung lebih homogen atau mirip. Skewness dan Kurtosis merupakan ukuran untuk melihat apakah data nilai dari TOTALX didistribusikan secara normal atau tidak. Skewness mengukur kemencengan dari data sementara Kurtosis mengukur puncak dari distribusi data. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai Skewness dan Kurtosis mendekati nol. Hasil dari tampilan output SPSS di atas memberikan nilai Skewness dan Kurtosis masing-masing yaitu -0,588 dan -0,380, nilai Skewness menunjukkan bahwa distribusi data miring ke kiri artinya, lebih banyak nilai tinggi dibandingkan nilai rendah, sedangkan Kurtosis menunjukkan bahwa TOTALX lebih rata dibandingkan distribusi normal. Tidak ada nilai ekstrem yang terlalu dominan, sehingga skor-skor tersebar lebih merata di sekitar rata-rata. Dapat disimpulkan bahwa data nilai TOTALX berdistribusi secara normal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh website educaplay terhadap Tingkat motivasi menghafal Al-Qur'an mahasantri, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari hasil penelitian dijumpai bahwa penggunaan website educaplay memiliki efek yang signifikan dalam mempengaruhi motivasi menghafal Al-Qur'an pada mahasantri.
2. Dari hasil penelitian dijumpai bahwa karakteristik responden penelitian yaitu usia, prodi, dan Tingkat hafalan. Pada karakteristik responden usia didominasi pada rentang usia 18 sebanyak 17 mahasantri dengan presentase (36,9%). Sedangkan untuk prodi didominasi oleh D4 Elektromedis yang berjumlah 17 mahasantri dengan presentase (37%), dan yang terakhir adalah karakteristik responden Tingkat hafalan didominasi kurang dari surat Adh-Dhuha sebanyak 19 mahasantri dengan persentase (50,1%)
3. Dari hasil penelitian data, pada responden memiliki data yang valid secara keseluruhan dengan nilai signifikansi (2-tailed) < probabilitas 0,05, hasil yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$, artinya semua data Valid.
4. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, data TOTALX dari 35 responden memiliki nilai minimum 12, maksimum 25, dengan rata-rata 20,71. Standar deviasi sebesar 3,594 menunjukkan variasi data yang sedang. Nilai Skewness sebesar -0,588 menunjukkan distribusi data sedikit miring ke kiri, sedangkan nilai Kurtosis sebesar -0,380 menunjukkan distribusi data lebih rata dibandingkan distribusi normal. Dengan standar error yang kecil (0,607), data dapat disimpulkan berdistribusi mendekati normal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif dapat dijadikan dasar yang kuat untuk pengambilan kesimpulan atau analisis lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, W. J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Fatmawati, I. (2022). Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Digital di Pesantren. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Islam*, 123-130.
- Kamarulzaman, N. (2018). The Relationship Between Motivation and Learning Performance Among University Students. *Journal of Educational Psychology and Counseling*, 20-29.
- Mahfud, H. (2019). Peningkatan Kompetensi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Guru SD di Kota Surakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Mustofa, F. M. (2020). Pengaruh Media Interaktif dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 100-112.
- Nurdyansyah, A. W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Pramaishella Adinda Putri, H. K. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *PROSIDING SENASSDRA*.
- Putri, P. A. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital

- Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasai. Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) , 452-460.
- Rahayu, S. (2016). The Impact of Educational Technology on Students' Learning Performance: A Review. *Journal of Education and Learning*, 229-236.
- Rini, D. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur . Repository UIN Raden Intan Lampung.
- Sartika, I. (2018). Analysis of the level of customer satisfaction using descriptive statistics. *Journal of Business and Management Studies*, 45-50.
- Yunus, M. (2020). The Effectiveness of Media in Enhancing Learning Motivation and Academic Performance in a Digital Age. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 50-60.