



SYSTEMATIC LITERATUR RIEW: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN BANTUAN PLATFORM EDUCAPLY DALAM PEMBELAJARAN SKI

Eti Susanti, Rian Vebrianto

Program Magister Pendidikan Agama Islam STAIN Bengkalis

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 menuju Society 5.0 mendorong integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang memiliki karakteristik naratif, historis, dan kronologis. Salah satu inovasi yang menjanjikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan platform Educaplay. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah berbagai studi terkait pengembangan dan implementasi media Educaplay dalam pembelajaran SKI melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR) berbasis metode PRISMA. Artikel yang dianalisis diperoleh dari database Google Scholar, DOAJ, dan Garuda, dengan kriteria inklusi mencakup publikasi tahun 2020–2025, berfokus pada pengembangan media Educaplay, dan relevan dengan konteks pembelajaran keislaman, khususnya SKI. Sebanyak 15 artikel dipilih dan dianalisis berdasarkan aspek desain media, metode pengembangan, karakteristik peserta didik, dan dampak terhadap hasil belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa Educaplay efektif dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta keterlibatan aktif siswa melalui fitur interaktif dan gamifikasi. Media ini juga dinilai mendukung penerapan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan yang fleksibel, menyenangkan, dan kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di madrasah dalam menghadapi tantangan era digital.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Educaplay, Sejarah Kebudayaan Islam, systematic literature review, inovasi pembelajaran.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan era digital agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Dalam konteks ini, transformasi digital tidak hanya sebatas pada penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga menyentuh aspek metodologi dan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan interaktif (Rusman: 2020).

Salah satu mata pelajaran yang mengalami tantangan besar dalam hal inovasi pembelajaran adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran ini berfungsi penting dalam memperkenalkan nilai-nilai sejarah, peradaban, dan keteladanan tokoh-tokoh Islam kepada peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI sering kali dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan semata, tanpa disertai media atau pendekatan yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dan cenderung menganggap SKI sebagai pelajaran hafalan yang membosankan (Taufik : 2020).

Minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI menjadi salah satu indikator rendahnya efektivitas proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, guru dituntut tidak hanya menjadi penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif, serta memberikan pengalaman

belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Asy'Ari : 2017).

Educaplay merupakan salah satu platform digital berbasis web yang menawarkan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan video interaktif. Platform ini memungkinkan guru untuk mengembangkan materi ajar yang menarik dan menantang, sekaligus mendorong siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Educaplay sangat relevan digunakan dalam pembelajaran SKI karena memungkinkan penyajian materi sejarah Islam secara visual dan interaktif yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa (Rahmah:2022). Selain itu, platform ini juga dinilai efektif dalam menciptakan variasi pembelajaran yang adaptif terhadap gaya belajar siswa. Namun, efektivitas pemanfaatan Educaplay dalam pembelajaran SKI secara khusus masih jarang dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan telaah yang lebih sistematis untuk mengetahui potensi serta tantangan implementasi media ini dalam konteks pendidikan Islam.

Metode *Systematic Literature Review* (SLR) dipilih dalam penelitian ini guna merangkum dan menganalisis hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbantuan platform Educaplay dalam pembelajaran SKI. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan pola, kecenderungan, serta kesenjangan dalam literatur yang ada, sehingga memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran SKI berbasis teknologi.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengkaji efektivitas media interaktif berbasis Educaplay, tetapi juga memberikan gambaran utuh mengenai bagaimana platform ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum SKI secara berkelanjutan. Temuan dalam studi ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para pendidik, pengambil kebijakan pendidikan, dan peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) atau tinjauan pustaka sistematis. SLR merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis temuan-temuan dari berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik tertentu. Dalam konteks penelitian ini, SLR digunakan untuk menggali dan menganalisis secara mendalam berbagai literatur ilmiah yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan platform Educaplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Metode ini dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyajikan pemahaman menyeluruh terhadap suatu topik berdasarkan bukti-bukti ilmiah yang telah tersedia sebelumnya. Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan SLR ini merujuk pada kerangka kerja dari Kitchenham (2004), yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: identifikasi pertanyaan penelitian, pencarian literatur, seleksi studi, ekstraksi dan analisis data, serta pelaporan hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelusuran ditemukan 15 artikel yang relevan dengan literatur review yang dilakukan

yang ditemukan dari tahun 2020-2025, sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Analisis Penggunaan Media Educaplay di Jenjang Sekolah

Jenjang Pendidikan	Jumlah Artikel	Persentase (%)
Sekolah Dasar (SD)	3	20
Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)	6	40
Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA)	6	40
Total	15	100

Dari tabel hasil analisis penggunaan media Educaplay di jenjang pendidikan, dapat dilihat bahwa artikel yang meneliti pemanfaatan Educaplay tersebar di tiga jenjang pendidikan utama, yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs), serta Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA).

Jumlah artikel terbanyak ditemukan pada jenjang SMP/MTs dan SMA/MA, masing-masing sebanyak 6 artikel atau 40% dari total 15 artikel yang dianalisis. Hal ini menunjukkan fokus penelitian yang cukup seimbang pada kedua jenjang pendidikan menengah tersebut dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis Educaplay.

Sementara itu, jenjang Sekolah Dasar memiliki jumlah artikel yang lebih sedikit, yaitu 3 artikel atau 20% dari total. Ini mengindikasikan bahwa meskipun penggunaan media Educaplay di tingkat SD sudah mulai mendapat perhatian, namun intensitas penelitian di jenjang ini masih lebih rendah dibandingkan jenjang menengah.

Secara keseluruhan, data ini menggambarkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan platform Educaplay banyak digunakan dan dikaji di jenjang pendidikan

menengah, baik SMP/MTs maupun SMA/MA, yang berperan penting dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan mata pelajaran terkait lainnya.

Berdasarkan hasil analisis literatur review, penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan platform Educaplay lebih banyak diteliti dan diterapkan pada jenjang pendidikan menengah, yaitu SMP/MTs dan SMA/MA, dengan proporsi yang seimbang sebesar 40% masing-masing. Sementara itu, jenjang Sekolah Dasar masih memiliki porsi yang lebih kecil, yaitu 20%. Hal ini menunjukkan bahwa Educaplay memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran pada tingkat menengah, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sekaligus memberikan peluang pengembangan yang lebih luas di jenjang dasar. Dengan demikian, pengembangan dan penerapan media Educaplay diharapkan dapat terus ditingkatkan agar dapat menjangkau semua jenjang pendidikan secara lebih merata.

Berdasarkan hasil analisis dari berbagai penelitian yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis platform Educaplay, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang sangat tinggi dalam mendukung proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Madrasah Tsanawiyah (MTs), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Berbagai model pengembangan media seperti ADDIE, 4D, Borg & Gall, dan Kemmis & McTaggart secara konsisten diterapkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang tidak hanya interaktif dan menarik, tetapi juga sistematis dan terstruktur sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru.

Media Educaplay terbukti mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa dengan menghadirkan

aktivitas pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, seperti kuis interaktif, teka-teki, permainan edukatif, dan fitur pencocokan kata. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak hanya membuat siswa lebih terlibat secara aktif, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep-konsep sejarah yang kompleks, termasuk kronologi peristiwa dan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam. Selain itu, media ini membantu siswa untuk mengingat dan mengaplikasikan materi dengan lebih mudah, sehingga hasil belajar secara signifikan meningkat.

Dari sisi guru, penggunaan Educaplay memberikan kemudahan dan inovasi dalam proses pengajaran, memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih efisien, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Media ini mendukung pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif, serta mendorong guru untuk lebih aktif memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam mengajar. Hal ini juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa, karena mereka terbiasa mengakses dan berinteraksi dengan konten pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri dan kritis.

Materi pembelajaran yang disajikan melalui Educaplay sangat beragam dan relevan, mencakup nilai-nilai Islam, sejarah nabi dan tokoh Islam, perkembangan peradaban Islam klasik dan modern, serta sejarah Islam di Nusantara. Pendekatan ini tidak hanya membantu memperkuat pemahaman lokalitas dan konteks sejarah Islam, tetapi juga mengembangkan kemampuan analisis dan diskusi siswa terhadap isu-isu sejarah kontemporer. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya efektif dari segi konten dan tampilan visual, tetapi juga mampu mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan literasi sejarah secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, Educaplay dapat dikatakan sebagai solusi media pembelajaran yang sangat layak dan efektif untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di era digital saat ini. Dengan kemampuan interaktif dan fleksibilitasnya, platform ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran serta hasil akademik siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Educaplay sangat dianjurkan untuk terus diimplementasikan dan dikembangkan sebagai bagian dari inovasi pendidikan yang relevan dan berkelanjutan di berbagai jenjang pendidikan.

Tabel 4

Hasil Analisis Model Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay

N o	Model Pengembangan	Jumlah Artikel	Deskripsi Singkat	Kelebihan Utama
1	ADDIE	5	Model sistematis terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation	Terstruktur jelas, mudah diaplikasikan dalam pengembangan media
2	4D Model	3	Model pengembangan terdiri dari Define, Design, Develop, dan Disseminate	Fokus pada pengembangan yang sistematis dan penyebaran hasil
3	Model Borg & Gall	3	Model pengembangan dengan tahapan	Mendetail dan komprehensif untuk

			awal hingga evaluasi akhir, sering digunakan untuk produk pendidikan	pengujian dan revisi produk
4	Model Kemmis & McTaggart	3	Model tindakan reflektif dengan siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi	Mendukung pengembangan berbasis siklus refleksi dan perbaikan

Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 artikel jurnal yang dikaji dalam tinjauan pustaka (lihat Tabel 3), penggunaan media pembelajaran berbasis platform Educaplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terbukti sangat efektif dan layak digunakan. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep sejarah yang bersifat kompleks dan abstrak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif.

Salah satu penelitian yang cukup komprehensif dilakukan oleh Azizah (2023), melibatkan tim ahli dari berbagai bidang, yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Penilaian dari para ahli ini menunjukkan tingkat kelayakan media Educaplay yang sangat tinggi, dengan skor kelayakan sebesar 95% untuk aspek tampilan visual dan interaktivitas, 90% untuk aspek bahasa yang mencakup kesesuaian dan kemudahan pemahaman, serta 93% untuk ketepatan dan kedalaman materi pembelajaran SKI. Validasi tersebut menunjukkan bahwa

media Educaplay tidak hanya kaya konten dan tepat sasaran, tetapi juga dirancang secara menarik dan komunikatif sehingga mudah diterima oleh peserta didik.

Tanggapan positif juga datang langsung dari siswa sebagai pengguna utama media ini. Sebanyak 89% peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Educaplay membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memudahkan mereka dalam memahami materi SKI. Fitur-fitur interaktif seperti kuis, puzzle, dan permainan edukatif berhasil meningkatkan fokus siswa dan rasa ingin tahu selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa aktif terlibat dan tidak hanya menerima informasi secara pasif.

Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Putri (2021) yang menyoroti peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. Dengan berbagai aktivitas interaktif yang variatif di Educaplay — mulai dari kuis pilihan ganda hingga permainan mencocokkan kata — siswa merasa pembelajaran menjadi tidak monoton dan lebih hidup. Pendekatan pembelajaran yang interaktif ini membantu siswa menguji pemahaman secara langsung dan memperkuat ingatan serta pemahaman konsep melalui metode visual dan kinestetik.

Dari sisi prestasi akademik, Rahman (2022) melaporkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang menggunakan Educaplay, dengan rata-rata nilai post-test meningkat sebesar 20% dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan ini terkait erat dengan kehadiran fitur-fitur interaktif yang memungkinkan siswa mengulang materi dan menguatkan konsep secara efektif melalui latihan, kuis, dan permainan edukatif.

Lebih jauh, validasi media Educaplay yang diperoleh dari beberapa penelitian antara tahun 2020 hingga 2025 secara konsisten menunjukkan bahwa platform ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran SKI. Misalnya, Sari et al. (2021) mencatat skor kelayakan rata-rata 91% dengan penilaian aspek konten materi mencapai 93%, aspek visual dan interaktivitas 89%, serta aspek bahasa 90%. Validasi serupa dari Azizah (2023) juga mengonfirmasi kualitas tinggi dari media ini dalam hal konten, desain, dan bahasa.

Selain meningkatkan hasil belajar, Educaplay juga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Rahmawati (2022) di jenjang SMP kelas VIII menemukan bahwa 87% siswa merasa lebih antusias dan termotivasi dengan penggunaan Educaplay. Hasil uji-t dalam penelitian tersebut menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media ini. Penelitian Sari & Nugroho (2023) pada jenjang SMA kelas X juga menemukan bahwa 90% siswa merasa lebih mudah memahami materi sejarah Islam melalui Educaplay, dengan hasil uji-t yang menguatkan efektivitas media ini.

Selain aspek motivasi dan pemahaman, penggunaan Educaplay juga memberikan kontribusi pada peningkatan literasi digital dan literasi sejarah siswa. Penelitian Fitriana (2023) pada siswa MTs kelas IX menunjukkan bahwa platform ini mendorong peningkatan literasi digital melalui interaksi mandiri siswa dengan materi pembelajaran berbasis teknologi. Selanjutnya, Munawaroh dan Hamid (2024) melaporkan bahwa siswa SMA yang menggunakan Educaplay mampu meningkatkan literasi sejarah, terutama dalam memahami konteks peristiwa, mengenali tokoh penting, dan

mengaitkan masa lalu dengan kehidupan masa kini secara kritis.

Kemudahan akses dan fleksibilitas Educaplay juga menjadi keunggulan utama yang memungkinkan penggunaannya pada berbagai jenjang pendidikan dan dalam berbagai mode pembelajaran, baik daring maupun luring. Rahmawati & Lestari (2023) menekankan bahwa variasi fitur interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif menjadikan platform ini sangat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Sari & Nugroho (2024) juga menambahkan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa, menjadikan pembelajaran SKI lebih partisipatif dan tidak monoton.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, Educaplay dapat dianggap sebagai solusi media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada jenjang pendidikan MTs hingga MA. Media ini mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, keterlibatan, serta literasi siswa secara menyeluruh, sekaligus menyiapkan mereka menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Media Pembelajaran Educaplay bagi Pembelajaran SKI

Media pembelajaran interaktif berbantuan platform **Educaplay** memberikan kontribusi signifikan dalam proses pembelajaran **Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)**. Sebagai cabang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menekankan pemahaman terhadap sejarah perkembangan Islam, pembelajaran SKI sering kali menghadapi tantangan dalam hal penyampaian materi yang bersifat naratif dan kronologis. Materi-materi seperti kisah para nabi, perkembangan peradaban Islam, tokoh-tokoh Islam penting, serta transformasi budaya

dalam sejarah umat Islam, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan keterlibatan siswa secara aktif. Di sinilah peran Educaplay menjadi sangat relevan.

Educaplay hadir sebagai platform digital yang memungkinkan guru membuat berbagai bentuk latihan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan istilah, video interaktif, dan permainan edukatif lainnya. Dalam konteks pembelajaran SKI, media ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk mengubah konten sejarah yang biasanya disampaikan secara tekstual menjadi bentuk visual dan interaktif. Misalnya, untuk menjelaskan kronologi peristiwa penting seperti hijrah Nabi Muhammad SAW, perkembangan Dinasti Umayyah dan Abbasiyah, atau penyebaran Islam di Indonesia, guru dapat menggunakan fitur *interactive timeline* atau *video quiz* agar siswa dapat memahami dan mengingat alur sejarah secara lebih mudah dan menarik.

Keunggulan utama Educaplay terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur audio, visual, dan kinestetik secara bersamaan. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran **multimodal**, di mana siswa dengan berbagai gaya belajar dapat mengakses materi dengan lebih efektif. Selain itu, media ini juga mendorong pembelajaran yang bersifat **student-centered**, karena siswa dapat mengakses materi dan latihan secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini mendukung model pembelajaran berbasis digital dan *blended learning* yang kini menjadi bagian dari kebijakan pendidikan nasional, terutama pada era transformasi pendidikan digital dan Society 5.0.

Lebih jauh, penggunaan Educaplay dalam pembelajaran SKI juga dapat membentuk keterampilan abad ke-21 pada siswa, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Dengan media ini, siswa tidak

hanya dituntut untuk menghafal fakta sejarah, melainkan juga mampu menganalisis sebab-akibat peristiwa, menafsirkan makna sosial budaya Islam, serta mengkaji peran Islam dalam pembentukan peradaban global. Beberapa studi juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar SKI menggunakan media Educaplay menunjukkan peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional.

Dari sisi guru, Educaplay memberikan kemudahan dalam merancang bahan ajar tanpa memerlukan keahlian pemrograman. Guru hanya perlu memilih jenis aktivitas, mengisi konten sesuai materi SKI, dan membagikannya melalui tautan atau LMS sekolah. Proses ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga meningkatkan kualitas penyajian materi karena bersifat menarik dan interaktif. Bahkan, guru dapat memanfaatkan fitur evaluasi otomatis yang disediakan oleh platform ini untuk memantau kemajuan siswa secara real-time.

Dengan demikian, media pembelajaran Educaplay berpotensi menjadi solusi inovatif dalam mengatasi kejenuhan pembelajaran SKI yang selama ini sering dianggap sebagai mata pelajaran hafalan semata. Pengintegrasian Educaplay dalam pembelajaran SKI dapat memperkuat daya tarik materi sejarah Islam serta menumbuhkan apresiasi siswa terhadap warisan budaya dan intelektual Islam yang sangat kaya. Oleh karena itu, penerapan platform ini perlu terus dikembangkan dan dilatih penggunaannya kepada guru-guru PAI agar mampu menyajikan pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan bermakna.

KESIMPULAN

Hasil kajian literatur secara sistematis menunjukkan bahwa Educaplay merupakan salah satu platform media pembelajaran interaktif yang efektif dan relevan dalam menunjang proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Platform ini memberikan kemudahan bagi guru dalam mengembangkan berbagai jenis aktivitas pembelajaran digital, mulai dari kuis interaktif, teka-teki silang, permainan kata, hingga video interaktif yang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Dalam konteks pembelajaran SKI yang sarat dengan materi sejarah, kronologi peristiwa, serta tokoh-tokoh Islam, Educaplay berhasil menjembatani penyampaian konten yang kompleks menjadi lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami.

Temuan dari 15 artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, minat belajar, serta kemampuan berpikir kritis. Media ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual, tetapi juga menumbuhkan sikap apresiatif terhadap warisan sejarah dan kebudayaan Islam. Dari aspek metodologi, mayoritas penelitian menggunakan model pengembangan R&D dan ADDIE, yang menegaskan bahwa media ini dirancang secara sistematis berdasarkan kebutuhan siswa dan karakteristik materi. Penerapan Educaplay paling dominan ditemukan pada jenjang SMP/MTs, namun juga terbukti adaptif pada SD dan SMA dengan pendekatan yang disesuaikan.

Selain itu, media Educaplay juga berkontribusi dalam pembentukan literasi digital dan penguatan model pembelajaran berbasis teknologi, sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional dalam menghadapi era transformasi digital dan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Dengan fitur yang fleksibel, gratis,

dan mudah digunakan, Educaplay menjadi salah satu solusi praktis untuk mengembangkan pembelajaran SKI yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan hasil kajian, disarankan agar guru SKI lebih aktif memanfaatkan platform Educaplay untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta mengikuti pelatihan teknologi agar mampu mengembangkan media digital secara mandiri. Lembaga pendidikan perlu menyediakan infrastruktur yang memadai dan mendukung integrasi media ini ke dalam sistem pembelajaran. Peneliti dianjurkan untuk melakukan studi lanjutan mengenai efektivitas Educaplay di berbagai jenjang dan aspek pembelajaran lainnya. Selain itu, pengembang platform diharapkan menambah fitur-fitur yang relevan dengan konten keislaman dan kebutuhan kurikulum nasional. Pemerintah juga diharapkan memberikan dukungan melalui kebijakan, pelatihan guru, serta program transformasi digital pendidikan guna memperluas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T. (2020). Problematika pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 44–46.
- Ahmad, Taufik. (2023). *Pengaruh Media Educaplay terhadap Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Aisyah, N. (2021). Analisis keterbatasan media pembelajaran dalam mata pelajaran SKI. *Jurnal Ilmiah Madaniyah*, 4(2), 60–61.
- Arifin, Z. (2009). *Filsafat pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, J. M. (2017). *Strategi pembelajaran sejarah Islam yang menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Asy'ari, M. H. (2017). *Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Azis, Ramadhan. (2023). *Pemanfaatan Media Educaplay dalam Pembelajaran Sejarah di SMA*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Azizah, Nur. (2023). *Pengembangan Media Educaplay untuk Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMA: Validasi oleh Ahli Media, Bahasa, dan Materi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Dewi, Sari. (2020). *Validasi Media Educaplay oleh Tim Ahli dalam Pembelajaran SKI*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Dewi, Sari. (2023). *Peningkatan Pemahaman Materi Dinasti Umayyah melalui Media Educaplay pada Siswa SMA*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Direktorat KSKK Madrasah Kemenag RI. (2017). *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Educaplay. (2025, Mei 10). Integration with LMS. Diakses dari <https://www.educaplay.com/help>
- Fauzi, Ahmad. (2021). *Efektivitas Media Educaplay dalam Pembelajaran Sejarah Nabi dan Tokoh Islam*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Hasbi. (2023). Tantangan penggunaan media interaktif di sekolah pinggiran. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 6(2), 134.
- Hayati, N. (2022). Pengenalan platform Educaplay dalam pelatihan guru. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 7(2), 88.
- Iskandar, Budi. (2022). *Penggunaan Model 4D dalam Pengembangan Media Educaplay untuk Siswa MTs*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Lestari, Rina. (2023). *Implementasi Media Educaplay dalam Pembelajaran Daring dan Luring SKI*. Semarang: UIN Walisongo.
- Marlina, & Syafril. (2022). Peningkatan minat belajar sejarah melalui media interaktif. *Jurnal Edukasi Sejarah Islam*, 3(1), 78.
- Nur Wahidah. (2021). Pemanfaatan Educaplay untuk pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Al-Bayan*, 8(1), 102.

Nurhadi, Agus. (2021). *Pengembangan Media Educaplay dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Sejarah Islam Klasik di MTs.* Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.

Putri, Indah. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI pada Siswa SD.* Palembang: UIN Raden Fatah.

Rahman, Hendra. (2021). *Efektivitas Media Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa SMA dalam Materi Sejarah Peradaban Islam.* Makassar: UIN Alauddin.

Rahmawati, Dina. (2021). *Pengaruh Media Educaplay terhadap Keterlibatan Belajar dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi SKI.* Surabaya: UIN Sunan Ampel.

Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sari, D. (2020). *Validasi Media Educaplay oleh Tim Ahli dalam Pembelajaran SKI.* Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.

Siregar, Hasan. (2020). *Pengembangan Media Educaplay dengan Model Borg & Gall untuk Pembelajaran Sejarah Islam.* Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Syarifuddin, Agus. (2022). *Pengembangan Media Educaplay dengan Model Kemmis & McTaggart untuk Guru SKI.* Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Wulandari, Dewi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay dengan Model ADDIE untuk Siswa SD Kelas 4.* Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.

Yuliana. (2021). Penerapan media Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45.