



**PEMANFAATAN MEDIA *EDUCAPLAY* SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB
SISWA KELAS XI MAN 2 POLEWALI MANDAR**

***UTILIZING EDUCAPLAY TO ENHANCE ARABIC LEARNING INTEREST
AMONG ELEVENTH-GRADE STUDENTS AT MAN 2 POLEWALI MANDAR***

Syalesya Amani Fatiha^{1*}, Nur Fadilah Amin², Anshar³

Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: Syalesyaamanif@gmail.com^{1*}, nurfadilahamin@unismuh.ac.id², anshar@unismuh.ac.id³

Article Info**Article history :**

Received : 29-09-2025

Revised : 30-09-2025

Accepted : 02-10-2025

Published : 04-10-2025

Abstract

This study examines the effectiveness of the Educaplay learning media in enhancing students' interest in learning Arabic among eleventh-grade students at MAN 2 Polewali Mandar. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted over two cycles (pre-cycle, Cycle I, and Cycle II) involving 23 students as participants. Data were collected through observation sheets, structured questionnaires, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative techniques (percentages) to assess changes across four indicators: interest, attention, motivation, and knowledge. The findings revealed consistent improvements across all indicators: observed interest increased from 52% (pre-cycle) to 86% (Cycle I) and 91% (Cycle II); attention from 65% → 94% → 91%; motivation from 39% → 88% → 82%; and knowledge from 65% → 91% → 86%. The average questionnaire score also showed a substantial increase from 54% (pre-cycle) to 90% (Cycle I) and 99% (Cycle II). These results indicate that the Educaplay intervention fostered a sustained affective enhancement—initially driven by a novelty effect and later internalized through multimodal interaction and instant feedback. However, the limitations of the CAR design (absence of a control group), small sample size (n = 23), and dependence on technological infrastructure restrict the generalizability and causal claims. Practical implications include the need for technical onboarding, alignment of learning activities with instructional goals, and utilization of tracking data for formative feedback. Future research is recommended to employ quasi-experimental comparative studies, longitudinal measurements, and qualitative approaches for deeper exploration.

Keywords: *Educaplay, learning interest, Arabic language, gamification*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas pemanfaatan media pembelajaran Educaplay dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI di MAN 2 Polewali Mandar. Penelitian berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus (pra-siklus, siklus I, siklus II) melibatkan 23 siswa sebagai subjek. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, angket terstruktur, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif (persentase) untuk menilai perubahan pada empat indikator: ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pengetahuan. Hasil menunjukkan peningkatan konsisten pada seluruh indikator: observasi ketertarikan meningkat dari 52% (pra-siklus) menjadi 86% (siklus I) dan 91% (siklus II); perhatian 65% → 94% → 91%; motivasi 39% → 88% → 82%; pengetahuan 65% → 91% → 86%. Rata-rata skor angket juga meningkat tajam, yakni 54% (pra-siklus), 90% (siklus I), dan 99% (siklus II). Temuan ini mengindikasikan bahwa intervensi Educaplay memicu peningkatan afektif yang berkelanjutan melalui mekanisme novelty awal dan kemudian internalisasi lewat interaksi multimodal dan umpan balik instan. Meski demikian, keterbatasan desain PTK (tanpa kelompok kontrol), ukuran sampel kecil (n = 23), serta ketergantungan pada



infrastruktur teknologi membatasi generalisasi dan klaim kausal. Implikasi praktis meliputi kebutuhan onboarding teknis, pemilihan aktivitas yang sesuai tujuan pembelajaran, dan pemanfaatan data pelacakan untuk feedback formatif. Rekomendasi penelitian lanjutan meliputi studi komparatif kuasi-eksperimental, pengukuran longitudinal, dan kajian kualitatif mendalam.

Kata kunci: *Educaplay*, minat belajar, Bahasa Arab, gamifikasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Menurut Syah (2012), pembelajaran bukan hanya proses transfer pengetahuan, tetapi juga usaha sadar untuk mengembangkan potensi siswa agar mampu hidup mandiri dan berkontribusi di masyarakat. Dalam konteks pendidikan Islam, penguasaan Bahasa Arab memiliki posisi yang sangat strategis karena menjadi kunci utama dalam memahami sumber-sumber ajaran Islam seperti Al-Qur'an dan Hadis (Syarifah & Assagaf, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya memiliki nilai akademik, tetapi juga nilai religius yang mendalam bagi peserta didik di Indonesia sebagai negara dengan populasi Muslim terbesar di dunia.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa Bahasa Arab sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh sebagian siswa. Rendahnya minat belajar menyebabkan rendah pula partisipasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut (Khoirul Ma'arif, Al Ngarifin, & Hisbulloh, 2021). Padahal, minat belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Bisri, 2011). Guru sebagai fasilitator perlu berinovasi dalam menyusun strategi dan media pembelajaran yang dapat memotivasi serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap Bahasa Arab.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang besar bagi guru untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media berbasis teknologi telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Nasution, 2022). Salah satu media inovatif yang mulai banyak dimanfaatkan adalah *Educaplay*, sebuah platform digital yang menyediakan aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan memori, dan video pembelajaran (Batistuta & Hardinata, 2024). Penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih dinamis dan partisipatif, sekaligus mendorong munculnya minat belajar secara intrinsik (Sison, 2021).

Meski berbagai penelitian sebelumnya telah menyoroti efektivitas *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi atau penguasaan kosakata (Ummah, 2024; Mardiyah, 2023), kajian yang secara spesifik meneliti pengaruh pemanfaatan *Educaplay* terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa Madrasah Aliyah masih terbatas. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian tindakan kelas yang menitikberatkan pada dimensi afektif siswa, bukan hanya pada capaian kognitif. Dengan demikian, penelitian ini mencoba menjawab kebutuhan tersebut dengan menerapkan media *Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Polewali Mandar.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pendidikan modern. Secara konseptual, media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari sumber ke penerima (Rudy & Hasanah, 2018). Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi untuk menyalurkan pesan pendidikan secara efektif agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah. Yaumi (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang



dirancang secara sadar untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar secara efektif. Media bukan sekadar alat bantu mengajar, melainkan bagian integral dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta pengalaman belajar siswa (Hasan, 2021; Suryadi, 2020).

Secara teoritis, peran media pembelajaran dapat dijelaskan melalui teori *constructivism* dan *cognitive learning*. Kedua teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar, termasuk penggunaan media yang interaktif dan kontekstual (Ahmadi & Ilmiani, 2020). Dalam perspektif ini, media berfungsi bukan hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar bermakna. Ciri-ciri media yang efektif meliputi kemampuan merekam, memanipulasi, dan mendistribusikan informasi secara menarik dan efisien (Rohani, 2019). Dengan demikian, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Salah satu inovasi media digital yang banyak digunakan dalam konteks pendidikan adalah *Educaplay*, platform pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Juan Diego Polo (Surachmi et al., 2021). *Educaplay* menyediakan berbagai aktivitas seperti kuis, *matching games*, teka-teki silang, permainan memori, hingga *video quiz*, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Rahmawati & Putra, 2019). Platform ini juga memungkinkan guru melacak hasil belajar siswa serta memberikan umpan balik langsung (Sari & Mulyono, 2020). Keunggulan *Educaplay* terletak pada interaktivitas tinggi, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan (Nugroho, Wardani, & Utami, 2018). Meski demikian, kendala seperti ketergantungan pada jaringan internet dan keterbatasan fitur gratis masih menjadi hambatan implementatifnya di sekolah-sekolah tertentu.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas *Educaplay* dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab. Ummah (2024) melalui penelitian kuantitatif dengan model kuasi-eksperimen menemukan bahwa penggunaan game *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas VII di MTs Nurul Islam Kediri. Mardiyah (2023) menggunakan metode serupa dan menyimpulkan bahwa *Educaplay* efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa MTsN 13 Jakarta. Sementara itu, Arsita, Hikmah, dan Masrun (2024) dalam penelitian kualitatif di SD IT Mutiara Global Pekanbaru menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* pada tahap evaluasi mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa melalui penyajian soal yang menarik serta pemberian umpan balik langsung. Temuan-temuan tersebut mengonfirmasi bahwa *Educaplay* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam memotivasi siswa, meskipun fokus penelitian masih terbatas pada aspek motivasi dan hasil belajar kognitif.

Kendati demikian, terdapat kesenjangan empiris dan teoretis yang perlu dijawab. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu menyoroti efek *Educaplay* terhadap *motivasi belajar* atau *hasil belajar* (Ummah, 2024; Mardiyah, 2023), tetapi belum banyak yang meneliti aspek *minat belajar* sebagai variabel afektif yang lebih mendalam. Kedua, sebagian studi dilakukan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah pertama, sehingga konteks madrasah aliyah sebagai lembaga pendidikan menengah atas masih relatif kurang dieksplorasi. Ketiga, pendekatan penelitian yang digunakan sebelumnya lebih banyak bersifat kuantitatif dan eksperimental, sedangkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menekankan pada proses peningkatan secara bertahap masih jarang diterapkan dalam konteks media digital interaktif.



Berdasarkan telaah literatur tersebut, artikel ini berkontribusi dalam memperluas pemahaman ilmiah mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui fokus pada peningkatan *minat belajar* siswa. Penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas *Educaplay* dari sisi motivasi dan kognitif, tetapi juga memperkaya dimensi afektif yang sering terabaikan dalam kajian sebelumnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kekurangan riset terdahulu serta memberikan dasar empiris bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada peningkatan minat belajar Bahasa Arab di lingkungan madrasah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (2015). Desain ini dipilih karena berorientasi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran secara langsung di kelas melalui serangkaian tindakan reflektif dan sistematis. Model PTK yang digunakan mengacu pada desain Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus dilakukan berulang hingga terjadi peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab.

Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Polewali Mandar, Kecamatan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada ketersediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer, ponsel pintar, dan jaringan internet yang memadai untuk penerapan media digital *Educaplay*. Kegiatan penelitian berlangsung selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, yakni dari 19 Februari hingga 24 April 2025, setelah memperoleh izin penelitian dari pihak sekolah dan Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Kabupaten Polewali Mandar.

Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas XI Agama E MAN 2 Polewali Mandar, sedangkan objek penelitian adalah penerapan media pembelajaran *Educaplay* untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Arab. Indikator minat belajar yang digunakan disusun berdasarkan teori Darmadi (2017) dan meliputi empat aspek utama: (1) ketertarikan terhadap pembelajaran, (2) perhatian selama proses belajar, (3) motivasi belajar, dan (4) pengetahuan terhadap materi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, angket siswa, dan dokumentasi pembelajaran (tercantum pada lampiran). Lembar observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama proses belajar, sedangkan angket digunakan untuk mengukur respon dan persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Validitas data diuji menggunakan validitas proses dan validitas hasil (Sanjaya, 2009), dengan memastikan bahwa setiap tindakan berjalan konsisten, transparan, serta dapat diverifikasi melalui refleksi bersama guru kolaborator.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, angket tertutup, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Observasi dilaksanakan pada setiap siklus dengan mencatat perubahan perilaku siswa terhadap keaktifan dan antusiasme belajar (Anggito & Setiawan, 2018). Angket disebarakan setelah setiap siklus tindakan untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa secara kuantitatif berdasarkan empat indikator tersebut. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto, rekaman kegiatan, dan hasil pekerjaan siswa. Prosedur pelaksanaan tindakan terdiri atas dua siklus, masing-masing berlangsung selama dua kali pertemuan dengan topik



pembelajaran berbeda yang disesuaikan dengan buku K13 Bahasa Arab dari Kementerian Agama RI.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil observasi dan angket diolah menggunakan rumus persentase untuk mengukur tingkat ketercapaian setiap indikator (Arikunto, 2015). Nilai yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan klasifikasi dari Sugiyono (2012), yaitu: sangat tinggi (86–100%), tinggi (71–85%), cukup (56–70%), rendah (40–55%), dan sangat rendah ($\leq 40\%$). Peningkatan minat belajar dianggap signifikan apabila terjadi kenaikan persentase minimal satu kategori pada hasil observasi dan angket antara siklus I dan siklus II.

Dengan rancangan metodologis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas pemanfaatan *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab melalui tindakan reflektif dan berkelanjutan yang berakar pada praktik pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah secara mendalam efektivitas penerapan media pembelajaran *Educaplay* dalam meningkatkan *minat belajar* Bahasa Arab pada peserta didik kelas XI di MAN 2 Polewali Mandar. Fokus utama kajian ini terletak pada bagaimana integrasi media digital berbasis gamifikasi tersebut mampu memfasilitasi perubahan sikap, perhatian, dan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran bahasa asing yang kerap dianggap sulit dan monoton. Bagian ini memaparkan secara komprehensif hasil-hasil penelitian yang diperoleh melalui serangkaian observasi langsung di kelas serta penyebaran angket pada tiga tahapan pelaksanaan, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap tahap dianalisis untuk menilai perkembangan tingkat minat belajar siswa secara progresif, disertai interpretasi mendalam terhadap dinamika perubahan yang terjadi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dikaji dalam kerangka teoritik dan dibandingkan dengan temuan-temuan sebelumnya guna menilai konsistensi dan kontribusinya terhadap literatur yang telah ada mengenai efektivitas media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Hasil pengamatan pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa tingkat *minat belajar* siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab masih tergolong rendah pada hampir seluruh indikator yang diukur. Berdasarkan lembar observasi yang digunakan, diketahui bahwa aspek ketertarikan siswa terhadap materi hanya mencapai 52%, perhatian sebesar 65%, motivasi belajar berada pada tingkat 39%, dan pengetahuan yang berkaitan dengan materi pelajaran mencapai 65%. Temuan ini dipertegas oleh data angket yang menunjukkan rata-rata skor keseluruhan hanya 54%, menandakan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan dorongan afektif dan kognitif yang optimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya capaian pada tahap ini mengindikasikan bahwa pola pengajaran yang diterapkan sebelumnya masih bersifat konvensional, dengan dominasi metode ceramah dan ketergantungan pada buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut berimplikasi pada terbatasnya ruang partisipasi aktif siswa, baik dalam bentuk keterlibatan emosional maupun interaksi belajar yang bermakna. Temuan ini sejalan dengan pandangan Bisri (2011) dan Yaumi (2021) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif cenderung menimbulkan kejenuhan serta menurunkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, tahap pra-siklus dalam penelitian ini menjadi landasan penting untuk



menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap intervensi pembelajaran berbasis media digital yang lebih variatif, partisipatif, dan mampu merangsang keterlibatan afektif serta kognitif siswa secara simultan.

Setelah penerapan media pembelajaran *Educaplay* pada tahap siklus I, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh indikator minat belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal pra-siklus. Berdasarkan hasil observasi, aspek ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab mengalami kenaikan tajam dari 52% menjadi 86%, sedangkan tingkat perhatian meningkat dari 65% menjadi 94%. Aspek motivasi menunjukkan pertumbuhan paling menonjol, naik dari 39% menjadi 88%, diikuti peningkatan pengetahuan terhadap materi dari 65% menjadi 91%. Hasil ini diperkuat oleh data angket yang menunjukkan lonjakan rata-rata skor keseluruhan dari 54% menjadi 90%, yang mengindikasikan adanya perubahan positif yang substansial dalam ranah afektif siswa setelah intervensi pembelajaran berbasis media interaktif diterapkan. Peningkatan yang terjadi dapat dijelaskan oleh dua mekanisme utama yang saling berkaitan. Pertama, adanya *novelty effect* atau pengaruh kebaruan teknologi yang menimbulkan rasa ingin tahu, antusiasme, serta dorongan eksploratif siswa untuk mencoba pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Kedua, interaksi multimodal yang ditawarkan oleh *Educaplay* yang mengintegrasikan elemen teks, suara, gambar, dan komponen permainan (*gamification*) menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan kompetitif. Kombinasi berbagai mode pembelajaran tersebut mampu menstimulasi aspek emosional sekaligus memperkuat perhatian dan fokus belajar siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian Ummah (2024) dan Mardiyah (2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta rasa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Dengan demikian, hasil pada siklus I ini menegaskan efektivitas awal *Educaplay* sebagai sarana pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Peningkatan pada setiap indikator tersebut dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Persentase Minat Belajar Berdasarkan Hasil Observasi

Indikator Minat Belajar	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Ketertarikan terhadap pembelajaran	52	86	91
Perhatian dalam mengikuti pelajaran	65	94	91
Motivasi belajar siswa	39	88	82
Pengetahuan terhadap materi	65	91	86
Rata-rata keseluruhan observasi	55	90	88

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1, peningkatan paling mencolok pada siklus I terjadi pada aspek motivasi belajar, yang melonjak dari 39% menjadi 82%, menandakan adanya perubahan afektif yang signifikan di kalangan siswa. Namun demikian, peningkatan tersebut tidak berlangsung tanpa hambatan. Hasil observasi selama proses pembelajaran mengungkapkan adanya tantangan adaptasi teknis, terutama pada fase awal penerapan *Educaplay*. Sebagian siswa terlihat mengalami kesulitan dalam memahami antarmuka digital dan prosedur partisipasi dalam aktivitas berbasis daring. Kurangnya pengalaman awal dalam mengoperasikan platform interaktif menyebabkan beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama untuk beradaptasi, sehingga efektivitas pembelajaran pada pertemuan-pertemuan awal belum sepenuhnya optimal. Fenomena ini menunjukkan bahwa



keberhasilan penerapan media pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada kualitas konten atau desain interaktifnya, tetapi juga pada tingkat kesiapan teknologi (*technological readiness*) dan literasi digital peserta didik. Oleh karena itu, strategi onboarding teknis menjadi aspek krusial dalam integrasi media berbasis teknologi ke dalam proses belajar. Pemberian pelatihan singkat dan bimbingan penggunaan di awal pembelajaran dapat membantu siswa memahami alur penggunaan platform, mengurangi kecemasan teknologi, serta meningkatkan efisiensi interaksi digital. Dalam konteks penelitian tindakan kelas, refleksi atas kendala ini dijadikan dasar untuk merancang perbaikan di siklus berikutnya, dengan memastikan bahwa seluruh siswa memiliki kompetensi teknologis yang memadai agar implementasi *Educaplay* pada siklus II dapat berjalan lebih efektif dan berkelanjutan.

Pada tahap siklus II, setelah dilakukan berbagai penyesuaian instruksional dan perbaikan teknis yang diidentifikasi dari refleksi siklus sebelumnya, hasil penelitian menunjukkan adanya konsistensi peningkatan minat belajar siswa dengan pola perkembangan yang lebih stabil dan berkelanjutan. Penerapan *onboarding teknis* di awal pembelajaran, penyesuaian tingkat kesulitan aktivitas, serta pemilihan jenis permainan yang lebih relevan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Arab terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi, tingkat ketertarikan dan perhatian siswa masing-masing mencapai 91%, sedangkan motivasi belajar berada pada angka 82%, dan pengetahuan terhadap materi meningkat hingga 86%. Data ini memperlihatkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran tidak hanya meningkat secara kuantitatif, tetapi juga menunjukkan kualitas interaksi yang lebih aktif, reflektif, dan kolaboratif. Hasil angket pun memperkuat temuan observasi tersebut, dengan rata-rata skor keseluruhan mencapai 99%, suatu capaian yang menunjukkan lonjakan minat belajar yang sangat tinggi dan mendekati kondisi ideal. Peningkatan yang konsisten pada seluruh indikator ini menegaskan bahwa dampak positif penggunaan *Educaplay* tidak semata-mata merupakan efek sementara akibat kebaruan teknologi (*novelty effect*), melainkan telah bertransformasi menjadi keterlibatan intrinsik yang bersifat berkelanjutan. Dengan kata lain, media pembelajaran interaktif ini telah berhasil membentuk *learning engagement* yang stabil dan memperkuat motivasi internal siswa untuk belajar Bahasa Arab. Konsistensi peningkatan hasil angket pada setiap siklus tersaji secara ringkas pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rata-Rata Skor Angket Minat Belajar Siswa

Tahap Pengamatan	Rata-Rata Skor Angket (%)	Deskripsi
Pra-Siklus	54	Minat belajar rendah; aktivitas belajar pasif
Siklus I	90	Peningkatan signifikan setelah penerapan <i>Educaplay</i>
Siklus II	99	Minat belajar sangat tinggi dan stabil

Data yang tersaji pada Tabel 2 menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa berlangsung secara berkelanjutan dari siklus I ke siklus II, menandakan keberhasilan strategi pembelajaran berbasis media digital dalam menumbuhkan keterlibatan belajar yang stabil. Fenomena ini dapat dipahami melalui perspektif teori konstruktivisme sosial, yang menekankan bahwa proses belajar bukan sekadar akumulasi informasi, melainkan hasil dari interaksi sosial, refleksi individu, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun makna dari pengalaman belajar mereka. Dalam konteks penelitian ini, penerapan *Educaplay* berperan sebagai fasilitator



lingkungan belajar yang konstruktivistik, di mana fitur *instant feedback* dan *gamified assessment* memberikan pengalaman belajar yang bersifat dialogis dan reflektif. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan materi secara dinamis melalui berbagai bentuk respons langsung yang memvalidasi pemahaman mereka. Umpan balik instan tersebut memperkuat hubungan antara usaha belajar dan hasil yang diperoleh, sehingga membangun rasa pencapaian dan meningkatkan motivasi intrinsik untuk terus belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Yaumi (2021) yang menegaskan bahwa interaksi multimodal yang menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik serta respons cepat dari media berbasis teknologi, berperan penting dalam memperkuat keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara simultan. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi pada siklus II tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga menunjukkan perubahan kualitatif dalam cara siswa membangun pemahaman dan menikmati proses belajar Bahasa Arab melalui media digital interaktif.

Dari perspektif literatur, penelitian ini memberikan kontribusi penting dengan melengkapi dan memperluas cakupan temuan-temuan sebelumnya yang menyoroti efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab. Berbeda dari sejumlah penelitian terdahulu yang lebih berfokus pada peningkatan motivasi eksternal atau penguasaan kognitif, penelitian ini menempatkan perhatian khusus pada dimensi afektif dari minat belajar sebagai indikator utama keberhasilan penggunaan media interaktif. Penelitian-penelitian seperti yang dilakukan oleh Ummah (2024), Mardiyah (2023), dan Arsita et al. (2024) telah menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan digital (*game-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun demikian, sebagian besar studi tersebut masih menitikberatkan pada aspek peningkatan hasil akademik atau performa kognitif, tanpa mengeksplorasi secara mendalam bagaimana media digital memengaruhi aspek emosional, rasa ingin tahu, dan kesenangan belajar siswa. Dalam konteks ini, penelitian yang dilakukan di MAN 2 Polewali Mandar memperluas pemahaman tentang bagaimana *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu instruksional, tetapi juga sebagai medium yang menumbuhkan keterikatan emosional dan rasa memiliki terhadap proses belajar. Temuan ini memperkaya wacana teoretis tentang efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dengan menegaskan bahwa media digital interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna secara afektif, sehingga menumbuhkan minat belajar yang berkelanjutan dan mendalam terhadap Bahasa Arab sebagai mata pelajaran.

Analisis data lebih lanjut menunjukkan adanya korelasi yang kuat antarindikator minat belajar, di mana peningkatan pada dimensi ketertarikan dan perhatian secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan aspek pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran. Pola hubungan ini menegaskan bahwa aspek afektif berperan sebagai fondasi yang mendasari keterlibatan kognitif dalam proses belajar Bahasa Arab. Dengan kata lain, ketika siswa menunjukkan rasa tertarik dan fokus yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran, mereka cenderung lebih mudah memahami isi materi, menyerap informasi baru, serta mengingat konsep-konsep penting secara lebih efektif. Fenomena ini mendukung pandangan Bisri (2011) dan Darmadi (2017) yang menegaskan bahwa minat belajar merupakan prasyarat psikologis bagi terbentuknya motivasi intrinsik dan keinginan berkelanjutan untuk belajar. Dalam konteks penelitian ini, hasil tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan ketertarikan dan perhatian yang difasilitasi melalui interaksi digital dalam platform *Educaplay* tidak hanya menimbulkan efek emosional sesaat, tetapi juga mengaktivasi proses berpikir yang lebih dalam (*deep learning engagement*). Namun demikian, meskipun terdapat



indikasi hubungan positif antara peningkatan minat belajar dan capaian kognitif, hubungan tersebut belum dapat diverifikasi secara kausal karena desain penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) tanpa kelompok kontrol. Keterbatasan ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan dengan pendekatan kuasi-eksperimental untuk menilai kekuatan dan arah hubungan antarvariabel secara lebih objektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan implementasi *Educaplay* pada tataran afektif, tetapi juga memberikan indikasi awal tentang kontribusi potensialnya terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Dari sisi metodologis, penelitian ini menunjukkan tingkat ketelitian yang memadai dalam menjaga validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Proses pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode, yaitu dengan mengombinasikan hasil observasi langsung di kelas dan angket terstruktur yang disusun berdasarkan indikator teoritik minat belajar. Keabsahan data dijamin melalui kolaborasi antara peneliti dan guru mitra, yang berperan aktif dalam proses refleksi dan verifikasi hasil observasi di setiap siklus pembelajaran. Instrumen yang digunakan telah diadaptasi dari konstruk teoretis umum tentang minat belajar, meliputi empat dimensi utama: ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pengetahuan. Setiap dimensi dikembangkan menjadi indikator terukur yang memungkinkan pemantauan perubahan secara sistematis dari pra-siklus hingga siklus II. Pendekatan ini memastikan bahwa data yang dihasilkan tidak hanya menggambarkan fluktuasi persepsi siswa, tetapi juga menunjukkan perkembangan yang konsisten berdasarkan observasi perilaku nyata di kelas. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memiliki keterbatasan yang perlu dicermati, seperti ukuran sampel yang relatif kecil ($n = 23$) dan tidak adanya kelompok kontrol pembanding, yang berpotensi membatasi tingkat generalisasi dan kekuatan inferensi kausal temuan. Keterbatasan ini bukan merupakan kelemahan mendasar, melainkan konsekuensi metodologis dari desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran secara kontekstual. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan rancangan kuasi-eksperimen dengan skala sampel lebih luas agar dapat menguji validitas eksternal dan memperkuat generalisasi hasil penelitian ini dalam konteks pendidikan Bahasa Arab di berbagai satuan pendidikan.

Hasil penelitian ini juga memberikan sejumlah implikasi praktis yang relevan bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan pendidikan menengah. Pertama, hasil temuan menegaskan pentingnya sesi orientasi teknis (technical onboarding) sebelum penggunaan media digital seperti *Educaplay*, terutama bagi siswa yang belum terbiasa dengan platform pembelajaran berbasis daring. Pemberian pelatihan singkat di awal pertemuan terbukti membantu siswa memahami tata cara penggunaan media, mengurangi hambatan teknologis, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan sistem pembelajaran digital. Kedua, guru perlu menyesuaikan jenis aktivitas di *Educaplay* dengan tujuan pedagogis yang ingin dicapai. Misalnya, aktivitas seperti *Word Search* dan *Matching Game* dapat digunakan untuk memperkuat penguasaan kosakata, sedangkan *Video Quiz* dan *Jumbled Sentences* lebih efektif untuk menguji pemahaman konteks dan struktur kalimat. Penyesuaian ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan berorientasi pada pencapaian kompetensi spesifik. Ketiga, fitur pelacakan hasil (learning analytics) yang tersedia dalam platform *Educaplay* dapat dimanfaatkan guru sebagai sarana umpan balik formatif (formative feedback) untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa secara individual. Melalui data tersebut, guru dapat mengidentifikasi kesulitan belajar siswa secara



lebih dini dan merancang intervensi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan integrasi media digital dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada penggunaan teknologi semata, tetapi juga pada kemampuan guru dalam merancang strategi pedagogis yang adaptif serta mengoptimalkan potensi fitur interaktif untuk mendorong partisipasi aktif dan refleksi belajar siswa secara berkelanjutan.

Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis digital seperti *Educaplay* sangat bergantung pada tersedianya dukungan infrastruktur dan ekosistem teknologi yang memadai. Kesiapan institusional menjadi faktor kunci yang menentukan sejauh mana inovasi digital dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Sekolah perlu memastikan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet stabil agar proses pembelajaran tidak terhambat oleh kendala teknis. Selain itu, lembaga pendidikan juga perlu berinvestasi dalam pengembangan kompetensi guru, baik melalui pelatihan teknis penggunaan platform digital maupun peningkatan kemampuan pedagogik digital (*digital pedagogical competence*) yang memungkinkan guru mendesain pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Aspek kebijakan internal pun memainkan peran strategis. Sekolah sebaiknya memiliki kebijakan integratif yang mendorong pemanfaatan media interaktif dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan evaluasi hasil belajar. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi Yaumi (2021) yang menekankan pentingnya kesiapan teknologi, dukungan kelembagaan, dan literasi digital guru sebagai tiga pilar utama dalam transformasi pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, implikasi kelembagaan dari penelitian ini bukan sekadar pada tataran teknis, melainkan juga menyentuh aspek manajerial dan kebijakan pendidikan yang lebih luas yakni bagaimana sekolah mampu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penerapan inovasi digital yang berkelanjutan dan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab secara menyeluruh.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengayaan teori pembelajaran konstruktivis, khususnya dalam konteks penerapan teknologi pendidikan berbasis permainan digital (*gamified learning environment*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai media bantu pengajaran, tetapi juga sebagai variabel mediasi yang menghubungkan antara desain instruksional dan peningkatan minat belajar siswa. Dalam kerangka teori konstruktivisme sosial, pembelajaran dipahami sebagai proses kolaboratif di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara individu dan lingkungannya. Dalam konteks ini, *Educaplay* menghadirkan ruang belajar digital yang memfasilitasi interaksi sosial, partisipasi, dan refleksi diri secara simultan melalui elemen gamifikasi seperti tantangan, skor, dan umpan balik langsung. Elemen-elemen tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi ekstrinsik, tetapi secara bertahap menumbuhkan motivasi intrinsik yang berasal dari rasa pencapaian dan kepuasan belajar. Dengan demikian, lingkungan belajar digital berbasis permainan berfungsi sebagai katalis bagi terbentuknya engagement kognitif dan afektif, di mana siswa terlibat aktif dalam proses penemuan makna (*meaning-making*) dari pengalaman belajar mereka. Temuan ini memperluas kerangka teoritis yang dikemukakan oleh Yaumi (2021) dengan menunjukkan bahwa dimensi gamifikasi dalam teknologi pendidikan dapat memperkuat hubungan antara desain pembelajaran dan hasil belajar melalui peningkatan interaksi, umpan balik cepat, dan perasaan keberhasilan yang dialami peserta didik. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak hanya menegaskan relevansi teori konstruktivisme sosial dalam era digital, tetapi juga menghadirkan model konseptual



baru tentang bagaimana media pembelajaran interaktif dapat membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Temuan penelitian ini secara umum konsisten dengan hasil studi yang dilakukan oleh Ummah (2024) dan Mardiyah (2023), yang keduanya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Educaplay* berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Namun demikian, penelitian ini menambahkan dimensi analitis baru dengan menyoroti aspek afektif dari minat belajar secara lebih mendalam, bukan sekadar mengonfirmasi pengaruhnya terhadap pencapaian kognitif. Dalam studi-studi sebelumnya, keberhasilan media digital seperti *Educaplay* lebih banyak dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar, kecepatan pemahaman, atau ketuntasan belajar. Sementara itu, penelitian ini menekankan pada bagaimana media digital berkontribusi dalam membangun keterikatan emosional siswa terhadap proses belajar Bahasa Arab. Dengan mengintegrasikan elemen interaktif seperti permainan, kuis, dan *immediate feedback*, *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai medium yang memediasi hubungan antara emosi positif, perhatian, dan persistensi belajar. Perbedaan fokus inilah yang menjadikan penelitian ini bernilai teoretis, karena memperkaya literatur yang ada dengan menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar bukanlah sekadar efek samping dari pengalaman digital yang menyenangkan, melainkan hasil dari interaksi dinamis antara teknologi, afeksi, dan kognisi dalam konteks pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah yang lebih luas terhadap pengembangan teori motivasi belajar digital, serta menegaskan bahwa media interaktif seperti *Educaplay* dapat menjadi instrumen strategis untuk menumbuhkan keterlibatan belajar yang bersifat holistik, mencakup dimensi emosional, kognitif, dan sosial.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan temuan yang kuat dan relevan secara empiris, beberapa keterbatasan metodologis perlu dicatat untuk memberikan konteks yang proporsional terhadap generalisasi hasilnya. Pertama, penelitian ini dilakukan dengan jumlah partisipan yang relatif terbatas ($n = 23$), sehingga hasil yang diperoleh lebih merefleksikan kondisi spesifik di MAN 2 Polewali Mandar dan belum dapat digeneralisasikan secara luas ke konteks pendidikan lainnya. Kedua, desain penelitian yang digunakan berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) tanpa adanya kelompok kontrol membuat analisis kausalitas antara penerapan *Educaplay* dan peningkatan minat belajar tidak dapat diuji secara empiris dengan tingkat kepastian yang tinggi. Keterbatasan ini menuntut kehati-hatian dalam menafsirkan hubungan sebab-akibat, sekalipun pola peningkatan yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan indikasi hubungan yang kuat antara kedua variabel. Ketiga, durasi penelitian yang relatif singkat dan pelaksanaan hanya dalam dua siklus pembelajaran mungkin belum cukup untuk mengamati dampak jangka panjang terhadap stabilitas minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan pendekatan kuasi-eksperimen atau longitudinal untuk menilai sejauh mana efek positif dari penggunaan *Educaplay* dapat bertahan dalam jangka waktu lebih lama dan di berbagai konteks institusional. Selain itu, pendekatan kualitatif mendalam, seperti wawancara atau *focus group discussion (FGD)*, dapat digunakan untuk mengeksplorasi persepsi siswa tentang elemen-elemen *Educaplay* yang paling berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar. Dengan memperluas metodologi ke arah multi-paradigma ini, penelitian di masa depan dapat menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif dan valid secara eksternal mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab.



Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menggambarkan sebuah proses transformasi pembelajaran yang progresif dan bermakna, yang berlangsung dari respons awal terhadap kebaruan media digital menuju tahap internalisasi pengalaman belajar yang reflektif dan berkelanjutan. Pada siklus I, peningkatan minat belajar yang terjadi cenderung dipengaruhi oleh faktor novelty effect, yaitu daya tarik awal terhadap teknologi baru yang menimbulkan rasa ingin tahu dan antusiasme spontan di kalangan siswa. Namun, seiring berjalannya waktu dan setelah dilakukan berbagai penyesuaian pada siklus II, efek kebaruan tersebut berkembang menjadi keterlibatan intrinsik (intrinsic engagement), di mana siswa tidak lagi termotivasi hanya oleh aspek hiburan dari media, tetapi juga oleh kepuasan personal dalam memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Pergeseran ini mencerminkan keberhasilan *Educaplay* sebagai media yang tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual atau interaktif, tetapi juga sebagai medium pedagogis yang membentuk lingkungan belajar transformatif sebuah ruang digital yang memadukan tantangan, umpan balik cepat, dan kesempatan refleksi. Proses pembelajaran pun tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi interaksi dinamis antara siswa, materi, dan teknologi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Educaplay* dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab mampu menumbuhkan minat belajar yang autentik, memperkuat hubungan emosional siswa dengan proses belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif, adaptif, dan berorientasi pada pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media digital interaktif memiliki potensi besar untuk merevolusi paradigma pembelajaran tradisional menuju model pembelajaran yang lebih reflektif, partisipatif, dan berbasis motivasi intrinsik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Educaplay* mampu meningkatkan *minat belajar* Bahasa Arab siswa kelas XI di MAN 2 Polewali Mandar secara signifikan dan berkelanjutan: observasi menunjukkan kenaikan ketertarikan (52% → 86% → 91%), perhatian (65% → 94% → 91%), motivasi (39% → 88% → 82%), dan pengetahuan (65% → 91% → 86%), sementara rata-rata skor angket meningkat dari 54% (pra-siklus) menjadi 90% (siklus I) dan 99% (siklus II). Temuan ini mengindikasikan bahwa efek awal *novelty* ditransformasikan melalui desain aktivitas multimodal dan umpan balik instan menjadi keterlibatan intrinsik yang mendukung pembelajaran afektif dan kognitif. Namun demikian, karena desain penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas tanpa kelompok kontrol dan ukuran sampel terbatas ($n = 23$), klaim kausal dan generalisasi hasil perlu diinterpretasikan secara hati-hati.

Secara praktis, sebaiknya sekolah mengimplementasikan sesi *onboarding* teknis singkat sebelum penggunaan *Educaplay*, menyelaraskan jenis aktivitas dengan tujuan pembelajaran (mis. *Word Search/Matching* untuk kosakata; Video Quiz untuk pemahaman teks), serta memanfaatkan fitur pelacakan sebagai sumber umpan balik formatif untuk remedial dan perencanaan individual; di tingkat kelembagaan diperlukan penguatan infrastruktur (koneksi dan perangkat) serta pelatihan pedagogik digital bagi guru. Untuk pengembangan ilmu, penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan sampel yang lebih besar untuk menguji efek kausal terhadap hasil kognitif dan afektif, melakukan studi longitudinal (follow-up 1–3 bulan) untuk menilai durabilitas efek dan mengatasi *novelty effect*, serta menambahkan komponen kualitatif



(wawancara/FGD) untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dan elemen platform yang paling berdampak.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Terjemahnya.

Albi Anggito, dan Johan Setiawan, (2018) *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukabumi: CV Jejak.

Amalia, R. (2019) Strategi Efektif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.

Anisah Fitri. (2024) *Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap*.

Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. (2006) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Arsita, Wina, Hikmah, dan Masrun. (2024) Penerapan Platform *Educaplay* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru." *Jurnal Cendikia Pendidikan* 9. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.

Bahrudin, Uril, Abdul Malik Karim Amrullah, dan Noor Amalina Audina, (2021) Konstruktivisme dalam Perkuliahan Maharah Kalam Menggunakan Media Instagram: Implementasi, Problematika dan Persepsi Mahasiswa di Indonesia. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i1.2396>.

Batitusta, Fabian Omar, dan Vanda Hardinata. (2024) Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai Vol. 7. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.

Bisri M, Djaelani. (2011) *Psikologi Pendidikan*. Depok: CV. Arya Duta.

Budirahayu, Tuti, dan Muhammad Saud. (2023) Pedagogical innovation and teacher collaborations in supporting student learning success in Indonesia. *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2271713>.

Chariyah Hasan. (1994) *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al-Ikhlash.

Charli, Leo, Tri Ariani, dan Lusi Asmara. (2019) Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>.

Darmadi. (2017) *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

Depatemen Agama RI. (2007) *Kumpulan Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Jakarta: Depag RI.

Dr. Ahmadi, S.Ag, M.S.I, dan Aulia, Mustika. (2020) *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional Hingga Era Digital*. Yogyakarta: Genta Grup.

Fadilla Amara Zenobia. (2023) Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi. *Skripsi*

Fadlurrohman, Dzaki. (2020) "Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika*.



- Hisbulloh, Amrulloh Khoirul ma'arif, Syeh Al Ngarifin. (2021) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X di MA Al-Falah Gunung Kasih. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.
- Junaidi. (2019) Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*.
- Kartika S, Millah S. (2019) Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*.
- Kurniawati, Rikke, dan Dewi Novitasari. (2023) Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>.
- Mahiru, Achmada Ichsan. (2024) Efektivitas Media *Educaplay* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah Bakti Ibu Kota Madiun. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, *Skripsi*.
- Mar'ah, Khaeratul, Abd. Rahman, dan Nur Fadilah Amin. (2024) Increasing Interest In Learning Arabic Through The Application Of The Nearpod Application For Class Viii Students Of SMPS Muhammadiyah Bateballa Kab. Bantaeng. *Thariqah Ilmiah: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan & Bahasa Arab*. <https://doi.org/10.24952/thariqahilmiah.v12i1.11031>.
- Mardiyah, Neni. (2023) Efektifitas Penggunaan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Terhadap Siswa Kelas Tujuh MTsN 13 Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, *Skripsi*.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2006) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia.
- Muhammad Hasan. (2021) *Media Pembelajaran*. I. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Mulyani, N. F. (2023) Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*.
- Nasution, Abdul Fattah. (2023) *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harfa Creative.
- Nasution, Asrin. (2022) Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Islamika Granada*. <https://doi.org/10.51849/ig.v2i2.85>.
- Ngalim Purwanto. (2014) *Psikologi Pendidikan*. II. Surabaya: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nisa, Afiatin. (2015) Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, dan Umi Nur Sifa. (2021) Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Aisyah, Nursyam. (2019) Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*.
- Rahmawati, A., dan B. Putra. (2019) Penerapan Media *Educaplay* dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan 7*.
- Rohani. (2019) Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *Skripsi*.



- Sadat, Anwar, (2018) Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Bima.
- Wina, Sanjaya. (2009) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sari, D., dan R. Mulyono. (2020) Pemanfaatan *Educaplay* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif* 6.
- Sison. (2021) *Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes. Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference* 3.
- Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta, 2012.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjo Supardi. (2015) *Penelitian Tindakan Kelas*. I. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi. (2017) *Penelitian Tindakan Kelas*. I. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumiharsono Rudy, dan Hasanah Hisbiyatul. *Media Pembelajaran*. Jember : CV. Pustaka Abadi, 2017.
- Suryadi, Ahmad. (2020) *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*. Sukabumi: CV Jejak.
- Syah, Muhibbin. (2012) *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Syarifah, Andi, dan Witranayah Assagaf. (2018) Metode Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri Program Keagamaan (MANPK) MAN 3 Makassar. *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah* 6.
- Tafonao, Talizaro. (2018) Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2.
- Tohimin Apriyanto, M, Lilis Herlina. (2020) Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6 (2020).
- Ummah, Ingvia Salsabilla Zumrotul. (2024) Pengaruh Media Game *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Islam Kota Kediri. Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN Kediri). *Skripsi*.
- Wardani, R., A Nugroho, dan S. Utami. (2018) Pemanfaatan Media Pembelajaran *Educaplay* dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Wina Sanjaya. (2014) *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yaumi, Muhammad. (2021) *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. III. Jakarta: Kencana.
- Yunitasari, Ria, dan Umi Hanifah. (2020) Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.
- Yuwanita, Ika, Happy Indira Dewi, Dirgantara Wicaksono. (2020) Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA 1. *Jurnal Instruksional* 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional>.