

**PENERAPAN MEDIA *EDUCAPLAY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS V**

DI MI NU PUTRI MALANG

SKRIPSI

OLEH

NUR SEPTIA PUTRI KIRANA

NIM. 220101110031



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

**PENERAPAN MEDIA *EDUCAPLAY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS V**

DI MI NU PUTRI MALANG

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar sarjana

Oleh

Nur Septia Putri Kirana

NIM. 220101110031



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**PENERAPAN MEDIA *EDUCAPLAY* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS V DI MI NU PUTRI MALANG**

Oleh

Nur Septia Putri Kirana

NIM. 220101110031

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian

Pembimbing



H. Ruma Mubarak, M.Pd.I

NIP. 19830505201608011007

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENERAPAN MEDIA EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR’AN HADIS KELAS V DI MI NU PUTRI MALANG”** oleh Nur Septia Putri Kirana ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 25 Juni 2026.

Dewan Penguji,


Shidqi Ahyani, M.Ag
NIP. 198304252013011001

Penguji



Dr. Imron Rossidy, M.Th, M.Ed
NIP. 196511122000031001

Ketua


Sekretaris

H. Ruma Mubarak, M.Pd.I
NIP. 19830505201608011007

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Nur Septia Putri Kirana
Lamp : 4 (empat) eksemplar

Malang, 08 Juni 2026

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nur Septia Putri Kirana

NIM : 220101110031

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

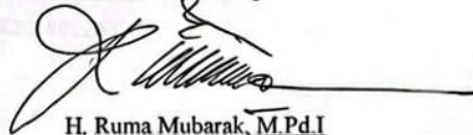
Judul Skripsi : Penerapan Media Educaplay dalam Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI
NU Putri Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



H. Ruma Mubarak, M.Pd.I

NIP. 19830505201608011007

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Septia Putri Kirana

NIM : 220101110031

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Penerapan Media Educaplay dalam Meningkatkan Motivasi Belajar
Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI NU Putri
Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya sendiri bersiap untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan pihak manapun.

Malang, 08 Juni 2026

Hormat Saya,



Nur Septia Putri Kirana
NIM. 220101110031

LEMBAR MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak akan membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah:1:286)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT, penuh kerendahan hati, serta kebahagiaan yang tak terhingga, penulis mempersembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan cinta, penghormatan, dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Segala puji hanya milik Allah SWT, Tuhan semesta alam yang senantiasa melimpahkan kasih sayang dan rahmat-Nya kepada setiap hamba. Atas izin, pertolongan, kesehatan, kekuatan, serta kemudahan yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan karya ini dengan baik. Setiap proses yang dilalui, setiap usaha yang dilakukan, dan setiap doa yang dipanjatkan tidak akan berarti tanpa kehendak dan ridha-Nya. Allah SWT senantiasa memberikan jalan keluar di setiap kesulitan, menghadirkan ketenangan saat menghadapi berbagai ujian, serta memberikan cahaya harapan dalam setiap langkah kehidupan. Semoga karya ini menjadi salah satu bentuk rasa syukur penulis atas segala nikmat yang telah diberikan.
2. Ayah Tercinta, Siswanto. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ayah tercinta, sosok yang selalu menjadi panutan dalam kehidupan. Dengan kerja keras, tanggung jawab, dan kasih sayang yang luar biasa, ayah telah memberikan dukungan tanpa batas bagi penulis. Setiap pengorbanan yang dilakukan menjadi bukti cinta yang begitu tulus dan mendalam. Doa yang selalu dipanjatkan serta semangat yang diberikan menjadi kekuatan bagi penulis untuk terus melangkah hingga mencapai tahap ini. Bagi penulis, ayah merupakan sosok pahlawan yang memiliki peran sangat besar dalam perjalanan hidup dan pendidikan yang ditempuh.

3. Ibu Tercinta, Estie Khrisma Negara. Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis persembahkan kepada ibu tercinta, seorang perempuan hebat yang senantiasa menghadirkan kasih sayang, ketulusan, dan kesabaran dalam setiap langkah kehidupan. Kehadiran ibu selalu menjadi tempat terbaik untuk berbagi cerita, mendapatkan dukungan, dan menemukan ketenangan. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, nasihat yang penuh makna, serta perhatian yang selalu diberikan dengan tulus. Cinta dan pengorbanan ibu menjadi sumber kekuatan yang senantiasa menyertai perjalanan penulis hingga saat ini.
4. Ibu Tercinta di Surga, Suwati. Dengan penuh rasa rindu dan kasih sayang, karya ini juga penulis persembahkan kepada ibu tercinta yang telah berpulang dan berada di sisi Allah SWT. Kenangan, cinta, dan nilai-nilai kehidupan yang telah ibu tanamkan akan selalu hidup dalam hati penulis. Meskipun kehadiran fisik tidak lagi dapat dirasakan, kasih sayang yang pernah diberikan tetap menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perjalanan hidup penulis. Semoga persembahan sederhana ini dapat menjadi bentuk penghormatan dan ungkapan cinta yang abadi kepada ibu tercinta.
5. Kakak Tersayang, Dika Oktavianti dan Nyimas Fajar Aprianti. Terima kasih kepada kakak-kakak tercinta yang selalu memberikan dukungan, motivasi, serta perhatian selama proses penyelesaian karya ini. Kehadiran kalian menjadi sumber semangat yang membantu penulis menghadapi berbagai tantangan. Kebersamaan, nasihat, dan dukungan yang diberikan telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Kehangatan yang tercipta dalam keluarga menjadi kekuatan besar yang mendorong penulis untuk terus berusaha dan berkembang.

6. Sahabat Terbaik, Melody Jihan Mashruroh. Penulis mengucapkan terima kasih kepada sahabat terbaik yang selalu hadir menemani setiap proses perjalanan ini. Kehadiranmu memberikan banyak arti, tidak hanya sebagai teman berbagi cerita, tetapi juga sebagai sosok yang selalu memberikan semangat dan dukungan di berbagai situasi. Kebersamaan, perhatian, dan ketulusan yang diberikan menjadi salah satu kekuatan yang membantu penulis menyelesaikan karya ini. Persahabatan yang terjalin merupakan anugerah yang sangat berharga dalam kehidupan penulis.
7. Teman Terbaik, Malika Zahra. Terima kasih atas segala kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama ini. Kehadiranmu menghadirkan banyak momen berharga yang membuat perjalanan ini terasa lebih menyenangkan. Canda tawa, perhatian, dan motivasi yang diberikan menjadi penyemangat bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan karya ini. Semoga persahabatan yang telah terjalin dapat terus terjaga dengan baik.
8. Seseorang yang Istimewa, Angga Sofi Aprianto. Ucapan terima kasih penulis sampaikan atas perhatian, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan. Kehadiranmu memberikan energi positif dan menjadi salah satu penyemangat dalam setiap proses yang penulis jalani. Melalui berbagai bentuk dukungan yang sederhana namun bermakna, penulis memperoleh motivasi untuk terus berusaha dan menyelesaikan karya ini dengan sebaik-baiknya.
9. Untuk Diri Sendiri, Nur Septia Putri Kirana. Karya ini juga penulis persembahkan kepada diri sendiri sebagai bentuk penghargaan atas segala perjuangan yang telah

dilalui. Terima kasih karena telah mampu bertahan menghadapi berbagai tantangan, tetap berusaha ketika merasa lelah, dan terus melangkah meskipun jalan yang ditempuh tidak selalu mudah. Setiap proses yang dijalani telah mengajarkan banyak hal tentang kesabaran, keteguhan, dan keberanian. Pencapaian ini menjadi bukti bahwa usaha dan kerja keras yang dilakukan tidak pernah sia-sia. Penulis patut bersyukur dan bangga atas setiap langkah yang telah berhasil dilewati hingga sampai pada titik ini.

Semoga karya ini dapat menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik serta memberikan manfaat, inspirasi, dan kontribusi positif bagi banyak pihak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya yang senantiasa tercurah kepada penulis, sehingga skripsi yang berjudul “*Penerapan Media Educaplay dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI NU Putri Malang*” dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam. Seluruh proses penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari pertolongan, kemudahan, dan ridha Allah SWT yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, arahan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan penghargaan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak H. Ruma Mubarak, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, serta berbagai masukan yang

sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.

5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah membagikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasan kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.
6. Seluruh tenaga kependidikan dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan pelayanan dan bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, perhatian, serta dukungan yang tidak pernah terputus dalam setiap langkah kehidupan penulis.
8. Seluruh guru dan peserta didik MI NU Putri Malang yang telah bersedia bekerja sama dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Teman-teman serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun material, selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan di masa mendatang. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menjadi salah satu referensi yang berguna dalam pengembangan inovasi pembelajaran digital, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis di lingkungan madrasah.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab-Latin

Pedoman transliterasi huruf Arab-Latin ini berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/u/1987. Transliterasi ini berlaku untuk teks Al-Qur'an, Hadis, Istilah Arab, dan judul buku berbahasa Arab.

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Penulisan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	b	b
ت	ta'	t	t
ث	sa'	s	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ha'	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	ka dan ha
د	dal	d	d
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Penulisan
ط	ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	ʿ	koma terbalik (di atas)
غ	gain	g	ge
ف	fa'	f	ef
ق	qaf	q	ki
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha'	h	ha
ء	hamzah	ʾ	apostrop
ي	ya'	y	ye

2. Vokal Pendek

اَ = a كَتَبَ kataba
 اِ = i سُوِّلَ su'ila

اُ = u يَذْهَبُ yaẓhabu

3. Vokal Panjang

اَ = ā قَالَ qāla
 اِي = ī قِيلَ qīla

اُو = ū يَقُولُ yaqūlu

4. Diftong

اَي = ai كَيْفَ kaifa

اَوْ = au حَوْلَ ḥaula

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK.....	xx
ABSTRACT	xxi
خلاصة.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Konteks Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Orisinalitas Penelitian	11
F. Definisi Istilah	18
G. Sistematika Penulisan	21
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	24

A. Kajian Teori	24
1. Media <i>Educaplay</i>	24
2. Pembelajaran Al-Quran Hadis	33
3. Motivasi Belajar	35
B. Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam.....	38
C. Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
B. Peran Peneliti	45
C. Lokasi Penelitian	47
D. Subjek Penelitian	48
E. Data dan Sumber Data	49
F. Instrumen Penelitian	50
G. Teknik Pengumpulan Data	51
H. Pengecekan Keabsahan Data	53
I. Analisis Data.....	54
J. Prosedur Penelitian	56
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	58
A. Paparan Data.....	58
1. Sejarah MI NU Putri Malang	58
2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	59
3. Struktur Organisasi Sekolah.....	60
4. Data Sarana dan Prasarana MI NU Putri Malang	61
5. Data Guru/Pendidik MI NU Putri Malang	62
BAB V PEMBAHASAN.....	76

A. Penerapan Media <i>Educaplay</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI NU Putri Malang.....	76
B. Hasil Penerapan Media <i>Educaplay</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI NU Putri Malang.....	80
BAB VI PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian.....	14
Tabel 2. 1 Tahapan Penerapan Media	30
Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir	42
Tabel 4. 1 Data Sarana dan Prasarana	61
Tabel 4. 2 Data Guru/ Pendidik.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Membuat Akun	26
Gambar 2. 2 Verifikasi Akun	27
Gambar 2. 3 Pembuatan Materi Pembelajaran	28
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Sekolah	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip wawancara	92
Lampiran 2 Dokumentasi	104

ABSTRAK

Kirana, Nur Septia Putri. 2026. Penerapan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI NU Putri Malang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: **Ruma Mubarak M.Pd.I**

Kata Kunci: *Educaplay*, Motivasi Belajar, Al-Qur'an Hadis.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang ditunjukkan melalui kurangnya antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Educaplay*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan siswa kelas V MI NU Putri Malang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Educaplay* dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru memanfaatkan berbagai fitur permainan seperti kuis interaktif, mencocokkan pasangan, teka-teki silang, dan pencarian kata yang disesuaikan dengan materi Al-Qur'an Hadis. Penggunaan media *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, antusiasme, keaktifan, semangat, serta partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan respons positif karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Dengan demikian, media *Educaplay* dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

ABSTRACT

Kirana, Nur Septia Putri. 2026. *Digital Learning Innovation Through Educaplay Media in Increasing Student Learning Motivation in the Qur'an Hadith Subject for Grade V at Mi Nu Putri Malang.* Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor: **Ruma Mubarak M.Pd.**

Keywords: Educaplay, Learning Motivation, Al-Qur'an Hadith.

This study was conducted based on the growing need for digital learning innovations to enhance students' learning motivation. One of the digital learning media that can be utilized is Educaplay, an educational game-based platform designed to create a more engaging, interactive, and enjoyable learning experience. The purpose of this research is to describe the implementation of Educaplay in the learning process and to explore its influence on the learning motivation of fifth-grade students in the Al-Qur'an and Hadith subject at MI NU Putri Malang.

This research employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through observations, interviews, and documentation involving several participants, including the madrasa principal, the vice principal for curriculum affairs, the Al-Qur'an and Hadith teacher, and fifth-grade students. The collected data were analyzed using three stages: data reduction, data display, and conclusion drawing.

The findings indicate that the implementation of Educaplay contributes positively to students' learning motivation. The students demonstrated greater participation, enthusiasm, and interest during the learning activities as a result of the game-based features provided by the platform. In addition, Educaplay supported teachers in creating a more enjoyable and interactive classroom atmosphere. Therefore, the use of Educaplay as a form of digital learning innovation has a positive effect on enhancing students' learning motivation in the fifth-grade Al-Qur'an and Hadith subject at MI NU Putri Malang.

خلاصة

كيرانا، نور سينييا بوتري. 2026. تطبيق الوسائط التعليمية التفاعلية في زيادة دافعية الطلاب لتعلم مادة القرآن والحديث للمصف الخامس في مدرسة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية في مالانج. أطروحة. برنامج دراسات التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية في مالانج. المشرفة: روما مبارك، ماجستير في التربية الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: التعليم التفاعلي، وسائل التعلم الرقمية، دافعية التعلم، القرآن الكريم، الحديث النبوي.

يستند هذا البحث إلى انخفاض دافعية الطلاب في مادتي القرآن والحديث، والذي يتجلى في قلة الحماس والمشاركة والتفاعل خلال عملية التعلم. ولمعالجة هذه المشكلة، يحتاج المعلمون إلى استخدام وسائل تعليمية تفاعلية تتماشى مع التطورات التكنولوجية. ومن هذه الوسائل منصة *Educaplay*، وهي منصة تعليمية قائمة على الألعاب قادرة على خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية ومتعة. تهدف هذه الدراسة إلى وصف تطبيق منصة *Educaplay* في رفع دافعية طلاب الصف الخامس في مدرسة MI NU Putri Malang في مادتي القرآن والحديث.

استخدمت هذه الدراسة المنهج النوعي الوصفي. وشملت عينة الدراسة معلمي مادتي القرآن والحديث وطلاب الصف الخامس في مدرسة MI NU Putri Malang. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. واستخدم تحليل البيانات نموذج مايلز وهويرمان، الذي يتضمن اختزال البيانات وعرضها واستخلاص النتائج. وتم التحقق من صحة البيانات من خلال التثليث المصدري والتثليث التقني.

استخدم المعلمون وسائل تعليمية تفاعلية تواكب التطورات التكنولوجية. تشير النتائج إلى أن تطبيق منصة *Educaplay* التعليمية تم عبر مراحل التخطيط والتنفيذ والتقييم. يستخدم المعلمون خصائص تفاعلية متنوعة، مثل الاختبارات القصيرة، وألعاب المطابقة، والكلمات المتقاطعة، وألعاب البحث عن الكلمات، المصممة خصيصًا لمادة القرآن الكريم والحديث النبوي. ويمكن لمنصة *Educaplay* أن تزيد من دافعية الطلاب للتعلم، كما يتضح من زيادة الانتباه والحماس والنشاط والشغف والمشاركة في العملية التعليمية. علاوة على ذلك، يستجيب الطلاب بشكل إيجابي لأن التعلم يصبح أكثر جاذبية ومتعة وأقل مللاً. لذا، يمكن أن تكون منصة *Educaplay* وسيلة تعليمية رقمية بديلة وفعالة لزيادة دافعية الطلاب في مادة القرآن الكريم والحديث النبوي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara belajar dan mengajar secara signifikan di dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Adanya berbagai platform pembelajaran digital memberikan peluang bagi guru untuk menyampaikan materi dengan metode yang lebih kreatif, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.¹

Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang semakin banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah *Educaplay*. Platform ini merupakan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif ke dalam proses belajar. *Educaplay* menyediakan beragam aktivitas pembelajaran, seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan pasangan kata, melengkapi kata yang hilang, mencari kata, serta berbagai jenis permainan edukatif lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Kehadiran platform ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena mengombinasikan kegiatan belajar dengan unsur permainan dalam satu media yang terintegrasi. Kondisi tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti proses belajar.

¹ Vita Rahmawati and Parrisca Indra Perdana, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1" 8 (2024): 21907–14.

Selain itu, tampilan yang atraktif dengan dukungan gambar, warna, dan fitur interaktif menjadikan siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Fitur penilaian yang dapat diketahui secara langsung juga memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan setiap aktivitas yang diberikan. Melalui penggunaan *Educaplay*, siswa juga terdorong untuk mempersiapkan diri dengan mempelajari materi terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan berbagai permainan edukatif secara optimal dan memperoleh hasil yang memuaskan.

Oleh karena itu, *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga menjadi salah satu bentuk penerapan media yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Penerapan media ini dapat menumbuhkan semangat belajar, memperkuat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.²

Penerapan media pembelajaran yang berbasis permainan menjadi semakin relevan seiring dengan karakteristik peserta didik masa kini yang cenderung akrab dengan teknologi digital dan lebih menyukai aktivitas belajar yang interaktif. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering kali menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar sehingga tingkat partisipasi mereka menjadi rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya guru dalam menghadirkan strategi dan metode pembelajaran yang lebih kreatif serta inovatif. Dengan menyesuaikan pendekatan pembelajaran terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi digital, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

² Rahmawati and Perdana.

menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.³

Dalam praktiknya, masih banyak proses pembelajaran yang dilakukan melalui metode ceramah atau penyampaian materi secara langsung oleh guru. Pola pembelajaran yang digunakan secara berulang dan kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan kehilangan ketertarikan terhadap kegiatan belajar. Akibatnya, perhatian siswa mudah teralihkan dan mereka cenderung kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut dapat berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berpotensi memengaruhi pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.⁴

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap yang lebih tekun, aktif mencari informasi, serta bersemangat dalam menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis permainan. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pengintegrasian unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, siswa dapat belajar dalam

³ Annisa Siregar, Agustina Fitriani Ritonga, and Tresna Wijayanthi, "Penerapan Media Ajar *Educaplay* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN Kurikulum Merdeka Di SD Neg . 060816 Medan Area T . P 2023 / 2024" 8 (2024): 49395–401.

⁴ Rika Yuska Septina et al., "Transformasi Pembelajaran Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 Dengan *Educaplay* : Meningkatkan," 2024, 12–21.

suasana yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran semakin meningkat.⁵

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Perdana menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, serta berpartisipasi secara lebih optimal selama proses belajar berlangsung. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, *Educaplay* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Fadillah dan Susanti menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Berbagai fitur interaktif yang tersedia dalam platform tersebut mampu menarik minat siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar sehingga semangat dan motivasi mereka mengalami peningkatan yang signifikan.⁷

Walaupun berbagai penelitian telah mengkaji pemanfaatan *Educaplay* sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagian besar kajian

⁵ Febbi Nur Fadillah and Asri Diah Susanti, "Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan" 8, no. 4 (2024): 832–39.

⁶ Rahmawati and Perdana, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1."

⁷ Fadillah and Susanti, "Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan."

tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum, seperti Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Akuntansi. Sementara itu, penelitian yang secara khusus menelaah penerapan inovasi pembelajaran digital melalui media *Educaplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di jenjang Madrasah Ibtidaiyah masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memperkaya kajian mengenai penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.⁸

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini memiliki karakteristik tersendiri karena berfokus pada kajian penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan Islam. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan menarik sehingga mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa secara optimal.⁹

B. Konteks Penelitian

Rumusan masalah merupakan representasi dari permasalahan penelitian yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan dan akan dijawab melalui prosedur penelitian ilmiah. Keberadaan rumusan masalah sangat penting karena menjadi pedoman utama yang menentukan arah penelitian, mulai dari pemilihan metode, jenis data yang diperlukan, hingga teknik analisis yang digunakan. Dalam penelitian

⁸ Siregar, Ritonga, and Wijayanthi, "Penerapan Media Ajar *Educaplay* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN Kurikulum Merdeka Di SD Neg . 060816 Medan Area T . P 2023 / 2024."

⁹Rahmawati and Perdana, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1."

pendidikan, rumusan masalah memiliki peran yang strategis sebagai acuan untuk menjaga objektivitas peneliti, mengarahkan proses pengumpulan data, serta memastikan keterkaitan yang selaras antara tujuan penelitian, landasan teori, dan temuan penelitian.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini berangkat dari permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas V MI NU Putri Malang. Permasalahan tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas.

Dalam situasi ini, oleh karena itu rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI NU Putri Malang?
2. Bagaimana hasil penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI NU Putri Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan pernyataan yang menjelaskan hasil atau capaian yang ingin diperoleh peneliti melalui kegiatan penelitian yang dilakukan. Tujuan penelitian berperan sebagai arah dan pedoman dalam seluruh proses penelitian, mulai dari tahap pengumpulan data, pengolahan dan analisis data, hingga penarikan kesimpulan. Dengan adanya tujuan penelitian yang jelas, pelaksanaan penelitian dapat berlangsung secara lebih terarah dan sistematis.

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penerapan inovasi pembelajaran digital melalui media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai strategi yang efektif dalam pemanfaatan media *Educaplay* guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang
2. Untuk mengetahui hasil penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki kontribusi yang penting dalam memperkaya serta mengembangkan kajian teoretis mengenai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari sisi teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pengaruh proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis terhadap aspek psikologis siswa, khususnya yang berkaitan dengan motivasi dan antusiasme dalam belajar. Ketika siswa merasa tertarik, nyaman, dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, maka dorongan untuk belajar akan tumbuh secara lebih optimal.

Lebih lanjut, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang tepat, baik melalui pemanfaatan metode, media, maupun pendekatan yang inovatif, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Lingkungan pembelajaran yang kondusif dapat mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, serta terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar dan cara guru mengelola proses pembelajaran di kelas.

Selain faktor internal yang berasal dari diri siswa, seperti minat belajar dan rasa ingin tahu, penelitian ini juga memperkuat pemahaman bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut meliputi dukungan dari guru, strategi pembelajaran yang digunakan, serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Apabila berbagai faktor tersebut dapat dipadukan secara efektif, maka proses pembelajaran akan berlangsung lebih optimal dan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung teori-teori mengenai pembelajaran yang efektif, sehingga tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga memiliki landasan praktis berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan serta menjadi referensi bagi guru, akademisi, dan peneliti dalam merancang model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih efektif.

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti: Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan serta sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Temuan yang diperoleh memberikan gambaran mengenai kelebihan, keterbatasan, dan tingkat efektivitas media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Informasi tersebut dapat menjadi bahan evaluasi bagi peneliti untuk melakukan penyempurnaan dan pengembangan media pembelajaran pada penelitian selanjutnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan satu produk pembelajaran, tetapi juga membuka peluang bagi terciptanya berbagai inovasi baru dalam bidang pembelajaran digital yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan pendidikan.
- b. Bagi Guru: Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan, seperti *Educaplay*, dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Melalui berbagai fitur yang tersedia, seperti kuis dan aktivitas permainan edukatif, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan metode yang lebih variatif sehingga siswa lebih mudah memahami kandungan ayat Al-Qur'an maupun hadis yang dipelajari. Selain itu, penggunaan *Educaplay* juga membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif, mulai dari penyusunan soal, pelaksanaan evaluasi, hingga proses penilaian yang dapat dilakukan secara praktis dan otomatis. Dengan

demikian, guru dapat menghemat waktu, meningkatkan efisiensi kegiatan pembelajaran, serta lebih fokus dalam membimbing dan mengarahkan siswa agar memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam.

- c. Bagi Siswa: Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan, seperti *Educaplay*, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena materi pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Berbagai fitur yang tersedia, seperti kuis, teka-teki, serta tantangan edukatif, mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan pemahaman terhadap materi, serta memperkuat daya ingat terhadap isi pelajaran yang telah dipelajari. Suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih percaya diri dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.
- d. Bagi Peneliti Lain: Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pengembangan media pembelajaran digital berbasis permainan dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Temuan penelitian ini memberikan gambaran mengenai proses pengembangan media, penerapannya dalam kegiatan pembelajaran, serta dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Dengan adanya penelitian ini, peneliti lain dapat mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih beragam, menyempurnakan metode yang telah digunakan, maupun menguji

efektivitas media serupa pada jenjang pendidikan dan konteks yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas kajian serta pengembangan pembelajaran digital di bidang pendidikan, khususnya pendidikan Islam.

E. Orisinalitas Penelitian

Penelitian yang dilakukan mengidentifikasi sifat-sifat yang ada di MI NU Putri Malang. Dalam konteks ini, hal ini memberikan ciri khas yang unik, karena penerapan media pembelajaran interaktif diteliti secara langsung terhadap siswa yang memiliki latar belakang pendidikan agama yang kokoh. Dengan demikian penelitian ini menghadirkan pembaruan dari sisi konteks, metode, serta penerapan media pembelajaran yang digunakan.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Agustin dan Tasi'awati Salsa Kaliwanovia pada tahun 2024 dengan judul *"Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa SD"* menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Educaplay* dapat meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada penggunaan media *Educaplay* sebagai sarana pembelajaran serta fokus kajian yang sama, yaitu peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada konteks penelitian, di mana penelitian Lisa Agustin dan Tasi'awati Salsa Kaliwanovia dilaksanakan pada mata pelajaran umum di sekolah

dasar, sedangkan penelitian penulis difokuskan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.¹⁰

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Lensi Megah Retta dkk. pada tahun 2025 dengan judul “*Metode Pembelajaran Digital Berbasis Game (Educaplay) sebagai Upaya Memotivasi Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*” menunjukkan bahwa penerapan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan unsur permainan dalam media tersebut menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara lebih aktif. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada pemanfaatan *Educaplay* sebagai media pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang menjadi objek penelitian. Penelitian Lensi Megah Retta dan tim berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sedangkan penelitian penulis difokuskan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah.¹¹

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Lailatur Rosida dan Sapti Wahyuningsih pada tahun 2024 dengan judul “*Penggunaan Leaderboard melalui Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII*” menunjukkan bahwa fitur *leaderboard* yang tersedia pada *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Adanya unsur kompetisi dan penghargaan dalam fitur tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada

¹⁰ Lisa Agustin dan Tasi'awati Salsa Kaliwanovia “No Title” 10 (2025): 240–55.

¹¹ Stkip Pgri Nganjuk, “PENERAPAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL” 20, no. April (2025): 78–84.

fokus kajian yang sama, yaitu peningkatan motivasi belajar melalui pemanfaatan media *Educaplay*. Adapun perbedaannya terdapat pada jenjang pendidikan yang diteliti, di mana penelitian Lailatur Rosida dan Sapti Wahyuningsih dilaksanakan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), sedangkan penelitian penulis dilakukan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, penelitian tersebut tidak berfokus pada mata pelajaran keagamaan, sedangkan penelitian penulis mengkaji pembelajaran Al-Qur'an Hadis.¹²

Ke Empat, Penelitian yang dilakukan oleh Hasniah dan A. Octamaya Tenri Awaru pada tahun 2025 dengan judul “*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Educaplay pada Pembelajaran IPS*” menunjukkan bahwa penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setelah penggunaan media tersebut, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada pemanfaatan media *Educaplay* sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), serta fokus mata pelajaran yang diteliti, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan kualitatif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.¹³

Ke Lima, Penelitian yang dilakukan oleh Saiful Anwar dan Jasiah Jasiah pada tahun 2025 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game*

¹² Penggunaan Leaderboard and Melalui *Educaplay*, “VII Lailatur Rosida *, Sapti Wahyuningsih” 4, no. 5 (2024), <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i5.2024.9>.

¹³A Octamaya Tenri Awaru, “DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *EDUCAPLAY* PADA” 1, no. September (2024).

Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game *Educaplay* mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media tersebut juga berkontribusi dalam membantu siswa memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan lebih baik. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti perlunya penyesuaian terhadap penggunaan teknologi serta kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada pemanfaatan media *Educaplay* sebagai inovasi pembelajaran digital dalam pendidikan Islam. Sementara itu, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI, sedangkan penelitian penulis berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur’an Hadis di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.¹⁴

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil penelitian
1.	Lisa Agustin & Tasi’awati Salsa Kaliwanovia (2024) <i>“Implementasi</i>	Sama-sama menggunakan media <i>Educaplay</i> dan berfokus	Dilakukan pada mata pelajaran umum di SD, bukan pada mata pelajaran Al-	Penggunaan <i>Educaplay</i> meningkatkan antusiasme, partisipasi

¹⁴ Saiful Anwar and Jasiah Jasiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI,” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 355–73.

	<i>Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa SD”</i>	pada peningkatan motivasi belajar siswa.	Qur'an Hadis di MI.	aktif, serta motivasi belajar siswa karena pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.
2.	Lensi Megah Retta dkk. (2025) <i>“Metode Pembelajaran Digital Berbasis Game (Educaplay) sebagai Upaya Memotivasi Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan”</i>	Sama-sama menggunakan <i>Educaplay</i>	Fokus pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, bukan Al-Qur'an Hadis.	Pembelajaran berbasis game melalui <i>Educaplay</i> membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan termotivasi mengikuti pembelajaran.
3.	Lailatur Rosida & Sapti Wahyuningsih (2024) <i>“Penggunaan Leaderboard</i>	Sama-sama meneliti motivasi belajar siswa melalui media <i>Educaplay</i> .	Dilakukan pada jenjang SMP dan tidak pada mata pelajaran agama.	Fitur <i>leaderboard</i> dalam <i>Educaplay</i> meningkatkan motivasi

	<i>melalui Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII”</i>			belajar melalui unsur kompetisi dan penghargaan.
4.	Hasniah & A. Octamaya Tenri Awaru (2025) <i>“Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Educaplay pada Pembelajaran IPS”</i>	Sama-sama mengkaji penggunaan <i>Educaplay</i> untuk meningkatkan motivasi belajar.	Menggunakan metode penelitian PTK dan fokus di mata pelajaran IPS tingkat SMP.	Penerapan <i>Educaplay</i> dalam pembelajaran IPS meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa secara bertahap.
5.	Saiful Anwar dan Jasiah Jasiah (2025) <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game</i>	Sama sama mengkaji media <i>Educaplay</i>	Fokus pada mata pelajaran SKI bukan Al-Qur'an Hadis	Penggunaan media game <i>Educaplay</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa, serta

	<i>Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI”.</i>			memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi SKI , meskipun terdapat tantangan dalam adaptasi teknologi dan pemahaman konsep- konsep abstrak
--	---	--	--	---

Kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital *Educaplay* memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Agustin dan Tasi’awati Salsa Kaliwanovia (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu menumbuhkan semangat belajar siswa karena proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif, menarik, dan tidak membosankan. Hasil serupa juga ditemukan oleh Lensi Megah Retta dan rekan-rekan (2025), yang menyatakan bahwa media *Educaplay* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta menumbuhkan minat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lailatur Rosida dan Sapti Wahyuningsih (2024) menunjukkan bahwa fitur leaderboard yang tersedia dalam *Educaplay* mampu mendorong motivasi belajar siswa melalui adanya unsur persaingan yang sehat dan pemberian apresiasi terhadap hasil belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Hasniah dan A. Octamaya Tenri Awaru (2025) yang membuktikan bahwa penerapan *Educaplay* pada pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, Saiful Anwar dan Jasiah Jasiah (2025) menemukan bahwa penggunaan media game berbasis *Educaplay* dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Secara umum, penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu sama-sama memanfaatkan media *Educaplay* sebagai sarana pendukung pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan yang menjadi karakteristik penelitian ini, baik dari segi mata pelajaran yang dikaji, jenjang pendidikan, maupun fokus kajian penelitian. Penelitian ini secara khusus menitikberatkan pada penggunaan *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI NU Putri Malang. Dengan fokus yang berbeda tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru serta memperkaya khazanah penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan Islam.

F. Definisi Istilah

1. Media *Educaplay*

Educaplay merupakan sebuah platform pembelajaran daring yang dikembangkan untuk membantu guru dalam merancang berbagai aktivitas

pembelajaran yang interaktif dan menarik. Melalui platform ini, guru dapat membuat beragam bentuk kegiatan pembelajaran, seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, permainan mencocokkan pasangan, menyusun kata atau kalimat, video interaktif, serta latihan yang berbasis audio maupun teks. Keberagaman fitur tersebut memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih variatif sehingga proses belajar tidak hanya berfokus pada metode ceramah maupun penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran.¹⁵

2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena menjadi faktor yang mendorong munculnya semangat belajar siswa. Adanya motivasi yang tinggi akan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, sedangkan rendahnya motivasi dapat menyebabkan menurunnya minat dan semangat belajar. Oleh karena itu, motivasi merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang mengikuti kegiatan belajar tanpa motivasi yang memadai cenderung mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam konteks pembelajaran, motivasi berfungsi sebagai pendorong yang mengarahkan seseorang untuk melakukan berbagai aktivitas guna mencapai tujuan tertentu. Melalui teori hierarki kebutuhan, dijelaskan bahwa kebutuhan manusia tersusun secara bertingkat, di mana pemenuhan kebutuhan pada tingkat yang lebih dasar menjadi landasan bagi munculnya kebutuhan pada tingkat berikutnya. Setelah suatu kebutuhan terpenuhi, individu akan terdorong untuk

¹⁵ Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai," *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2685–90.

memenuhi kebutuhan lain yang lebih tinggi. Namun, dalam kondisi tertentu, beberapa kebutuhan dapat muncul secara bersamaan atau saling tumpang tindih. Sebagai contoh, seseorang dapat melakukan suatu tindakan bukan hanya karena kebutuhan utama, tetapi juga karena adanya dorongan kebutuhan lain yang memengaruhinya.¹⁶

3. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu mata pelajaran inti di madrasah yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, akhlak, serta nilai-nilai keislaman peserta didik. Melalui pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk memahami kandungan, makna, dan pesan yang terdapat dalam ayat-ayat Al-Qur'an maupun hadis sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak hanya berorientasi pada kemampuan membaca dan menghafal, tetapi juga menekankan pemahaman terhadap makna serta penerapan ajaran yang terkandung di dalamnya dalam berbagai aspek kehidupan.

Dalam penelitian ini, mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dijadikan sebagai fokus utama dalam penerapan media pembelajaran *Educaplay*. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, menarik, dan kontekstual. Melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan, siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti

¹⁶ Motivasi Belajar Siswa, "No Title" 6, no. 1 (2021): 172–84.

pembelajaran, memahami isi ayat dan hadis dengan lebih baik, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.¹⁷

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang tersusun secara berurutan sebagai berikut:

BAB I: Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang penelitian yang menjelaskan alasan, kondisi, serta urgensi dilaksanakannya penelitian. Selain itu, pada bab ini juga disajikan rumusan masalah sebagai fokus kajian penelitian, tujuan yang hendak dicapai, serta manfaat penelitian baik secara teoretis maupun praktis. Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, penulis juga memaparkan batasan masalah dan definisi operasional dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian.

BAB II: Bab ini memuat berbagai teori yang relevan dengan fokus penelitian sebagai landasan dalam menganalisis data yang diperoleh. Selain itu, disajikan pula hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian sebagai bahan perbandingan sekaligus penguat argumentasi ilmiah. Pada bagian akhir bab ini disusun kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antarvariabel serta alur pemikiran peneliti dalam memahami permasalahan yang dikaji.

BAB III: Bab ini menjelaskan secara rinci mengenai pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian kualitatif. Uraian dalam bab ini mencakup lokasi penelitian, peran peneliti sebagai instrumen utama, sumber data yang terdiri atas data primer dan data sekunder, serta teknik pengumpulan data yang meliputi observasi,

¹⁷ Madrasah Ibtidaiyah et al., “Telaah Kurikulum Dalam Mata Pelajaran Al- Qur’an Hadist Di Madrasah Ibtidaiyah Purniadi Putra,” n.d., 108–19.

wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, dijelaskan pula teknik analisis data yang dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin validitas data, bab ini juga memaparkan teknik pemeriksaan keabsahan data, seperti triangulasi, perpanjangan keikutsertaan, dan ketekunan pengamatan.

BAB IV: Bab ini menyajikan hasil penelitian mengenai inovasi pembelajaran digital melalui media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang. Data penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dipaparkan secara sistematis sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data tersebut dianalisis dan diinterpretasikan dengan mengacu pada teori-teori yang relevan serta hasil penelitian terdahulu, sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan media *Educaplay* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

BAB V: Bab ini berisi kesimpulan yang disusun berdasarkan hasil analisis dan temuan penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Kesimpulan tersebut merupakan rangkuman dari hasil penelitian mengenai penerapan inovasi pembelajaran digital melalui media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Selain itu, bab ini juga memuat berbagai saran yang ditujukan kepada guru, pihak sekolah, serta peneliti selanjutnya sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

BAB VI: Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi komponen pendukung penelitian. Pada bagian ini disajikan daftar pustaka yang

memuat berbagai sumber rujukan yang digunakan selama proses penyusunan skripsi, baik berupa buku, jurnal ilmiah, maupun sumber akademik lainnya. Selain itu, terdapat lampiran yang berisi dokumen pendukung penelitian, seperti instrumen penelitian, pedoman wawancara, hasil observasi, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada siswa kelas V MI NU Putri Malang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media *Educaplay*

a. Pengertian Media *Educaplay*

Permainan edukatif atau *Educational games*, dengan *Educaplay* sebagai salah satu platform yang banyak digunakan, telah menghadirkan perubahan dalam proses pembelajaran pada era digital saat ini. Konsep pembelajaran ini melampaui pendekatan konvensional dengan mengintegrasikan teknologi, unsur permainan, dan tujuan pendidikan ke dalam satu sistem yang saling mendukung. Menurut Lathifah permainan *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan melalui proses eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengalaman belajar yang terstruktur. Pendekatan tersebut memanfaatkan karakteristik permainan untuk mendorong motivasi belajar siswa melalui tantangan, eksplorasi, serta pemberian umpan balik secara langsung. Dengan dukungan teknologi digital, lingkungan belajar dapat dirancang secara lebih dinamis sehingga setiap aktivitas yang dilakukan siswa berpotensi menjadi pengalaman belajar yang bermakna.

Kehadiran platform *Educaplay* memberikan kontribusi penting terhadap perkembangan pembelajaran berbasis teknologi. Subagio dan Solikhah menjelaskan bahwa *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai

media pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang mengombinasikan unsur permainan, teknologi, dan pendekatan pedagogis modern. Platform ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dengan mendorong siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui berbagai fitur interaktif yang tersedia, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berkesempatan membangun pemahaman mereka sendiri melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan menantang.

Selain itu, *Educaplay* dilengkapi dengan desain antarmuka yang mudah digunakan, berbagai jenis permainan edukatif, serta konten yang dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Karakteristik tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan platform ini menunjukkan adanya perubahan paradigma dalam dunia pendidikan, di mana teknologi tidak lagi dipandang sekadar sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan sebagai media utama yang mendukung proses konstruksi pengetahuan secara mendalam, berkelanjutan, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.¹⁸

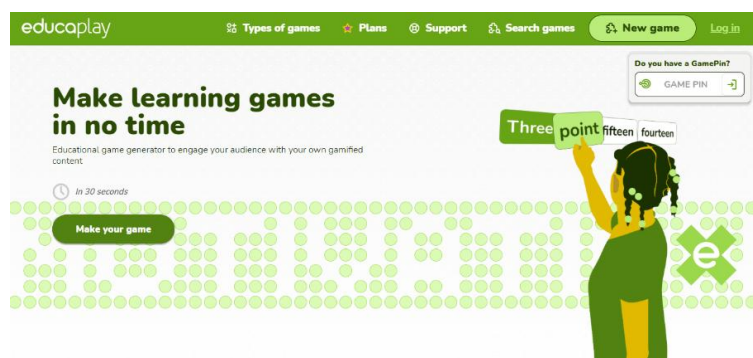
b. Langkah-langkah penggunaan Media *Educaplay*

1) Membuat Akun *Educaplay*

Langkah pertama dalam menggunakan *Educaplay* adalah membuat akun pengguna. Proses pendaftaran dapat dilakukan dengan

¹⁸ Anwar and Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI."

mengakses situs resmi *Educaplay* melalui peramban (*web browser*) pada alamat *Educaplay*. Setelah halaman utama terbuka, pengguna dapat memilih menu “**Daftar**” (*Sign Up*) yang tersedia pada halaman tersebut. Selanjutnya, pengguna diminta untuk mengisi formulir pendaftaran dengan data yang diperlukan, seperti nama pengguna, alamat surat elektronik (*email*), dan kata sandi (*password*). Setelah seluruh data terisi dengan benar, pengguna dapat mengikuti petunjuk yang diberikan oleh sistem hingga proses registrasi berhasil diselesaikan. Dengan akun yang telah dibuat, pengguna dapat mengakses berbagai fitur *Educaplay* untuk merancang dan mengelola aktivitas pembelajaran interaktif sesuai kebutuhan.

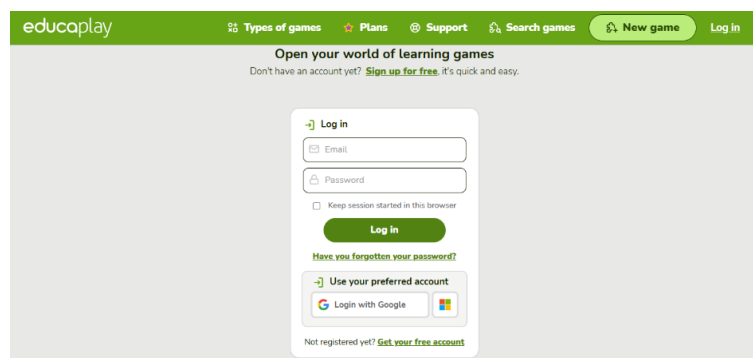


Gambar 2. 1 Membuat Akun

2) Verifikasi Akun *Educaplay*

Setelah proses pendaftaran selesai dan formulir data diri telah diisi, langkah berikutnya adalah melakukan verifikasi akun. Proses ini dilakukan melalui alamat surat elektronik (*email*) yang digunakan saat registrasi. Pengguna perlu membuka kotak masuk email yang telah didaftarkan, kemudian mencari pesan verifikasi yang dikirim oleh *Educaplay*.

Selanjutnya, pengguna dapat mengikuti petunjuk yang tertera dalam email tersebut, seperti mengklik tautan verifikasi yang disediakan. Setelah proses verifikasi berhasil dilakukan, akun *Educaplay* akan aktif dan siap digunakan untuk mengakses berbagai fitur pembelajaran yang tersedia pada platform tersebut.



Gambar 2. 2 Verifikasi Akun

3) Pembuatan Materi Pembelajaran

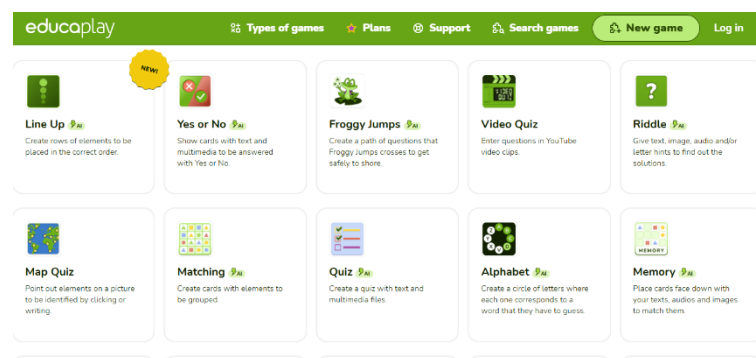
Setelah akun berhasil dibuat dan diverifikasi, langkah berikutnya adalah menyusun materi pembelajaran melalui platform *Educaplay*. Proses ini diawali dengan masuk (*login*) ke akun yang telah terdaftar. Setelah berhasil masuk ke halaman utama, pengguna dapat memilih menu “Buat Aktivitas Baru” (*Create New Activity*) untuk mulai merancang kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, pengguna memilih jenis aktivitas yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti kuis, permainan edukatif, teka-teki, mencocokkan pasangan, atau aktivitas interaktif lainnya yang tersedia pada platform *Educaplay*. Setelah menentukan jenis aktivitas, pengguna perlu melengkapi informasi yang diperlukan, seperti judul

aktivitas, deskripsi materi, serta berbagai pengaturan yang berkaitan dengan aktivitas yang dipilih.¹⁹

Tahap berikutnya adalah memasukkan konten pembelajaran, seperti pertanyaan, pilihan jawaban, gambar, audio, video, maupun elemen interaktif lainnya yang mendukung penyampaian materi. Setelah seluruh konten dimasukkan, pengguna dapat menyesuaikan berbagai pengaturan aktivitas, seperti tingkat kesulitan, batas waktu pengerjaan, sistem penilaian, dan tata letak tampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.²⁰

Sebelum aktivitas dipublikasikan atau digunakan dalam pembelajaran, pengguna disarankan untuk melakukan pratinjau (*preview*) guna memastikan seluruh komponen telah tersusun dengan baik dan berfungsi sebagaimana mestinya. Apabila tidak ditemukan kesalahan, aktivitas dapat disimpan dan siap digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar.²¹



Gambar 2. 3 Pembuatan Materi Pembelajaran

¹⁹ Setio Rini Devi, "Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur" (UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024).

²⁰ Devi.

²¹ Devi.

c. Kelebihan dan kekurangan Media *Educaplay*

a) Kelebihan media *Educaplay*

Sebagai platform pembelajaran berbasis permainan edukatif, *Educaplay* memiliki berbagai keunggulan yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Adapun beberapa kelebihan *Educaplay* adalah sebagai berikut:

- 1) Menyediakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, sehingga guru maupun siswa dapat mengoperasikannya tanpa mengalami kesulitan yang berarti.
- 2) Mendukung penggunaan gambar dan audio dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Fitur ini sangat membantu peserta didik yang belum lancar membaca maupun siswa yang memiliki kebutuhan khusus sehingga materi dapat dipahami dengan lebih baik.
- 3) Tidak memerlukan instalasi aplikasi khusus pada perangkat komputer karena dapat diakses secara langsung melalui peramban (*web browser*), sehingga penggunaannya lebih praktis dan fleksibel.
- 4) Menyediakan pilihan beberapa bahasa, seperti bahasa Inggris, Prancis, dan Spanyol, yang memungkinkan pengguna dari berbagai negara untuk memanfaatkan platform ini sesuai kebutuhan.

b) Kekurangan media *Educaplay*

Di samping memiliki berbagai keunggulan, *Educaplay* juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya, antara lain:

- 1) Beberapa aktivitas tertentu memerlukan perangkat tambahan, seperti mikrofon dan speaker, terutama pada kegiatan yang melibatkan fitur rekaman suara atau dikte.
 - 2) Tingkat ketelitian pengguna sangat berpengaruh terhadap hasil aktivitas. Kesalahan kecil saat mengetik atau memasukkan jawaban dapat memengaruhi skor atau hasil yang diperoleh siswa.
 - 3) Konten yang telah diunduh memiliki keterbatasan untuk diedit kembali, sehingga pengguna perlu memastikan seluruh isi aktivitas telah sesuai sebelum menyimpan atau mengunduhnya.
 - 4) Beberapa fitur dan aktivitas memiliki batasan penggunaan, terutama pada akun dengan layanan gratis, sehingga pengguna mungkin perlu menyesuaikan kebutuhan pembelajaran dengan fasilitas yang tersedia.²²
- d. Tahapan Media *Educaplay* dalam proses pembelajaran

Tabel 2. 1 Tahapan Penerapan Media

Tahapan penerapan media <i>Educaplay</i>	Kegiatan
Penyampaian Materi dan Motivasi Awal	Peneliti menjelaskan kembali materi Al-Qur'an Hadis yang sebelumnya telah disampaikan oleh guru mata pelajaran. Setelah itu, peneliti memberikan motivasi

²² Afifah Umi, "Pengaruh Model Pembelajaran Curious Note Program (Cnp) Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik" (Uin Raden Intan Lampung, 2024).

	kepada siswa dengan menyampaikan bahwa mereka akan mengikuti permainan edukatif (game) menggunakan media <i>Educaplay</i> yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.
Persiapan Media <i>Educaplay</i>	Peneliti menyiapkan permainan <i>Educaplay</i> yang telah dibuat sebelumnya dan memastikan media dapat digunakan dengan baik. Peneliti juga menjelaskan aturan permainan serta tata cara pelaksanaan game kepada siswa.
Pembentukan Kelompok	Peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar. Pembagian kelompok dilakukan untuk memudahkan pelaksanaan permainan dan mendorong kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
Pelaksanaan Permainan <i>Educaplay</i>	Peneliti memanggil setiap kelompok secara bergantian untuk maju ke depan kelas dan

	mengerjakan game pada media <i>Educaplay</i> . Peneliti mengarahkan jalannya permainan serta memberikan kesempatan yang sama kepada setiap kelompok untuk berpartisipasi.
Pendampingan dan Pengamatan	Peneliti mendampingi siswa selama permainan berlangsung, memberikan bantuan apabila terdapat kesulitan, serta mengamati keaktifan, antusiasme, kerja sama, dan motivasi belajar siswa selama menggunakan media <i>Educaplay</i> .
Evaluasi dan Penguatan Materi	Peneliti membahas hasil permainan bersama siswa, memberikan umpan balik terhadap jawaban yang telah dikerjakan, meluruskan kesalahan pemahaman, serta memberikan penguatan terhadap materi yang dipelajari.
Penutup	Peneliti mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari melalui permainan <i>Educaplay</i> , memberikan apresiasi

	atas partisipasi siswa, serta menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar.
--	---

2. Pembelajaran Al-Quran Hadis

a. Pengertian pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan agama Islam yang berperan dalam membentuk karakter, akhlak, serta kepribadian peserta didik. Meskipun pembentukan sikap dan perilaku siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis memiliki kontribusi yang besar dalam menanamkan nilai-nilai keislaman yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama sebagai pedoman dalam bersikap dan berperilaku. Hal tersebut sejalan dengan kedudukan Al-Qur'an dan Hadis sebagai dua sumber hukum utama dalam ajaran Islam yang menjadi landasan bagi kehidupan umat Muslim.

Sebagai bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Al-Qur'an dan Hadis diajarkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan memahami isi kandungan Al-Qur'an secara lebih mendalam. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, tetapi juga mencakup keterampilan menerjemahkan, memahami makna, menyimpulkan kandungan ayat, menulis kembali ayat-ayat tertentu, serta menghafalkannya. Selain itu,

peserta didik juga diperkenalkan pada hadis-hadis pilihan yang berfungsi sebagai penjelas dan penguat terhadap ajaran yang terdapat dalam Al-Qur'an. Dengan demikian, siswa memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai ajaran Islam sejak jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

Lebih lanjut, pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis bertujuan untuk menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap Al-Qur'an dan Hadis serta membiasakan mereka untuk mempelajari, memahami, dan mengamalkan ajaran yang terkandung di dalamnya. Melalui proses pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan mampu meyakini kebenaran ajaran Islam dan menjadikannya sebagai pedoman dalam berbagai aspek kehidupan. Selain mendukung pembentukan karakter religius, mata pelajaran ini juga menjadi bekal penting bagi siswa dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis memiliki posisi yang sangat strategis dalam mengembangkan pemahaman keagamaan sekaligus membentuk kepribadian peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai Islam.²³

b. Karakteristik pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Di mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis, fokusnya adalah pada kemampuan membaca Tulis dengan baik dan benar, hafal surat-surat pendek dalam Al-Qur'an, memahami arti secara teks dan situasi, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan memahami arti atau makna secara sederhana dari surat-surat pendek tersebut dan hadis-hadis

²³ Purwodadi Belitang and Mulya Oku, "Upaya Guru Membiasakan Hidup Bersih Melalui Materi Thaharah Peserta Didik Mts Al-Hikmah Raden Intan Lampung 1446 H / 2024 M Upaya Guru Membiasakan Hidup Bersih Melalui Materi Thaharah Peserta Didik Mts Al-Hikmah," 2024.

tentang akhlak yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui keteladanan dan pembiasaan.²⁴

c. Tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits adalah kegiatan mengajar yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan arti dari Al-Qur'an dan Hadits, serta menafsirkan aturan-aturan yang terdapat di dalamnya, agar kita dapat melaksanakan perintah-perintah dan menghindari larangan-larangan yang terdapat dalam kedua kitab suci ini dengan benar. Tujuan dari belajar Al-Qur'an dan Hadits adalah agar siswa mampu membaca, menulis, serta membiasakan diri dan terbiasa tertarik pada Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi seseorang yang taat dan beriman kepada Allah SWT. Esensi dari ketakwaan adalah memiliki perilaku baik dalam hidup pribadi, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara.²⁵

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sudarwan motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang membantu seseorang atau sekelompok orang agar bisa mencapai pencapaian tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Hakim mengemukakan Pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang untuk bertindak atau melakukan tindakan tertentu agar bisa mencapai tujuan yang diinginkan.

²⁴ Belitang and Oku.

²⁵ Muhammad Zein Damanik and Mutia Alamiah Warda, "Pembelajaran Al Qur'an Hadist," *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2025): 447–52.

Huitt,W. menyatakan bahwa motivasi adalah kondisi atau status dalam diri seseorang (kadang-kadang disebut sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mendorong seseorang untuk bertindak. Perilaku seseorang yang terus menerus melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Gray menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang terdiri dari berbagai faktor proses yang berlangsung di dalam atau di luar diri seseorang yang menyebabkan munculnya sikap antusias dan tekun dalam melaksanakan kegiatan- kegiatan tertentu.

Menurut Handoko, untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar Siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator berikut: a) Keinginan yang kuat untuk berbuat, b) jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, c) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain, serta memiliki ketekunan dalam mengerjakan sesuatu tugas. Sedangkan menurut Sardiman motivasi belajar memiliki Indikatornya adalah sebagai berikut: a) Tekun dalam menghadapi tugas, b) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), c) menunjukkan minat terhadap berbagai masalah orang dewasa, d) Lebih suka bekerja sendiri, e) Mudah bosan pada tugas, f) Dapat mempertahankan pendapatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, motivasi dapat diartikan sebagai Kekuatan (energi) seseorang yang mampu menciptakan tingkat kemauan dalam diri mereka melakukan suatu kegiatan, Kemauan yang baik berasal dari dalam diri sendiri.motivasi yang berasal dari diri seseorang itu sendiri Motivasi (intrinsik) maupun motivasi yang datang dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki seseorang akan

begitu besar pula pengaruhnya untuk menilai kualitas tingkah laku yang ditunjukkan, baik dalam situasi belajar, bekerja, maupun dalam kehidupan lainnya.²⁶

b. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Motivasi belajar yang dimiliki siswa datang dari dua hal utama, yaitu (1) faktor dari dalam diri (internal) yang mencakup fisik dan mental. Faktor fisiologi mencakup kondisi fisik dan kondisi panca indera, sedangkan faktor psikologi meliputi bakat, minat, dan perhatian, kemampuan belajar, motivasi, serta kemampuan kognitif. (2) Faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa meliputi faktor sosial, faktor nonsosial, dan cara pendekatan belajar. Faktor sosial mencakup kondisi alam, kondisi lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, serta lingkungan sekolah. Faktor non sosial mencakup kondisi alam, jam belajar, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Faktor pendekatan belajar mencakup strategi dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Bakat adalah kemampuan alami yang dimiliki manusia untuk melakukan sesuatu, dan kemampuan ini sudah ada sejak manusia pertama kali lahir. Motivasi belajar adalah cara pikiran yang mendorong seseorang untuk berusaha melakukan kegiatan agar bisa berhasil. Oleh karena itu, semangat belajar yang dimiliki oleh para siswa akan mendorong mereka untuk berusaha belajar agar dapat mencapai hasil belajar yang baik.

Kondisi lingkungan adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa. Lingkungan yang dialami siswa, sama seperti lingkungan individu

²⁶ Siswa, "No Title."

pada umumnya, terdiri dari tiga bagian, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Berbagai faktor yang memengaruhi semangat belajar bisa berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Kondisi siswa yang memengaruhi semangat belajarnya terkait dengan kondisi tubuh dan kondisi mental. Lingkungan fisik sekolah beserta sarana dan prasarana harus diatur dan dikelola dengan baik agar membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman. Selain itu, kebutuhan emosional dan psikologis juga harus diperhatikan. Kebutuhan akan rasa aman misalnya, sangat berpengaruh terhadap semangat belajar siswa. Kebutuhan untuk berprestasi, merasa dihargai, dan diakui adalah contoh-contoh kebutuhan psikologis yang perlu terpenuhi agar motivasi belajar muncul dan tetap bertahan.²⁷

B. Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam

Motivasi belajar dalam perspektif Islam dapat dilihat melalui beberapa indikator yang menunjukkan kesungguhan seseorang dalam menuntut ilmu. Indikator tersebut meliputi: (1) Adanya niat yang ikhlas dalam belajar karena Allah Swt., (2) Semangat dan Kesungguhan dalam mencari ilmu, (3) Ketekunan dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar, (4) Kedisiplinan dalam melaksanakan kegiatan belajar, (5) Rasa tanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban sebagai peserta didik, serta (6) Keinginan untuk mengamalkan ilmu yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar dalam Islam tidak hanya berorientasi pada

²⁷ Yulia Darniyanti and Agus Saputra, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung," *Consilium: Education and Counseling Journal* 1, no. 2 (2021): 193–205.

pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan akhlak dan peningkatan kualitas diri sebagai hamba Allah Swt.²⁸

Selain itu, motivasi belajar yang berlandaskan nilai-nilai Islam juga ditunjukkan melalui adanya keinginan untuk memperoleh ilmu yang bermanfaat, semangat untuk terus mengembangkan potensi diri, serta kesadaran bahwa menuntut ilmu merupakan salah satu bentuk ibadah yang dapat mendekatkan diri kepada Allah Swt.² Dengan demikian, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan sikap antusias dalam pembelajaran, aktif mencari pengetahuan, tekun dalam belajar, dan berusaha mengamalkan ilmu yang dimilikinya demi kemaslahatan diri sendiri maupun masyarakat.

Dalam perspektif Islam, motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk menuntut ilmu sebagai bentuk ibadah dan pengabdian kepada Allah Swt. Islam menempatkan ilmu pada kedudukan yang tinggi karena melalui ilmu manusia dapat memahami ajaran agama, membedakan yang benar dan yang salah, serta menjalankan tugasnya sebagai khalifah di bumi. Oleh sebab itu, kegiatan belajar tidak hanya bertujuan memperoleh prestasi akademik, tetapi juga menjadi sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt.

Motivasi belajar dalam Islam didasarkan pada keyakinan bahwa ilmu dapat meningkatkan derajat manusia dan memberikan manfaat bagi kehidupan dunia maupun akhirat. Dengan semangat belajar yang tinggi, seseorang akan terdorong untuk terus mencari, memahami, dan mengamalkan ilmu yang dimilikinya demi kebaikan diri sendiri maupun orang lain.²⁹

²⁸ Ahmad Zain Sarnoto and Almaydza Pratama Abnisa, "Motivasi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 210–19.

²⁹ "No Title," 2021.

Motivasi belajar dalam Islam juga berkaitan erat dengan kesadaran individu untuk terus mengembangkan potensi yang telah diberikan oleh Allah Swt. Setiap manusia dianugerahi akal sebagai alat untuk berpikir, memahami, dan mencari pengetahuan. Dengan adanya motivasi belajar, seseorang akan terdorong untuk lebih giat membaca, berdiskusi, mencari informasi, serta berusaha memahami berbagai ilmu yang bermanfaat. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar yang dilandasi nilai-nilai Islam akan membentuk karakter peserta didik yang tidak mudah menyerah, memiliki rasa tanggung jawab, disiplin, dan semangat untuk terus belajar sepanjang hayat.³⁰

Pentingnya motivasi belajar dalam Islam dapat dilihat dari firman Allah Swt. dalam Surah Al-'Alaq ayat 1–5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya: *"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan."* (QS. Al-'Alaq: 1)

Ayat tersebut merupakan wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad saw. dan menjadi dasar penting dalam pendidikan Islam. Perintah membaca (iqra') menunjukkan bahwa Islam sangat mendorong umatnya untuk belajar dan mencari ilmu pengetahuan. Melalui ayat ini, Allah memberikan motivasi kepada manusia agar senantiasa mengembangkan wawasan, meningkatkan kemampuan berpikir, dan menggali berbagai ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan. Perintah membaca tidak hanya terbatas pada membaca teks, tetapi juga memahami

³⁰ Rahmat Sholihin, Universitas Islam, and Negeri Antasari, "Motivasi Dalam Perspektif Pendidikan Islam" 2, no. 3 (2022): 469–78.

fenomena alam, kehidupan sosial, serta tanda-tanda kebesaran Allah yang ada di sekitar manusia.³¹

Selain itu, motivasi belajar dalam Islam juga dijelaskan dalam Surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: *"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."* (QS. Al-Mujadalah: 11)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah memberikan penghargaan yang tinggi kepada orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Kedudukan yang mulia ini menjadi salah satu faktor yang dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi setiap muslim. Melalui ilmu, seseorang dapat memberikan manfaat kepada dirinya sendiri maupun kepada masyarakat. Oleh karena itu, peserta didik perlu memiliki kesadaran bahwa usaha yang dilakukan dalam belajar merupakan investasi jangka panjang yang tidak hanya berdampak pada keberhasilan akademik, tetapi juga menjadi jalan untuk memperoleh kemuliaan di sisi Allah Swt.³²

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa motivasi belajar dalam perspektif Islam merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mengarahkan seseorang untuk menuntut ilmu dengan tujuan memperoleh ridha Allah Swt., meningkatkan kualitas diri, serta memberikan manfaat bagi sesama. Motivasi belajar yang berlandaskan nilai-nilai Islam akan membentuk peserta didik yang memiliki

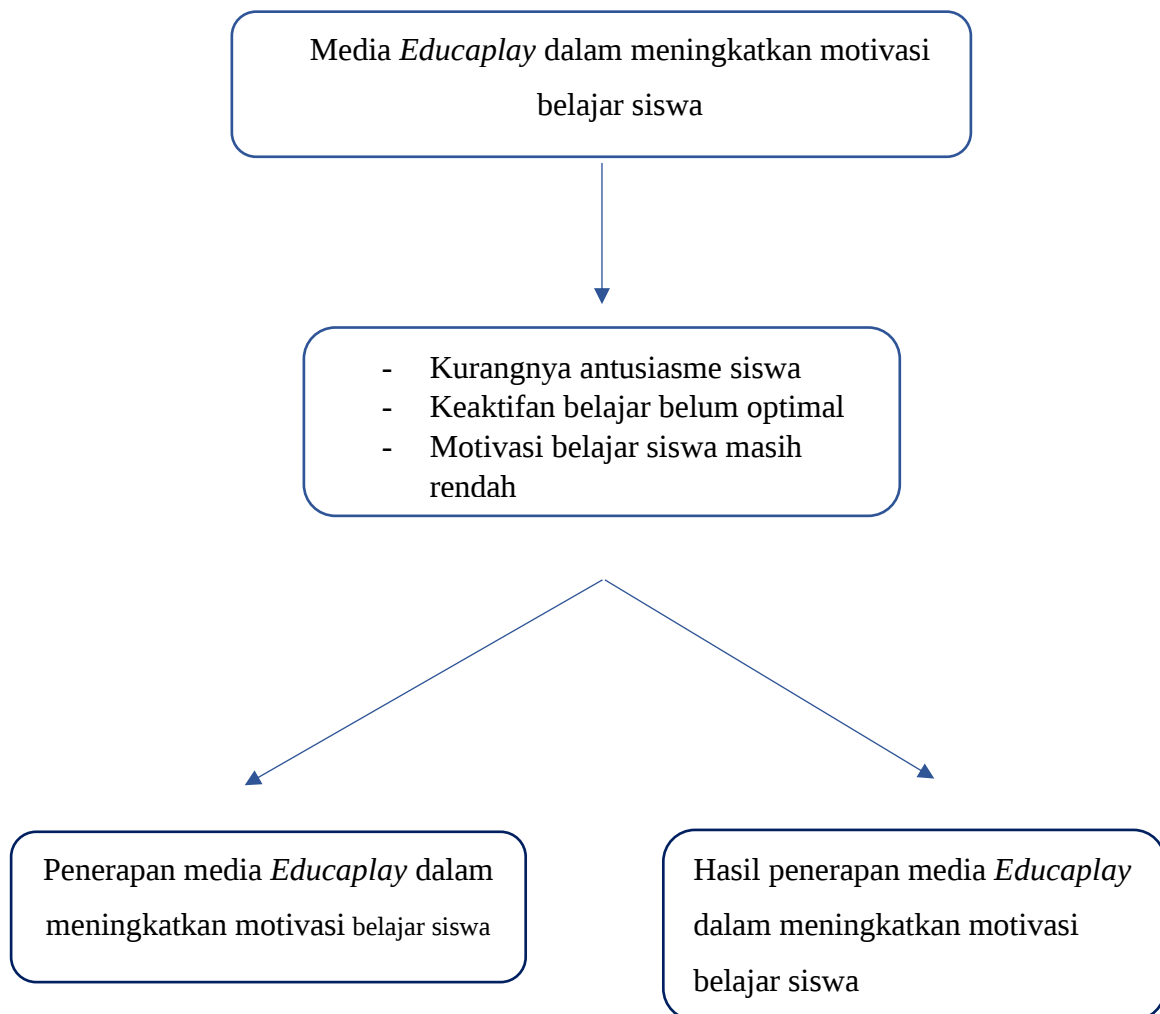
³¹ Sholihin, Islam, and Antasari.

³² Devid Dwi Erwahyudin and Muhammad Azam Muttaqin, "Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam: Analisis Paradigmatik Terhadap Nilai Dan Tujuan Pendidikan" 8, no. 2 (2025): 201–13, <https://doi.org/10.24014/au.v8i2>.

semangat belajar tinggi, tekun dalam mencari ilmu, serta mampu mengamalkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi diri sebagai hamba Allah dan anggota masyarakat.³³

C. Kerangka Berpikir

Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir



³³ Erwahyudin and Muttaqin.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berfokus pada media digital *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI NU Putri Malang. Pemilihan media digital ini berdasarkan pada kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif dari para peserta didik. Selain itu, penggunaan media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif.³⁴

Dengan mempertimbangkan fokus dan tujuannya, Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang komprehensif mengenai proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, respons siswa selama kegiatan pembelajaran, serta perubahan motivasi belajar yang muncul setelah penggunaan media tersebut.

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan

³⁴ H Zuchri Abdussamad and M Si Sik, *Metode Penelitian Kualitatif* (CV. Syakir Media Press, 2021).

dokumentasi secara sistematis sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan media *Educaplay* serta kontribusinya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang. Langkah-langkah penelitian ini meliputi: (1) Pengamatan awal untuk memahami kondisi kelas dan kebutuhan pembelajaran, (2) Wawancara dengan guru dan siswa untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan media digital *Educaplay*, (3) Dokumentasi kegiatan belajar sebagai bukti data pendukung, (4) Analisis data secara deskriptif untuk menyusun gambaran komprehensif tentang penerapan media digital tersebut di lapangan.³⁵

Penelitian ini sangat penting karena diharapkan bisa membawa perubahan positif dalam pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di MI NU Putri Malang. Dengan memanfaatkan media digital *Educaplay*, penelitian ini bertujuan menunjukkan bagaimana penggunaan media yang kreatif dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa dengan lebih efektif.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan bagi para pendidik dalam merancang metode pengajaran yang menarik, berarti, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses pengajaran, tetapi juga sebagai media untuk menciptakan aktivitas belajar yang dinamis, menyenangkan, dan mampu memotivasi para siswa.

Dalam konteks penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian pada penerapan media digital *Educaplay* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas V MI NU

³⁵ Hanif Hasan et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025).

Putri Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Educaplay* serta menggambarkan motivasi belajar siswa yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.³⁶

B. Peran Peneliti

Merujuk pada pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan penelitian kualitatif, di mana kehadiran peneliti sangat penting karena penelitian ini mengutamakan temuan faktual melalui observasi fenomena yang terjadi di lokasi penelitian dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti sendiri sebagai alat penting untuk memahami kondisi lapangan secara langsung. Peneliti harus terjun langsung di lapangan untuk mengumpulkan data, terutama pada informan kunci atau narasumber utama dari penelitian yang harus didapatkan untuk menjadi sumber data yang mendukung keberhasilan dalam penelitian. Selain itu, untuk memaksimalkan hasil penelitian, peneliti harus memiliki kemampuan untuk memahami fokus penelitian secara mendalam. Peneliti harus selektif, hati-hati dan berkomitmen untuk mengumpulkan data sesuai dengan keadaan lapangan sehingga data yang mereka peroleh relevan dengan subjek penelitian dan dapat dipercaya.³⁷

Hal ini menjadi langkah penting bagi peneliti untuk masuk ke latar penelitian. Peneliti harus berkomunikasi atau berhubungan langsung dengan informan penelitian secara wajar dan tetap memperhatikan setiap perubahan yang terjadi di lapangan, dengan terus berusaha menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi di lokasi penelitian. Sehingga keberhasilan pengumpulan data sangat bergantung pada hubungan yang baik antara informan dan peneliti selama berada di

³⁶ S E Nartin et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Cendikia Mulia Mandiri, 2024).

³⁷ Nartin et al.

lapangan. Kepercayaan dan empati dapat dibangun melalui hubungan yang baik. Tingkat kepercayaan yang tinggi, membantu proses penelitian menjadi lebih lancar sehingga data yang diinginkan dapat diperoleh dengan mudah dan menyeluruh. Dalam situasi seperti ini, peneliti harus berhati-hati dengan etika penelitian untuk menghindari kesan yang menyudutkan atau merugikan informan.³⁸

Sehubungan dengan uraian di atas, tokoh peneliti di sini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Sebagai pendahuluan, peneliti meminta izin sebelumnya dan menyampaikan surat izin resmi dari instansi asal yaitu UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan surat izin tersebut kemudian disampaikan kepada instansi tujuan penelitian yaitu MI NU Putri Malang disertai dengan menjelaskan maksud dan tujuan kedatangan peneliti di lokasi penelitian.
- 2) Peneliti menyiapkan seluruh peralatan yang diperlukan dalam mendukung proses penelitian, diantaranya seperti surat izin penelitian, proposal penelitian, alat untuk pengumpulan data, dan lainnya.
- 3) Peneliti mengadakan observasi di lapangan untuk memahami latar penelitian yang sebenarnya.
- 4) Membuat jadwal kegiatan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan subjek penelitian (informan) baik secara langsung maupun melalui alat komunikasi untuk saling mengkonfirmasi.
- 5) Melaksanakan kunjungan untuk mengumpulkan data sesuai dengan jadwal yang telah disepakati baik melalui observasi, dokumentasi ataupun wawancara.³⁹

³⁸ Nartin et al.

³⁹ Nartin et al.

C. Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini, lokasi yang digunakan untuk penelitian adalah di Madrasah Ibtidaiyah Swasta NU “Putri” yang beralamat di Jl. Yulius Usman No.14 B, Kasin, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65117, dengan nomor telepon (0341) 359490. Alasan memilih penelitian di MINU Putri Malang ini dikarenakan:

1. MI NU Putri Malang adalah lembaga pendidikan dasar yang berlandaskan Islam dan bernaung di bawah organisasi Nahdlatul Ulama. Sekolah ini mempunyai karakteristik yang menonjol dalam penguatan pendidikan agama, termasuk pada pelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Pernyataan ini sangat sesuai dengan studi yang menekankan pada peningkatan semangat belajar dalam mata pelajaran yang bersangkutan.
2. Sejalan dengan kemajuan teknologi, kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran digital menjadi sangat krusial. Berdasarkan pengamatan awal, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Karena itu, penggunaan media seperti *Educaplay* sangat sesuai untuk diteliti di sekolah ini.
3. Pihak sekolah sangat menerima dengan baik inovasi dan penelitian dalam bidang pendidikan. Dukungan dari pendidik serta sarana yang memadai merupakan elemen krusial dalam kelancaran pelaksanaan penelitian.
4. Penelitian ini juga mendukung usaha sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berbasis teknologi serta meningkatkan mutu lulusan yang

tidak hanya unggul dalam aspek akademis, tetapi juga dalam nilai-nilai Islam.⁴⁰

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang menjadi sumber data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, subjek yang terlibat meliputi:

1. Siswa kelas V di MI NU Putri Malang

Siswa kelas V menjadi subjek penelitian karena mereka merupakan peserta didik yang mengalami secara langsung penerapan pembelajaran media berbasis digital ini. Data yang diperoleh dari siswa yakni berupa respon, partisipasi, serta tingkat motivasi belajar setelah penggunaan media digital *Educaplay* dalam proses pembelajaran.

2. Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Guru berperan sebagai subjek penelitian karena memiliki pengetahuan dan pengalaman mengenai kondisi pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Guru memberikan informasi yang diperlukan peneliti terkait karakteristik siswa, proses pembelajaran yang berlangsung, serta perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan media *Educaplay*. Oleh karena itu, guru menjadi sumber data yang penting untuk mendukung dan memperkuat mengenai penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Waka Kurikulum

Waka Kurikulum dalam penelitian ini berperan sebagai subjek penelitian yang memberikan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran, kebijakan

⁴⁰ MI NU Putri Malang, "Lokasi MI NU Putri Malang," MIS MINU Putri Malang, 2026, <https://minuputri.my.id/hubungi-kami>.

kurikulum, serta penerapan media *Educaplay* sebagai inovasi pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.

4. Kepala Madrasah MI NU Putri Malang

Kepala Madrasah dapat menjadi subjek pendukung untuk mendapatkan informasi terkait kebijakan sekolah dalam penerapan pembelajaran digital serta dukungan terhadap penerapan media.

E. Data dan Sumber Data

Data merupakan komponen utama dalam suatu penelitian karena kualitas dan ketepatannya sangat menentukan validitas hasil penelitian. Data yang akurat dan dapat dipercaya memungkinkan peneliti memperoleh temuan yang tepat serta menarik kesimpulan yang sesuai dengan kondisi yang diteliti. Sebaliknya, data yang kurang valid berpotensi menimbulkan bias dan mengurangi tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian. Oleh karena itu, proses pengumpulan dan analisis data perlu dilakukan secara cermat agar penelitian dapat menghasilkan temuan yang bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun pemecahan masalah.⁴¹

Dalam penelitian ini, sumber data dibedakan menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1. Data Premier

Data primer merupakan sumber informasi utama yang diperoleh secara langsung oleh peneliti selama penelitian. Data ini diambil melalui

⁴¹ Undari Sulung and Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier," *Edu Research* 5, no. 3 (2024): 110–16.

wawancara dan pengamatan yang dilakukan terhadap Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, Siswa kelas V.⁴²

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan asal informasi penelitian yang didapatkan secara tidak langsung melalui saluran perantara. Ini berarti bahwa data ini diperoleh dari Waka Kurikulum dan Ketua Madrasah, sedangkan data tidak diperoleh secara langsung oleh peneliti berasal dari sumber yang sudah ada sebelumnya, seperti dokumen, literatur, atau data yang telah dikumpulkan oleh orang lain. Contoh dari sumber data sekunder meliputi buku, jurnal ilmiah, Artikel.⁴³

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berjudul “*Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI NU Putri Malang*” meliputi observasi, wawancara, evaluasi pemahaman, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana pengajaran dengan menggunakan media permainan oleh guru serta menilai keaktifan, semangat, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari guru dan siswa terkait dengan pengalaman mereka pada saat menggunakan media *Educaplay*.

Selanjutnya, peneliti menggunakan instrumen wawancara untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Wawancara dilakukan

⁴² Sulung and Muspawi.

⁴³ Sulung and Muspawi.

kepada siswa dan guru untuk mengetahui respons, pengalaman, serta perubahan motivasi belajar yang dirasakan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pelaksanaan penelitian, seperti foto kegiatan pembelajaran, rekaman video, serta dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan penerapan media *Educaplay*. Melalui instrumen wawancara dan dokumentasi tersebut, peneliti dapat memperoleh data yang komprehensif mengenai penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang.⁴⁴

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dalam penelitian, karena data akan menjadi dasar informasi yang digunakan untuk menanggapi topik penelitian.⁴⁵ Peneliti menggunakan berbagai metode dalam pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam penelitian kualitatif deskriptif, observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk memperoleh gambaran secara langsung mengenai fenomena yang diteliti. Peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang menggunakan media *Educaplay* di kelas V MI NU Putri Malang. Melalui teknik ini, peneliti mengamati proses penerapan media *Educaplay*, aktivitas siswa selama pembelajaran, serta berbagai bentuk respons yang ditunjukkan siswa. Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang mendalam dan faktual

⁴⁴ M Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.

⁴⁵ Sirajuddin Saleh, "Analisis Data Kualitatif" (Pustaka Ramadhan, Bandung, 2017).

mengenai penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran serta motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Dalam penelitian kualitatif deskriptif, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menggali informasi secara mendalam dari informan yang terlibat dalam penelitian. Wawancara dilakukan secara langsung antara peneliti dan informan guna memperoleh data yang berkaitan dengan fokus penelitian. Melalui teknik ini, peneliti memperoleh informasi mengenai proses penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, respons siswa terhadap penerapan media tersebut, serta motivasi belajar yang ditunjukkan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Informan dalam penelitian ini meliputi guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, siswa kelas V MI NU Putri Malang, dan waka kurikulum

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan jenis wawancara yang terstruktur, yakni wawancara yang dilaksanakan dengan merujuk kepada daftar pertanyaan yang telah disusun secara terencana. Setiap sumber informasi mendapatkan rangkaian pertanyaan yang serupa sehingga informasi yang didapatkan menjadi terarah, konsisten, dan lebih mudah dianalisis.⁴⁶

Wawancara terstruktur yang dilakukan kepada beberapa pihak yang memiliki peran langsung dalam proses pembelajaran di MI NU Putri Malang, yakni:

- a) WAKA Kurikulum, untuk mendapatkan informasi terkait sekolah dalam penggunaan media berbasis teknologi digital.

⁴⁶ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin" 17, no. 33 (2018): 81–95.

- b) Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, sebagai informan untuk memberikan informasi terkait penerapan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran serta pandangan mengenai penggunaan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.
- c) Siswa kelas V sebagai subjek penelitian, untuk memberikan informasi terkait pengalaman, kesan, serta respons mereka selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *Educaplay*.

Dari data wawancara ini berfungsi untuk melengkapi hasil observasi dan dokumentasi, sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran AL-Qur'an Hadis.⁴⁷

H. Pengecekan Keabsahan Data

Setelah data terkumpul di lapangan, penelitian ini melakukan pengujian keabsahan data untuk memastikan validitas informasi yang diperoleh. Dalam penelitian kualitatif, data dapat dikatakan valid apabila tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara informasi yang diperoleh dengan kondisi nyata di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan proses pengecekan keabsahan data agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan.⁴⁸

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu teknik pengecekan keabsahan data dengan cara membandingkan dan mengonfirmasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data yang berbeda. Sumber data dalam penelitian ini meliputi guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan siswa kelas

⁴⁷ Analisis Data, "Teknik Pengumpulan Data," *Jurnal Pendidikan Mipa Susunan Redaksi* 4 (2014).

⁴⁸ Tjutju Soendari, "Pengujian Keabsahan Data Penelitian Kualitatif," *Bandung: Jurusan PLB Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 2012, 31–44.

V MI NU Putri Malang. Data yang diperoleh dari guru dibandingkan dengan data dari siswa untuk melihat kesesuaian informasi terkait penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti juga membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi di lapangan untuk memastikan konsistensi data yang diperoleh.

Melalui triangulasi sumber ini, peneliti dapat menilai tingkat kesesuaian antar informasi dari setiap informan sehingga data yang diperoleh menjadi lebih valid, akurat, dan dapat dipercaya.⁴⁹

I. Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman. Analisis data dilakukan secara interaktif dengan tiga tahapan, yaitu:

1. Reduksi Data

Peneliti mencari data tentang penerapan media *Educaplay* dalam motivasi belajar siswa. Data-data tersebut terkumpul dari berbagai sumber baik wawancara, observasi, dokumentasi maupun data dari sumber referensi yang lain. Peneliti harus bersikap teliti dan rinci agar data yang dipilih dapat disesuaikan dengan konteks penelitian melalui proses reduksi data ini, data yang dipilih adalah yang relevan dengan penelitian. Jadi jika sudah terpilih data menjadi lebih mudah dialihkan ke tahap selanjutnya.

2. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengorganisasikan dan menyusun data yang diperoleh dari hasil observasi,

⁴⁹ Soendari.

wawancara, dan dokumentasi mengenai penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang menggambarkan proses pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, mulai dari tahap awal pembelajaran, pelaksanaan kegiatan, hingga respon siswa selama mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penyajian data juga memuat informasi mengenai perubahan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *Educaplay*, seperti meningkatnya antusiasme siswa, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, serta rasa tertarik dan senang selama proses pembelajaran berlangsung. Data dari hasil wawancara dengan siswa dan guru disajikan untuk memperkuat temuan di lapangan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil pekerjaan siswa. Dengan demikian, penyajian data ini memberikan gambaran yang jelas dan sistematis mengenai penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil reduksi data dan penyajian data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang. Kesimpulan yang diambil bersifat sementara dan dapat berubah apabila ditemukan data baru yang lebih kuat.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini

ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, meningkatnya keaktifan siswa dalam menjawab dan menyelesaikan tugas, serta munculnya rasa senang dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, data yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Educaplay* dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Putri Malang.⁵⁰

J. Prosedur Penelitian

Peneliti melakukan beberapa langkah dalam menjalankan penelitian ini, berikut adalah penjelasannya:

1. Orientasi dan Identifikasi Masalah

Peneliti memulai dengan masuk ke lapangan sekolah untuk memahami situasi nyata kegiatan pembelajaran. Peneliti mengamati kondisi kelas, interaksi guru-siswa, dan fenomena terkait motivasi belajar sebelum penggunaan *Educaplay*. Tahap ini penting agar penelitian sesuai dengan kondisi faktual, bukan sekadar asumsi teori.

2. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung saat pembelajaran berlangsung, mencatat tindakan, reaksi, dan interaksi siswa saat

⁵⁰ Rijali, "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin."

menggunakan *Educaplay*. Observasi meliputi: Perilaku siswa, Tingkat partisipasi, Ekspresi motivasi belajar, Respon terhadap media *Educaplay*.

Data ini dicatat secara naratif dan kronologis sehingga dapat menggambarkan proses pembelajaran secara menyeluruh. Metode observasi ini juga digunakan dalam banyak penelitian kualitatif deskriptif untuk menjelaskan konteks praktik pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk mendapatkan perspektif langsung dari Guru Al-Qur'an Hadis tentang pengalaman mengajar menggunakan *Educaplay*, Siswa tentang pengalaman belajar dan motivasi mereka

Wawancara membantu mengungkap alasan di balik perilaku siswa yang sulit hanya dilihat melalui observasi. Teknik wawancara seperti ini umum dipakai dalam penelitian kualitatif deskriptif karena memungkinkan peneliti menggali makna dari pengalaman partisipan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto aktivitas, materi *Educaplay* yang dipakai, catatan belajar, serta alat lain yang membantu dalam menganalisis dikumpulkan. Dokumentasi ini membantu memperkuat informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara.⁵¹

⁵¹ Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan" 5 (2024): 198–211.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Sejarah MI NU Putri Malang

MINU Putri Kota Malang merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang telah berdiri sejak tahun 1933. Berdirinya madrasah ini diprakarsai oleh K.H. Nachrowi Thohir yang memiliki perhatian besar terhadap pentingnya pendidikan bagi perempuan pada masa itu. Oleh sebab itu, pada awal pendiriannya sekolah ini secara khusus diperuntukkan bagi peserta didik perempuan sebagai sarana memperoleh pendidikan agama maupun pengetahuan umum.⁵²

Pada periode awal, yakni sejak tahun 1933 hingga tahun 1977, madrasah ini hanya menerima siswi perempuan. Kebijakan tersebut dilakukan sebagai bentuk upaya dalam memenuhi kebutuhan pendidikan Islam bagi kaum putri, khususnya pada masa sebelum Indonesia merdeka. Kehadiran madrasah ini menjadi salah satu langkah penting dalam memberikan kesempatan kepada perempuan untuk mendapatkan pendidikan yang layak dengan tetap berlandaskan nilai-nilai keislaman.⁵³

Memasuki tahun 1977, MINU Putri Kota Malang mulai mengalami perkembangan dalam sistem penerimaan peserta didik. Jika sebelumnya hanya diperuntukkan bagi perempuan, maka sejak saat itu madrasah mulai menerima

⁵² MI NU Putri, "Profil MI NU Putri Malang," MIS MINU Putri Malang, 2026, <https://minuputri.my.id/read/2/profil>.

⁵³ Putri.

siswa laki-laki dan perempuan. Perubahan tersebut dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan masyarakat yang terus berkembang. Hingga sekarang, MINU Putri Kota Malang tetap menjadi salah satu lembaga pendidikan Islam yang mempertahankan nilai-nilai religius dalam proses pembelajarannya.⁵⁴

2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

Adapun dibawah ini merupakan visi, misi dan tujuan dari MI NU Putri Malang.

a. Visi Sekolah

Visi MINU Putri Kota Malang yaitu ***“Unggul dalam prestasi, bernuansa iman dan taqwa serta ilmu pengetahuan dan teknologi yang berhaluan ahlus sunnah wal jama’ah”*** menunjukkan komitmen madrasah dalam membentuk peserta didik yang mampu berprestasi baik di bidang akademik maupun nonakademik dengan tetap memiliki dasar keimanan dan ketakwaan yang kuat. Selain itu, madrasah juga berupaya mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mengikuti perkembangan zaman, tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman yang berlandaskan paham Ahlus Sunnah wal Jama’ah.⁵⁵

b. Misi Sekolah

- 1) Mewujudkan madrasah unggulan, unggul dalam prestasi akademis dan ekstrakurikuler
- 2) Menciptakan budaya belajar, bekerja serta kerja yang kondusif dengan bernuansa imtaq dan iptek serta kedisiplinan yang tinggi

⁵⁴ Putri.

⁵⁵ MI NU Putri Malang, “Visi Dan Misi MI NU Putri Malang,” MIS MINU Putri Malang, 2026, <https://minuputri.my.id/read/3/visi-dan-misi>.

- 3) Melaksanakan pelatihan siswa, kinerja guru, dan personil dengan semangat keteladanan dan dedikasi tinggi
- 4) Mengintensifkan 10 K (Keimanan, Keteladanan, Keterbukaan, Keamanan, Kebersihan, Ketertiban, Keindahan, Kerindangan, Kekeluargaan, Kesehatan).⁵⁶

c. Tujuan Sekolah

- 1) Terwujudnya madrasah unggulan.
- 2) Terciptanya budaya belajar, berkarya, serta kerja kondusif dengan bernuansa imtaq dan iptek serta kedisiplinan yang tinggi.
- 3) Terbinanya siswa, kinerja guru, dan personil.
- 4) Terlaksananya 10 K (Keimanan, Keteladanan, Keterbukaan, Keamanan, Kebersihan, Ketertiban, Keindahan, Kerindangan, Kekeluargaan, Kesehatan).⁵⁷

3. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi yang terdapat di Mi Nu Putri Malang terdapat pada gambar dibawah ini: ⁵⁸

⁵⁶ MI NU Putri Malang.

⁵⁷ MI NU Putri Malang.

⁵⁸ Hasil Dokumentasi yang diperoleh pada tanggal 13 Mei 2026

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Sekolah



4. Data Sarana dan Prasarana MI NU Putri Malang

Berikut ini merupakan data sarana dan prasarana yang ada di MI NU Putri Malang yang disajikan dalam tabel dibawah.⁵⁹

Tabel 4. 1 Data Sarana dan Prasarana

No.	Jenis Sarana Prasarana	Jumlah
1.	Kantor Kepala Sekolah	1
2.	Ruang TU	1
3.	Ruang Guru	2
4.	Ruang Kelas	9
5.	Perpustakaan	1
6.	UKS	1
7.	Kantin	1
8.	Toilet Guru	1
9.	Toilet Siswa Pr	3

⁵⁹ Hasil dokumentasi diperoleh pada tanggal 13 Mei 2026

10.	Toilet Siswa Lk	2
11.	Lapangan	1
Jumlah		

5. Data Guru/Pendidik MI NU Putri Malang

Berikut ini merupakan data Guru/ Pendidik yang ada di MI NU Putri Malang, yang disajikan dalam bentuk tabel dibawah.⁶⁰

Tabel 4. 2 Data Guru/ Pendidik

No.	Nama Lengkap	Tugas	Mata Pelejaran
1.	Karsono, S. Pdl	Kepala Madrasah	-
2.	Dra. Aini Sofiati	Bendahara Madrasah	-
3.	Nur Azizah	Wali Kelas 1	Guru Kelas MI
4.	Athifa Kharunnisa, S.Pd	Wali Kelas 2	Guru Kelas MI
5.	Loetfiya Hasyin, S.Pd	Wali Kelas 2	Guru Kelas MI
6.	Dra. Sri Akhatin	Wali Kelas 3	Guru Kelas MI
7.	Nurul Hidayah, S.Pd	Wali Kelas 3	Guru Kelas MI
8.	Priska Wulandari, S.Pd	Wali Kelas 4	Guru Kelas MI
9.	Nadifa Chuzaima, S.Pd	Wali Kelas 5	Guru Kelas MI
10.	Dian Pusparini, S.T, S.Pdi	Wali Kelas 6	Guru Kelas MI
11.	Ary Amelia S.Pd	Wali Kelas 6	Guru Kelas MI
12.	Ahmad Ghulam	Guru Mapel	Qur'an Hadis
13.	Nur Dwi Kusdiastutik, S.Pd	Guru Mapel	Matematika

⁶⁰ Hasil dokumentasi diperoleh pada tanggal 13 Mei 2026

14.	Sriani Sampurni, S.Pd	Guru Mapel	Pendidikan Pancasila
15.	Muhammad Hanif Azhar, S.Pd	Guru Mapel	Bahasa Arab
16.	Zahrotul Rosyidah	Guru Mapel	Tahfidz
17.	Baidowi	Guru Mapel	Tahfidz
18.	Zainab, S.Pd	Guru Mapel	Fiqih
19.	Anisa Maulia Sadiyah, S.Pd	Guru Mapel	Pendidikan Jasmani

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dirumuskan, hasil penelitian ini secara spesifik menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi dalam rumusan masalah. Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif serta pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini memberikan gambaran mengenai penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang. Berikut merupakan hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan dan disajikan sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan.

1. Proses Penerapan Media *Educaplay* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI NU Putri Malang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MI NU Putri Malang, proses penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dilaksanakan secara langsung oleh peneliti dengan tujuan untuk menciptakan

pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis terkait materi yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah itu, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan menyiapkan aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam media *Educaplay* sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa kelas V.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, pengecekan kehadiran siswa, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti berusaha membangun suasana belajar yang kondusif agar siswa siap mengikuti pembelajaran. Setelah kegiatan pendahuluan selesai, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai materi Al-Qur'an Hadis yang akan dipelajari. Penyampaian materi dilakukan sebagai bekal awal bagi siswa sebelum menggunakan media *Educaplay* sehingga mereka memiliki pemahaman dasar mengenai materi yang akan dipelajari melalui berbagai aktivitas yang tersedia dalam media tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru Al-Qur'an Hadis

Saat ini siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi. Oleh karena itu penggunaan media seperti

Educaplay dapat membantu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.[ACG.1.1]⁶¹

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Setelah penyampaian materi selesai, peneliti memperkenalkan media *Educaplay* kepada siswa. Peneliti menjelaskan cara mengakses media, langkah-langkah penggunaan, serta jenis aktivitas yang akan dikerjakan selama pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini siswa terlihat memperhatikan setiap penjelasan yang diberikan oleh peneliti. Beberapa siswa juga mengajukan pertanyaan terkait penggunaan media yang akan digunakan. Hal tersebut menunjukkan adanya rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan *Educaplay*.

Hasil wawancara dengan salah satu siswa menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik ketika pertama kali diperkenalkan dengan media *Educaplay*. Sebagaimana yang disampaikan oleh salah satu siswa kelas V

Saya penasaran karena sebelumnya belum pernah belajar menggunakan Educaplay. Saat dijelaskan cara menggunakannya saya ingin segera mencoba permainannya. [HY.3.1]⁶²

⁶¹Hasil Wawancara Dengan A. Chusnul Ghulam Selaku Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Tanggal 19 Mei 2026

⁶² Hasil Wawancara Dengan Helwa Yumna Selaku Siswa Kelas V 13 Mei 2026

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media *Educaplay* mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Ketertarikan tersebut menjadi modal penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Selanjutnya peneliti memberikan fasilitas berupa laptop kepada siswa sebagai sarana untuk mengerjakan *Educaplay* yang telah disiapkan sebelumnya. Siswa mulai mengakses media dan mengerjakan berbagai aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan materi Al-Qur'an Hadis. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Mereka berusaha menjawab pertanyaan yang tersedia, menyelesaikan permainan edukatif, serta berdiskusi dengan teman ketika mengalami kesulitan. Peneliti juga memberikan pendampingan kepada siswa yang masih memerlukan bantuan dalam menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, salah satu siswa menyampaikan

Belajarnya lebih menyenangkan karena ada kuis dan permainan. Saya jadi lebih semangat untuk menjawab soal sampai selesai.[MAZ.3.4]⁶³

Hal serupa juga disampaikan oleh siswa lainnya

Kalau menggunakan Educaplay saya tidak cepat bosan karena belajar sambil bermain. Jadi saya lebih fokus saat pembelajaran berlangsung.[MDA.3.2]⁶⁴

⁶³ Hasil Wawancara Dengan Muhammad Ari Zakaria Selaku Siswa Kelas V 13 Mei 2026

⁶⁴ Hasil Wawancara Dengan Mutiara Dewi Aprilia Selaku Siswa Kelas V 13 Mei 2026

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa proses penerapan media *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami. Kesempatan tersebut dimanfaatkan oleh siswa untuk berdiskusi mengenai jawaban yang mereka peroleh dari aktivitas *Educaplay*. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa menjadi salah satu indikator bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Guru menyampaikan

Saya melihat siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Mereka terlihat antusias mengikuti kegiatan dan berusaha menyelesaikan setiap aktivitas yang diberikan.[ACG.1.9]⁶⁵

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Educaplay* tidak hanya membantu proses penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Pada akhir kegiatan pembelajaran, peneliti bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Peneliti memberikan

⁶⁵ Hasil Wawancara dengan A. Chusnul Ghulam Selaku Guru Mata pelajaran Al-qur'an Hadis
Tanggal 19 Mei 2026

kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka selama menggunakan media *Educaplay*. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Mereka mengaku lebih senang mengikuti pembelajaran karena materi disajikan melalui aktivitas yang menarik dan tidak membosankan. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa proses penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V di MI NU Putri Malang berjalan dengan baik melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Proses tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

2. Hasil Penerapan Media *Educaplay* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI NU Putri Malang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis memberikan hasil yang positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V di MI NU Putri Malang. Penggunaan media *Educaplay* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari perubahan sikap siswa yang lebih aktif, bersemangat, dan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Penerapan media *Educaplay* tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda

dari pembelajaran yang biasa mereka ikuti. Aktivitas yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa merasa lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, siswa juga memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang tersedia dalam media *Educaplay*. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan mampu menarik perhatian siswa selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan media *Educaplay* terlihat melalui beberapa indikator. Indikator-indikator tersebut meliputi meningkatnya semangat belajar siswa, meningkatnya minat mengikuti pembelajaran, meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, meningkatnya rasa percaya diri siswa, serta terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Adapun hasil penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Meningkatnya semangat belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa sejak awal pembelajaran dimulai hingga kegiatan berakhir. Siswa tampak bersemangat mengikuti arahan yang diberikan oleh peneliti dan berusaha menyelesaikan seluruh aktivitas yang tersedia dalam media *Educaplay*.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas V yang menyampaikan

Kalau belajar menggunakan Educaplay saya jadi lebih semangat karena ada permainan dan soal-soal yang menarik. Saya jadi ingin terus mengikuti pelajaran sampai selesai.[F.3.5]⁶⁶

Siswa lainnya juga mengungkapkan:

Saya lebih senang belajar Al-Qur'an Hadis saat menggunakan Educaplay karena tidak membosankan seperti biasanya.[NA.3.6]⁶⁷

Selain itu, guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menyampaikan

Saya melihat siswa lebih bersemangat ketika pembelajaran menggunakan Educaplay. Mereka terlihat antusias mengikuti kegiatan yang diberikan dan tidak mudah kehilangan fokus.[ACG.1.10]⁶⁸

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media *Educaplay* mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran yang tersedia dalam media *Educaplay* membuat mereka lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai.

b. Meningkatnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Educaplay* juga mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan rasa

⁶⁶ Hasil Wawancara Dengan Fakhitah Selaku Siswa Kelas V

⁶⁷ Hasil Wawancara Dengan Nur Azizah Selaku Siswa Kelas V 13 Mei 2026

⁶⁸ Hasil Wawancara Dengan A. Chusnul Ghulam Selaku Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Tanggal 19 Mei 2026.

ingin tahu yang tinggi terhadap aktivitas yang diberikan oleh peneliti. Mereka terlihat antusias ketika peneliti membagikan tautan aktivitas *Educaplay* dan segera ingin mencoba setiap kegiatan yang tersedia. Salah satu siswa menyampaikan

Saya suka kalau pelajaran menggunakan Educaplay karena kegiatannya berbeda dari biasanya. Jadi saya lebih tertarik mengikuti pelajaran.[MAZ.3.7]⁶⁹

Siswa lainnya juga mengatakan

Kalau ada Educaplay saya jadi tidak sabar menunggu pelajaran dimulai karena ingin mencoba aktivitas yang baru.[ATT.3.8]⁷⁰

Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis juga mengungkapkan

Media Educaplay mampu menarik minat siswa karena tampilannya menarik dan aktivitasnya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.[ACG.1.4]⁷¹

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa media *Educaplay* mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan membuat mereka lebih siap dan lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

c. Meningkatnya Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih aktif selama proses pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Keaktifan tersebut terlihat

⁶⁹ Hasil Wawancara Dengan Muhammad Ari Zakaria Selaku Siswa Kelas V 13 Mei 2026

⁷⁰ Hasil Wawancara Dengan Althafut Tauhid Selaku Siswa Kelas V 13 Mei 2026

⁷¹ Hasil Wawancara Dengan A. Chusnul Ghulam Selaku Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Tanggal 19 Mei 2026.

ketika siswa mengerjakan aktivitas yang diberikan, menjawab pertanyaan, bertanya kepada peneliti ketika mengalami kesulitan, serta berdiskusi dengan teman mengenai jawaban yang mereka peroleh. Salah satu siswa menyampaikan

Saat menggunakan Educaplay saya jadi lebih sering menjawab pertanyaan karena ingin mengetahui apakah jawaban saya benar atau tidak.[MNI.3.9]⁷²

Siswa lainnya mengungkapkan

Kalau ada soal yang sulit saya biasanya bertanya kepada teman atau kepada peneliti supaya bisa menyelesaikannya.[F. 3.10]

Selain itu, guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menjelaskan

Saya melihat siswa menjadi lebih aktif dibandingkan biasanya. Mereka lebih banyak bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.[ACG.1.11]⁷³

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa media *Educaplay* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Aktivitas yang tersedia dalam media tersebut mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan materi semata.

d. Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* juga mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa selama pembelajaran

⁷² Hasil Wawancara Dengan Muhammad Nur Ismail Selaku Siswa Kelas V 13 Mei 2026

⁷³ Hasil Wawancara Dengan A. Chusnul Ghulam Selaku Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Tanggal 19 Mei 2026.

berlangsung. Siswa terlihat lebih berani dalam menjawab pertanyaan dan tidak takut untuk mencoba menyelesaikan aktivitas yang diberikan. Mereka juga menunjukkan keberanian untuk mengemukakan pendapat ketika berdiskusi dengan teman maupun peneliti.

Salah satu siswa menyampaikan

Ketika saya mendapatkan nilai yang bagus, saya merasa senang dan lebih percaya diri untuk mengerjakan soal berikutnya.[MDA.3.11]⁷⁴

Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis juga menyampaikan:

Beberapa siswa yang biasanya kurang aktif terlihat lebih berani saat pembelajaran menggunakan Educaplay. Mereka mulai mau mencoba menjawab dan tidak malu lagi untuk bertanya.[ACG.1.12]⁷⁵

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media *Educaplay* membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Kesempatan untuk mencoba kembali dan memperoleh hasil secara langsung membuat siswa lebih yakin terhadap kemampuan yang mereka miliki.

e. Terciptanya Suasana Belajar yang Menyenangkan

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran menggunakan media *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat menikmati setiap aktivitas

⁷⁴ Hasil wawancara dengan Mutiara Dewi Aprilia 13 Mei 2026

⁷⁵ Hasil Wawancara dengan A. Chusnul Ghulam Selaku Guru Mata pelajaran Al-qur'an Hadis Tanggal 19 Mei 2026.

yang diberikan. Mereka tampak gembira ketika mengerjakan kuis dan permainan edukatif yang tersedia dalam media *Educaplay*. Salah satu siswa menyampaikan

Belajar menggunakan Educaplay lebih seru karena seperti bermain, jadi saya tidak merasa bosan saat pelajaran.[PNM.3.12]⁷⁶

Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menjelaskan

Siswa terlihat lebih senang selama pembelajaran menggunakan Educaplay. Mereka menikmati proses pembelajaran dan mengikuti kegiatan dengan antusias.[ACG.1.13]

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa media *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Suasana belajar yang nyaman dan menarik membuat siswa lebih mudah mengikuti pembelajaran serta mendorong munculnya motivasi belajar yang lebih baik.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Educaplay* memberikan hasil yang positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI NU Putri Malang. Hasil tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya semangat belajar siswa, meningkatnya minat dalam mengikuti pembelajaran, meningkatnya keaktifan selama proses pembelajaran,

⁷⁶ Hasil wawancara dengan Putri Nur mahila selaku Siswa Kelas V 13 Mei 2026

meningkatnya rasa percaya diri, serta terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, media *Educaplay* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penerapan Media *Educaplay* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI NU Putri Malang

Penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dilaksanakan secara langsung oleh peneliti selama kegiatan penelitian berlangsung. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis terkait materi yang akan digunakan. Setelah itu, peneliti menyiapkan berbagai aktivitas pembelajaran dalam platform *Educaplay* yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari siswa. Persiapan tersebut dilakukan agar kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Kesesuaian antara materi dan media menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, tahap persiapan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses penerapan media pembelajaran.⁷⁷

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kegiatan tersebut meliputi salam, doa bersama, pengecekan kehadiran siswa, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Setelah siswa siap mengikuti pembelajaran, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai materi Al-Qur'an Hadis yang akan dipelajari. Penyampaian materi dilakukan sebagai bekal awal sebelum siswa menggunakan media *Educaplay*. Langkah tersebut membantu siswa memahami

⁷⁷ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.

konsep dasar yang berkaitan dengan aktivitas yang akan mereka kerjakan. Dengan adanya pemahaman awal, siswa lebih mudah mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.⁷⁸

Setelah penyampaian materi selesai, peneliti memperkenalkan media *Educaplay* kepada siswa. Peneliti menjelaskan cara mengakses media, langkah penggunaan, serta jenis aktivitas yang akan dikerjakan selama pembelajaran. Pada tahap ini terlihat bahwa siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media yang digunakan. Ketertarikan siswa muncul karena mereka memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas. Tampilan media yang menarik dan interaktif membuat siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media digital memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran.⁷⁹

Tahap berikutnya dilakukan dengan membagikan tautan aktivitas *Educaplay* yang telah disiapkan sebelumnya. Siswa mulai mengakses media dan mengerjakan berbagai aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan materi Al-Qur'an Hadis. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Mereka berusaha menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Aktivitas yang dikemas dalam

⁷⁸ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 2018.

⁷⁹ Muhammad Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2013): 95–105.

bentuk permainan edukatif juga membuat pembelajaran terasa lebih menarik bagi siswa.⁸⁰

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media maupun memahami materi. Pendampingan tersebut dilakukan agar seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik tanpa mengalami hambatan yang berarti. Selain itu, peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi ketika menemukan soal yang sulit. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran menunjukkan adanya komunikasi yang aktif antara siswa dan peneliti. Situasi tersebut menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Keterlibatan aktif siswa menjadi salah satu indikator bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif.⁸¹

Penggunaan media *Educaplay* juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa dibandingkan pembelajaran yang biasanya mereka ikuti. Materi pembelajaran tidak hanya disampaikan melalui penjelasan lisan, tetapi juga melalui berbagai aktivitas interaktif yang dapat diakses secara langsung oleh siswa. Keberadaan kuis dan permainan edukatif membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Pembelajaran yang menarik mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan fokus siswa selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat membantu

⁸⁰ Miftah.

⁸¹ Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa."

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa cenderung lebih mudah menerima materi yang disampaikan.⁸²

Pada akhir pembelajaran, peneliti bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka selama menggunakan media *Educaplay*. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif karena merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kegiatan refleksi juga membantu peneliti mengetahui kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, evaluasi dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada kegiatan berikutnya.⁸³

Secara keseluruhan, proses penerapan media *Educaplay* berlangsung melalui tahapan yang terencana dan sistematis. Mulai dari persiapan, pelaksanaan, pendampingan, hingga refleksi dilakukan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Kehadiran media *Educaplay* memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan yang dilaksanakan. Aktivitas yang interaktif dan berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media *Educaplay* dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Melalui penerapan

⁸² Yulian Ansori, Lidia Kristiani Situmorang, And Pitri Ayuningsih, "Evaluasi Penggunaan Platform *Educaplay* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Praktik Mengajar Mahasiswa," *International Journal Of Informatics* 1, No. 1 (2025).

⁸³ Ansori, Situmorang, And Ayuningsih.

yang tepat, media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.⁸⁴

B. Hasil Penerapan Media *Educaplay* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V di MI NU Putri Malang

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan, penggunaan media *Educaplay* menunjukkan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Selama pembelajaran berlangsung, siswa memperlihatkan perubahan sikap yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Perubahan tersebut tampak dari semangat siswa dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran, ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, serta keaktifan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga menunjukkan rasa percaya diri yang lebih baik ketika mengerjakan tugas dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang tercipta selama penggunaan media *Educaplay* juga terlihat lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang biasa dilakukan. Oleh karena itu, pembahasan mengenai hasil penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dijelaskan melalui beberapa indikator berikut.

1. Meningkatnya Semangat Belajar Siswa

Penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menunjukkan adanya peningkatan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa sejak awal pembelajaran hingga kegiatan berakhir. Siswa menunjukkan kesungguhan

⁸⁴ Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa."

dalam mengikuti setiap aktivitas yang telah disediakan dalam media *Educaplay*. Mereka berusaha menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan dengan penuh semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. Semangat belajar yang tinggi menjadi salah satu indikator penting dalam terbentuknya motivasi belajar siswa.

Peningkatan semangat belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik *Educaplay* yang menyajikan pembelajaran dalam bentuk aktivitas interaktif dan permainan edukatif. Penyajian materi yang dikemas secara menarik membuat siswa merasa bahwa belajar bukan lagi kegiatan yang membosankan. Adanya tantangan dalam setiap aktivitas mendorong siswa untuk berusaha menyelesaikan tugas dengan baik. Situasi ini membuat siswa lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Oleh karena itu, penggunaan media *Educaplay* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.⁸⁵

2. Meningkatnya Minat Mengikuti Pembelajaran

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting yang dapat memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga mampu menarik perhatian siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadis yang dipelajari. Ketertarikan siswa terlihat ketika mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap aktivitas yang tersedia dalam media tersebut. Siswa

⁸⁵ Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333–52.

tampak antusias ketika memperoleh kesempatan untuk mencoba berbagai fitur yang terdapat dalam *Educaplay*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar. Semakin tinggi minat siswa dalam belajar, semakin besar pula keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Peningkatan minat belajar yang ditunjukkan siswa sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian peserta didik. Tampilan visual yang menarik, aktivitas yang interaktif, serta variasi bentuk soal yang tersedia dalam *Educaplay* membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik terhadap pembelajaran yang dilakukan, mereka akan lebih mudah berkonsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menumbuhkan minat belajar siswa.⁸⁶

3. Meningkatnya Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Keaktifan siswa selama pembelajaran menjadi salah satu indikator bahwa proses belajar berlangsung secara efektif. Penggunaan media *Educaplay* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam setiap aktivitas pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi, tetapi juga terlibat dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan kuis, dan berdiskusi dengan teman maupun peneliti. Kegiatan tersebut

⁸⁶ Ansori, Situmorang, and Ayuningsih, "Evaluasi Penggunaan Platform Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Praktik Mengajar Mahasiswa."

menunjukkan bahwa siswa memiliki peran aktif dalam membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Keaktifan yang muncul selama pembelajaran menunjukkan adanya keterlibatan siswa secara fisik maupun mental. Kondisi tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Keaktifan siswa juga terlihat dari keberanian mereka dalam mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa menunjukkan inisiatif untuk mencari jawaban dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media *Educaplay* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Pembelajaran yang interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki. Semakin tinggi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, semakin besar peluang tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, penggunaan media *Educaplay* dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.⁸⁷

4. Meningkatnya Rasa Percaya Diri Siswa

Selain meningkatkan keaktifan, penggunaan media *Educaplay* juga memberikan dampak positif terhadap rasa percaya diri siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih berani dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Mereka tidak ragu untuk mencoba menyelesaikan soal yang diberikan meskipun belum yakin terhadap jawabannya. Kesempatan untuk mencoba kembali ketika mengalami kesalahan membuat siswa lebih nyaman dalam belajar. Kondisi tersebut membantu siswa

⁸⁷ Ansori, Situmorang, and Ayuningsih.

mengurangi rasa takut terhadap kegagalan saat mengerjakan tugas. Dengan demikian, rasa percaya diri siswa berkembang melalui pengalaman belajar yang mereka peroleh selama menggunakan media *Educaplay*.

Meningkatnya rasa percaya diri siswa juga dipengaruhi oleh adanya umpan balik yang diperoleh secara langsung dari aktivitas yang dikerjakan. Siswa dapat mengetahui hasil jawaban mereka sehingga mampu melakukan perbaikan apabila masih terdapat kesalahan. Pengalaman memperoleh hasil yang baik memberikan dorongan positif terhadap kemampuan yang mereka miliki. Keberhasilan dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran membuat siswa lebih yakin terhadap potensi dirinya. Kepercayaan diri yang baik akan membantu siswa lebih berani menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media *Educaplay* dapat menjadi sarana yang mendukung perkembangan kepercayaan diri siswa dalam belajar.⁸⁸

5. Terciptanya Suasana Belajar yang Menyenangkan

Penggunaan media *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa merasa lebih nyaman selama mengikuti pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan yang tersedia. Kondisi tersebut membantu mengurangi kejenuhan yang sering muncul ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih

⁸⁸ Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa."

mudah menerima dan memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, suasana belajar yang positif menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

Suasana belajar yang menyenangkan juga memberikan pengaruh terhadap kenyamanan siswa dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Ketika siswa merasa senang selama belajar, mereka cenderung menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, suasana yang positif dapat meningkatkan interaksi antara siswa dengan peneliti maupun dengan teman sekelasnya. Hubungan yang baik selama pembelajaran akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar yang kondusif menjadi salah satu unsur penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media *Educaplay* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa.⁸⁹

⁸⁹ Miftah.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yakni:

1. Penerapan media Educaplay dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan mengerjakan aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif melalui Educaplay dengan menggunakan laptop yang telah disediakan. Penggunaan media tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung.
2. Penggunaan media Educaplay memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, keberanian untuk menjawab pertanyaan dan bertanya, kesungguhan dalam menyelesaikan tugas, serta munculnya rasa senang selama proses belajar. Suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui aktivitas permainan edukatif membuat siswa lebih aktif dan terdorong untuk mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan baik.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Guru

disarankan untuk lebih memanfaatkan teknologi digital, khususnya media *Educaplay*, sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, guru perlu terus mengembangkan kreativitas dalam merancang aktivitas pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, baik melalui penyediaan sarana dan prasarana maupun pelatihan bagi guru terkait penggunaan media pembelajaran digital. Dukungan tersebut penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan mampu mengikuti perkembangan teknologi pendidikan di era digital.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan kajian yang lebih luas mengenai penggunaan media *Educaplay* maupun media pembelajaran digital lainnya. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji pengaruh media tersebut terhadap aspek lain, seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, atau keterampilan kolaboratif siswa pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H Zuchri, And M Si Sik. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cv. Syakir Media Press, 2021.
- Ansori, Yulian, Lidia Kristiani Situmorang, And Pitri Ayuningsih. "Evaluasi Penggunaan Platform Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Praktik Mengajar Mahasiswa." *International Journal Of Informatics* 1, No. 1 (2025).
- Anwar, Saiful, And Jasiah Jasiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, No. 1 (2025).
- Awaru, A Octamaya Tenri. "Dengan Menggunakan Media Educaplay Pada" 1, No. September (2024).
- Batitusta, Fabian Omar, And Vanda Hardinata. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, No. 3 (2024).
- Belintang, Purwodadi, And Mulya Oku. "Upaya Guru Membiasakan Hidup Bersih Melalui Materi Thaharah Peserta Didik Mts Al-Hikmah Raden Intan Lampung 1446 H / 2024 M Upaya Guru Membiasakan Hidup Bersih Melalui Materi Thaharah Peserta Didik Mts Al-Hikmah," 2024.
- Damanik, Muhammad Zein, And Mutia Alamiah Warda. "Pembelajaran Al Qur'an Hadist." *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, No. 2 (2025).
- Darniyanti, Yulia, And Agus Saputra. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung." *Consilium: Education And Counseling Journal* 1, No. 2 (2021).
- Dasopang, Muhammad Darwis. "Belajar Dan Pembelajaran." *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, No. 2 (2017).
- Data, Analasis. "Teknik Pengumpulan Data." *Jurnal Pendidikan Mipa Susunan Redaksi* 4 (2014).

- Devi, Setio Rini. “Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur.” Uin Raden Intan Lampung, 2024.
- Erwahyudin, Devid Dwi, And Muhammad Azam Muttaqin. “Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam : Analisis Paradigmatik Terhadap Nilai Dan Tujuan Pendidikan” 8, No. 2 (2025): 201–13. <https://doi.org/10.24014/Au.V8i2>.
- Fadillah, Febbi Nur, And Asri Diah Susanti. “Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan” 8, No. 4 (2024).
- Hasan, Hanif, M Ansyar Bora, Dini Afriani, Listya Endang Artiani, Ratna Puspitasari, Anggi Susilawati, Putri Maha Dewi, Ahmad Asroni, Yunesman Yunesman, And Abdullah Merjani. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025.
- Ibtidaiyah, Madrasah, Purniadi Putra, Kalimantan Barat, Universitas Islam, Negeri Raden, And Fatah Palembang. “Telaah Kurikulum Dalam Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Di Madrasah Ibtidaiyah Purniadi Putra,” N.D.
- Jailani, M Syahrani. “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, No. 2 (2023).
- Leaderboard, Penggunaan, And Melalui Educaplay. “Vii Lailatur Rosida *, Sapti Wahyuningsih” 4, No. 5 (2024). <https://doi.org/10.17977/Um063.V4.I5.2024.9>.
- Mi Nu Putri Malang. “Lokasi Mi Nu Putri Malang.” Mis Minu Putri Malang, 2026. <https://minuputri.my.id/hubungi-kami>.
- . “Visi Dan Misi Mi Nu Putri Malang.” Mis Minu Putri Malang, 2026. <https://minuputri.my.id/read/3/visi-dan-misi>.
- Miftah, Muhammad. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, No. 2 (2013).

- Nartin, S E, S E Faturrahman, S E Yuniawan Heru Santoso, S T Paharuddin, S Pd Firman Yasa Utama, J Tarigan Wico, And S K Eliyah. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cendikia Mulia Mandiri, 2024.
- Nganjuk, Stkip Pgri. “Penerapan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital” 20, No. April (2025).
- “No Title,” 2021.
- “No Title” 10 (2025).
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah*, 2018.
- Putri, Mi Nu. “Profil Mi Nu Putri Malang.” *Mis Minu Putri Malang*, 2026. <https://Minuputri.My.Id/Read/2/Profil>.
- Rahmawati, Vita, And Parrisca Indra Perdana. “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Negeri Polagan 1” 8 (2024).
- Rijali, Ahmad. “Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali Uin Antasari Banjarmasin” 17, No. 33 (2018).
- Saleh, Sirajuddin. “Analisis Data Kualitatif.” *Pustaka Ramadhan*, Bandung, 2017.
- Sarnoto, Ahmad Zain, And Almaydza Pratama Abnisa. “Motivasi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, No. 2 (2022).
- Septina, Rika Yuska, Magister Teknologi, Pendidikan Fkip, And Universitas Tanjungpura. “Transformasi Pembelajaran Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 Dengan Educaplay : Meningkatkan,” 2024.
- Sholihin, Rahmat, Universitas Islam, And Negeri Antasari. “Motivasi Dalam Perspektif Pendidikan Islam” 2, No. 3 (2022).
- Siregar, Annisa, Agustina Fitriani Ritonga, And Tresna Wijayanthi. “Penerapan Media Ajar Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pkn Kurikulum Merdeka Di Sd Neg . 060816 Medan Area T . P 2023

/ 2024” 8 (2024): 49395–401.

Siswa, Motivasi Belajar. “No Title” 6, No. 1 (2021).

Soendari, Tjutju. “Pengujian Keabsahan Data Penelitian Kualitatif.” *Bandung: Jurusan Plb Fakultas Ilmu Pendidikan universitas Pendidikan Indonesia*, 2012.

Sulung, Undari, And Mohamad Muspawi. “Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier.” *Edu Research* 5, No. 3 (2024).

Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018).

Umi, Afifah. “Pengaruh Model Pembelajaran Curious Note Program (Cnp) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik.” Uin Raden Intan Lampung, 2024.

Waruwu, Marinu. “Pendekatan Penelitian Kualitatif : Konsep , Prosedur , Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan” 5 (2024).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip wawancara

Transkrip Wawancara

Narasumber 1

Nama : A. Chusnul Ghulam

Jabatan : Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Tanggal : 19 Mei 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana respons siswa selama mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan menggunakan media <i>Educaplay</i> yang diterapkan oleh peneliti?	Saat ini siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi. Oleh karena itu penggunaan media seperti <i>Educaplay</i> dapat membantu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.	(ACG.1.1)
2.	Metode apa yang paling sering bapak\ibu digunakan saat mengajar?	ceramah, diskusi, tanya jawab, dan demonstrasi	(ACG.1.2)
3.	Bagaimana kondisi siswa saat pembelajaran berlangsung?	Kondisi ideal siswa saat pembelajaran berlangsung sangat bervariasi, namun	(ACG.1.3)

		idealnya mereka harus terlibat aktif secara fisik dan mental, fokus mendengarkan, dan antusias.	
4.	Menurut Bapak/Ibu, mengapa media <i>Educaplay</i> dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?	Media <i>Educaplay</i> mampu menarik minat siswa karena tampilannya menarik dan aktivitasnya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	(ACG.1.4)
5.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran saat mengajar?	iya. sangat penting untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan memudahkan siswa dalam memahami materi	(ACG.1.5)
6.	Media apa saja yang sering digunakan?	Media Visual: Gambar, poster, grafik, peta, dan slide presentasi (PowerPoint/Canva).	(ACG.1.6)
7.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media membantu proses pembelajaran?	Sangat membantu untuk mempermudah penyampaian materi, mengonkretkan konsep yang abstrak, dan meningkatkan motivasi siswa.	(ACG.1.7)

8.	Apa perbedaan pada saat siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dengan sesudah menggunakan media pembelajaran?	Perbedaan utama terletak pada pemahaman dan keaktifan siswa. Sebelum menggunakan media, materi terasa abstrak, siswa pasif, dan mudah bosan. Sesudah menggunakan media, materi lebih konkret, minat dan motivasi belajar meningkat drastis, serta hasil belajar siswa jauh lebih optimal.	(ACG.1.8)
9.	Dalam pandangan Bapak/Ibu, Setelah menggunakan media pembelajaran apakah siswa termotivasi untuk belajar?	Saya melihat siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Mereka terlihat antusias mengikuti kegiatan dan berusaha menyelesaikan setiap aktivitas yang diberikan.	(ACG.1.9)
10.	Setelah menggunakan media, bagaimana hasil dari pengembangan media tersebut dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?	Saya melihat siswa lebih bersemangat ketika pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> . Mereka terlihat antusias mengikuti kegiatan yang diberikan dan tidak mudah kehilangan fokus.	(ACG.1.10)

11.	Bagaimana keaktifan siswa selama pembelajaran Al-Qur'an Hadis menggunakan media <i>Educaplay</i> yang diterapkan oleh peneliti?	Saya melihat siswa menjadi lebih aktif dibandingkan biasanya. Mereka lebih banyak bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.	(ACG.1.11)
12.	Apakah terdapat perubahan pada kepercayaan diri siswa selama pembelajaran menggunakan media <i>Educaplay</i> yang diterapkan oleh peneliti?	Beberapa siswa yang biasanya kurang aktif terlihat lebih berani saat pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> . Mereka mulai mau mencoba menjawab dan tidak malu lagi untuk bertanya.	(ACG.1.12)
13.	Apa yang Bapak/Ibu amati terkait antusiasme siswa selama penggunaan media <i>Educaplay</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?	Siswa terlihat lebih senang selama pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> . Mereka menikmati proses pembelajaran dan mengikuti kegiatan dengan antusias.	(ACG.1.13)

Narasumber 2

Nama : Dian Pusparini, S.T, S.Pdi

Jabatan : WAKA Kurikulum

Tanggal : 21 Mei 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana kondisi kegiatan belajar mengajar di sekolah sehari-hari?	Kegiatan belajar di MINU Putri menggunakan sistem 6 hari belajar, libur di Hari Jum'at. 1) Diawali dengan kegiatan pembiasaan pagi (upacara, aqidatul awwam, SKJ, istighotsah, & sholat Dhuha) pukul 06.45-07.15 wib. 2) Kegiatan belajar utama dimulai pukul 07.15-12.20 wib. 3) Diakhiri pembiasaan siang (sholat Dhuhur Berjamaah) pukul 12.20-13.00 wib.	(DP.2.1)
2.	Bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah?	Proses pembelajaran yang diterapkan di MINU Putri menggunakan Kurikulum Merdeka Deep Learning dengan mengintegrasikan Kurikulum	(DP.2.1)

		dari Kemenag yaitu Kurikulum Berbasis Cinta (KBC).	
3.	Metode pembelajaran apa yang sering digunakan guru?	Metode pembelajaran yang digunakan guru bervariasi, menyesuaikan dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa di masing2 kelas.	(DP.2.3)
4.	Bagaimana upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran?	Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MINU Putri ada beberapa upaya yang dilakukan: 1) Melaksanakan program peningkatan kompetensi guru baik melalui pelatihan/workshop/bimtek resmi dari Kemenag di MOOC Pintar maupun secara mandiri. 2) Menggalakkan kegiatan KKG baik lokal madrasah maupun KKG gabungan dengan madrasah lainnya. 3) Pelaksanaan Supervisi dan Evaluasi kegiatan dan hasil belajar yang dilaksanakan minimal sekali dalam 1 semester.	(DP.2.4)

		4) Penerapan metode pembelajaran yang berdiferensiasi dengan berpusat pada siswa. 5) Integrasi teknologi dalam pembelajaran seperti penerapan multimedia, perangkat belajar interaktif, platform2 belajar digital, dsb agar pembelajaran lebih menarik dan efektif. 6) Menciptakan lingkungan belajar yang Ramah Anak agar siswa termotivasi dan lebih semangat dalam belajar 7) Menjalin kerjasama secara aktif dengan orang tua melalui wadah Paguyuban Orang Tua Siswa dan stake holder lainnya untuk mendukung realisasi program madrasah.	
5.	Apakah sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran dalam kelas?	Sangat mendukung	(DP.2.5)

6.	Bagaimana dukungan sekolah terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran?	Dukungan sekolah terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dilakukan dengan cara: 1) Penyediaan sarana dan prasarana teknologi pembelajaran yang memadai seperti akses internet (wifi), pengadaan perangkat2 digital pendukung pembelajaran seperti komputer, laptop, LCD proyektor dll. 2) Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan/workshop mengenai literasi digital, penggunaan aplikasi edukasi berbasis teknologi, dsb. 3) Penyusunan platform terpadu seperti web MINU Putri yang terintegrasi dengan berbagai program madrasah	(DP.2.6)
----	--	--	-----------------

Narasumber 3

Seluruh Siswa Kelas V

13 Mei 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Apa yang membuat Anda tertarik saat peneliti memperkenalkan media <i>Educaplay</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?"	Saya penasaran karena sebelumnya belum pernah belajar menggunakan <i>Educaplay</i> . Saat dijelaskan cara menggunakannya saya ingin segera mencoba permainannya."	(HY.3.1)
2.	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadis menggunakan media <i>Educaplay</i> ?	- Kalau menggunakan <i>Educaplay</i> saya tidak cepat bosan karena belajar sambil bermain. Jadi saya lebih fokus saat pembelajaran berlangsung. - Saya merasa pembelajarannya menyenangkan. Ada tantangan yang membuat saya ingin menjawab semua soal dengan benar.	- (MDA.3.2) - (PNM.3.3)

		- Belajarnya lebih menyenangkan karena ada kuis dan permainan. Saya jadi lebih semangat untuk menjawab soal sampai selesai.	- (MAZ.3.4)
3.	Apakah kalian menjadi lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan <i>Educaplay</i> ?	- Kalau belajar menggunakan <i>Educaplay</i> saya jadi lebih semangat karena ada permainan dan soal-soal yang menarik. Saya jadi ingin terus mengikuti pelajaran sampai selesai. - Saya lebih senang belajar Al-Qur'an Hadis saat menggunakan <i>Educaplay</i> karena tidak membosankan seperti biasanya.	- (F.3.5) - (NA.3.6)
4.	Apa yang membuat Anda menyukai pembelajaran menggunakan media <i>Educaplay</i>	- Saya suka kalau pelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> karena kegiatannya berbeda dari biasanya.	- (MAZ.3.7)

		Jadi saya lebih tertarik mengikuti pelajaran." - Kalau ada Educaplay saya jadi tidak sabar menunggu pelajaran dimulai karena ingin mencoba aktivitas yang baru.	- (ATT.3.8)
5.	Apakah penggunaan media <i>Educaplay</i> membuat Anda lebih aktif dalam pembelajaran?	- Saat menggunakan <i>Educaplay</i> saya jadi lebih sering menjawab pertanyaan karena ingin mengetahui apakah jawaban saya benar atau tidak. - Kalau ada soal yang sulit saya biasanya bertanya kepada teman atau kepada peneliti supaya bisa menyelesaikannya	- (MNI.3.9) - (F. 3.10)

6.	Apa yang Anda rasakan ketika mendapatkan nilai yang baik saat menggunakan <i>Educaplay</i>	Ketika saya mendapatkan nilai yang bagus, saya merasa senang dan lebih percaya diri untuk mengerjakan soal berikutnya.	(MDA.3.11)
7.	Apa yang Anda rasakan ketika belajar menggunakan media <i>Educaplay</i> ?	Belajar menggunakan <i>Educaplay</i> lebih seru karena seperti bermain, jadi saya tidak merasa bosan saat pelajaran	(PNM.3.12)

Lampiran 2 Dokumentasi

Urut	NOMOR	Induk	NAMA SISWA	TANGGAL																															JUM
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
1	111235/3002610001		ABDULLAH AL-FAIQ SHOLIHIN													*	*	*	*	*	*	6		S									2		
2	111235/3002610002		AHMAD IKHBAR HADI KUSUMO													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
3	111235/3002610003		AHMAD ZAINAL ARDIN													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	2	
4	111235/3002610004		AISYAH MAHIRAH NURJANNAH													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	4	
5	111235/3002610005		AL THAFUT TALUH D													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	5	
6	111235/3002610006		ANIZA ZUL FA AZIZAH													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	7	
7	111235/3002610007		AQLAH KHANZA ZAHDAH													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
8	111235/3002610008		ASYIFA NALWA SAL SABILA													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
9	111235/3002610009		FAHITAH													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
10	111235/3002610010		HELVA YUMNA													*	*	*	*	*	*	A											1		
11	111235/3002610011		KAYYISA MAQDIS SYABANA													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
12	111235/3002610012		KEYSHA ARISTA ZHARIFAH													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
13	111235/3002610013		LATIFAH													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
14	111235/3002610014		MUHAMMAD ZAINUDDIN ZIDAN													*	*	*	*	*	*	*	i										1		
15	111235/3002610015		MUHAMMAD ALFURROHMAN													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
16	111235/3002610016		MUHAMMAD ARI ZAI'ARA													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
17	111235/3002610017		MUHAMMAD NUR ISMAIL													*	*	*	*	*	*	*	i										1		
18	111235/3002610018		MUHAMMAD UMAR UZAKIR HAFADI													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
19	111235/3002610019		MUTIARA DEWI APRILLIA													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
20	111235/3002610020		NAILA UFIRAH HERMIWATI													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
21	111235/3002610021		NALFAL RAHUL YUSFAN													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
22	111235/3002610022		NUR AZDAH													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
23	111235/3002610023		PUTRI NUR MAHRA													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
24	111235/3002610024		QISYA ALTHAFUNISA													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
25	111235/3002610025		QISYA AZZALIA ZAHREEN													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
26	111235/3002610026		QURROTA A'YUN													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
27	111235/3002610027		SITI HAFIDZAH MAHIRANI													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
28	111235/3002610028		SOFIYAH NURUL ANI													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
29	111235/3002610029		SYAKIRA GORINA ARDIAN													*	*	*	*	*	*	A											1		
30	111235/3002610030		MUHAMMAD RICHUAN MARCELLO U													*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	
Meninggal :				P																															

Absensi siswa lembar pertama

ABSENSI SISWA KELAS V (LIMA)																																					
TAHUN PELAJARAN 2023/2024																																					
BULAN :																																					
Urut	NOMOR	NAMA SISWA	TANGGAL																													JUMLAH	KET				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29			30	31	S	I
1	111235/3002610001	ABDULLAH AL-FAIQ SHOLIHIN															*	*	*	*	*	*	6		S												1
2	111235/3002610002	AHMAD IKHBAR HADI KUSUMO															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1
3	111235/3002610003	AHMAD ZAINAL ARDIN															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	2
4	111235/3002610004	AISYAH MAHIRAH NURJANNAH															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	3
5	111235/3002610005	AL THAFUT TALUH D															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	4
6	111235/3002610006	ANIZA ZUL FA AZIZAH															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	5
7	111235/3002610007	AQLAH KHANZA ZAHDAH															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	6
8	111235/3002610008	ASYIFA NALWA SALSABILA															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	7	
9	111235/3002610009	FAHITAH															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	8	
10	111235/3002610010	FAHITAH															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	9	
11	111235/3002610011	HELVA YUMNA															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	10	
12	111235/3002610012	KAYYISA MAQDIS SYABANA															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	11	
13	111235/3002610013	KEYSHA ARISTA ZHARIFAH															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	12	
14	111235/3002610014	LATIFAH															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	13	
15	111235/3002610015	MUHAMMAD ZAHUDDIN ZIDAN															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	14	
16	111235/3002610016	MUHAMMAD ALFURROHMAN															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	2	15	
17	111235/3002610017	MUHAMMAD ARI ZAI'ARA															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	16	
18	111235/3002610018	MUHAMMAD NUR ISMAIL															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	17	
19	111235/3002610019	MUHAMMAD UMAR UZAKIR HAFADI															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	18	
20	111235/3002610020	MUTIARA DEWI APRILLIA															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	9	1	19	
21	111235/3002610021	NAILA UFIRAH HERMIWATI															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	20	
22	111235/3002610022	NALFAL RAHUL YUSFAN															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	21	
23	111235/3002610023	NUR AZDAH															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	22	
24	111235/3002610024	PUTRI NUR MAHRA															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	23		
25	111235/3002610025	QISYA ALTHAFUNISA															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	24		
26	111235/3002610026	QISYA AZZALIA ZAHREEN															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	25		
27	111235/3002610027	QURROTA KYUN															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	26		
28	111235/3002610028	SITI HAFIDZAH MAHIRANI															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	27		
29	111235/3002610029	SOFIYAH NURUL AN															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	28		
30	111235/3002610030	SYAHRA DINNIA ANJAN															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	29		
31	111235/3002610031	SYAHRA DINNIA ANJAN															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	30		
32	111235/3002610032	MUHAMMAD PRHILAN MARCELO D U															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	1	31		
Keterangan:	P	19	Presentase =	S	Mengetahui,	Maang 14 - 07 - 2025																															
	L	11 siswa		S	Kepala MINU "Putri"	Wali Kelas																															
Jumlah		30		A																																	



Dokumentasi saat siswa menerapkan Media *Educaplay*



Dokumentasi saat Observasi di Kelas



Dokumentasi saat melakukan wawancara kepada siswa



Dokumentasi saat melakukan wawancara kepada Guru Mata Pelajaran



Dokumentasi setelah menerapkan Media *Educaplay*

BIODATA MAHASISWA

Nama : Nur Septia Putri Kirana

Tempat/Tanggal Lahir : Sidoarjo, 13 September 2004

Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama
Islam

Tahun Masuk : 2022

Alamat Rumah : Dsn. Balongsari RT11 RW04, Ds. Jogosatru, Kec.Sukodono,
Kab.Sidoarjo

No. Handphone : 0819977723599

Email : kiranaputriseptia@gmail.com

Nama Orang Tua

a) Ayah : Siswanto

b) Ibu : Estie Khrisma Negara

Riwayat Pendidikan

- a) RA Darussalam Jogosatru
- b) SDN Jogosatru
- c) SMP YPM 2 Sukodono
- d) SMK YPM 5 Sukodono

