

diah

By diah laeli

JoEMS

Website:

ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/

*Correspondence:

22104060006@student.uin-suka.ac.id

DOI: [10.32764/joems.v9i1.1652](https://doi.org/10.32764/joems.v9i1.1652)

Citation:

Maghfiroh, D. L. & 'Azmi, M. I. (2026). Respon Siswa Terhadap Media Educaplay sebagai Evaluasi Praktikum Reaksi Eksoterm dan Endoterm. JoEMS: Journal of Education and Management Studies, 9(1), 1-11.

Article Process

Submitted:

15 Desember 2025

Reviewed:

13 Januari 2026

Revised:

24 Februari 2026

Accepted:

24 Februari 2026

Published:

28 Februari 2026

Address:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Jalan Garuda 9 Tambakrejo, Jombang, Jawa Timur, Indonesia

E-ISSN: 26545209

Respon Siswa Terhadap Media Educaplay sebagai Evaluasi Praktikum Reaksi Eksoterm dan Endoterm

Diah Laeli Maghfiroh* & Madah Ikrimatul 'Azmi

Affiliation:

20

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta, Indonesia

ABSTRACT

Purpose: This study describes students' responses to Educaplay as a post-practical evaluation tool for exothermic and endothermic reactions.

Methodology/approach: Using a descriptive method, data from 27 eleventh-grade students were collected via Educaplay quiz scores, observations, and interviews, then analyzed using descriptive statistics and thematic analysis.

Findings: Quiz scores averaged 70.37 (range: 50–90), indicating good conceptual understanding. Cognitively, the relevant questions facilitated conceptual reflection. Affectively, Educaplay's game-like interface and immediate feedback boosted enthusiasm and motivation. Technically, challenges like limited internet and time constraints remained.

Practical implications: Teachers can use *Educaplay* for interactive diagnostic assessment, provided it is combined with deeper data interpretation methods and supported by adequate school infrastructure.

Originality/value: This study uniquely evaluates Educaplay specifically as a post-chemistry lab assessment, comprehensively analyzing student responses across cognitive, affective, and technical dimensions rather than just general cognitive achievement.



Keywords: Chemistry Lab; Ecothermal and Endothermic Reactions; Educaplay; Learning Evaluation; Student Responses.

ABSTRAK

Tujuan penelitian: Penelitian ini mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan *Educaplay* sebagai alat evaluasi pasca-praktikum pada materi reaksi eksoterm dan endoterm.

Metode/pendekatan: Menggunakan metode deskriptif, data dari 27 siswa kelas XI dikumpulkan melalui skor kuis *Educaplay*, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis tematik.

Hasil: Rata-rata skor kuis adalah 70,37 (rentang 50–90), menunjukkan pemahaman konsep yang baik. Secara kognitif, soal yang relevan memfasilitasi refleksi konsep. Secara afektif, tampilan menyerupai permainan dan umpan balik langsung meningkatkan antusiasme serta motivasi. Secara teknis, masih ditemukan kendala berupa keterbatasan internet dan waktu pengerjaan.

Implikasi praktik: Pendidik dapat menggunakan *Educaplay* sebagai alternatif asesmen diagnostik yang interaktif. Namun, penerapannya perlu dikombinasikan dengan metode lain untuk mengukur kemampuan interpretasi data siswa secara mendalam, serta harus didukung oleh kesiapan infrastruktur sekolah.

Orisinalitas/kebaharuan: Penelitian ini secara spesifik mengevaluasi implementasi *Educaplay* sebagai instrumen evaluasi pasca-praktikum kimia, yang secara komprehensif mengkaji respon siswa dari dimensi kognitif, afektif, dan teknis, bukan sekadar mengukur capaian kognitif secara umum.

Kata kunci: *Educaplay*; Evaluasi Pembelajaran; Praktikum Kimia; Reaksi Ekoterm dan Endoterm; Respon Siswa.

PENDAHULUAN

3

¹⁴ Ilmu kimia merupakan ilmu yang membahas tentang komposisi, struktur beserta sifat zat atau materi dari skala kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran kimia di SMA memiliki banyak kesulitan karena kompleksitas konsepnya dan serangkaian konsep abstrak yang memerlukan pemahaman mendalam (Kurniawati et al., 2023). Salah satu materi kimia kelas 11 yaitu termokimia, di mana materi ini cenderung dianggap sulit bagi siswa (Kurniawati et al., 2023). Termokimia merupakan materi yang berhubungan dengan fisika, serta memuat prinsip-prinsip yang ditulis dalam terminologi matematika, sehingga melibatkan penalaran abstrak dan pemahaman kompleks (Nabhan et al., 2023). Topik termokimia yang dianggap cukup sulit yaitu reaksi eksoterm dan endoterm. Menurut penelitian Sihaloho dkk. (2021), ²² siswa tidak dapat menjelaskan mana yang termasuk peristiwa eksoterm dan endoterm meskipun mengetahui pengertiannya. Kondisi ini memerlukan adanya pendekatan pembelajaran yang mengaitkan konsep teoritis dengan fenomena yang nyata.

¹⁷ praktikum merupakan metode pembelajaran yang akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan membuktikan teori secara langsung, sehingga dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang abstrak seperti kimia (Suryaningsih, 2017). Diterapkannya pembelajaran berbasis praktikum yang berpusat pada siswa (*student center*), peran siswa lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator, sehingga siswa terlatih memecahkan masalah melalui penemuan secara mandiri (Abadi & Bahriah, 2016). Agar manfaat praktikum tidak terbatas, siswa perlu diberikan asesmen setelah praktikum. Asesmen setelah praktikum digunakan sebagai proses evaluasi atau penilaian terhadap kegiatan praktikum yang dilakukan oleh siswa dengan tujuan untuk ²³ mengevaluasi kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam konteks praktikum (Pare & Wainsaf, 2023).

¹⁸ Pendidikan abad 21 menjadi bagian dalam pembelajaran yang menerapkan kecakapan belajar dan inovasi, kecakapan informasi, media dan teknologi (Banarsari et al., 2023). Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan pada abad 21 sangat memerlukan pemanfaatan teknologi dalam rangka mempermudah dan mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga dapat melahirkan lulusan yang dapat bersaing secara global. Media digital sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dapat memberikan pengalaman pembelajaran secara kontekstual, aural, dan visual dengan cara yang menarik dan interaktif (Hafizha et al., 2023). Salah satu penerapannya yaitu dalam kegiatan asesmen atau evaluasi. Evaluasi digital memungkinkan pengumpulan data secara otomatis, umpan balik instan, serta fleksibilitas dalam mengadaptasi instrumen sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Saidah & Muhid, 2025). Sering kali kegiatan asesmen dianggap

sebagai sesuatu yang menegangkan, sehingga memerlukan suatu inovasi yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini, misalnya menggunakan game online (Rohimat et al., 2023).

Educaplay merupakan platform daring yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan konsep, hingga roda keberuntungan, yang dapat dirancang secara kontekstual oleh guru (Ramadhan & Koryati, 2025). Platform ini menawarkan fitur-fitur yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi, melakukan kolaborasi, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Dharmawan & Ruja, 2025). Selain penyampaian materi, media *Educaplay* dapat digunakan sebagai alat kegiatan evaluasi pembelajaran di mana banyak fitur yang mudah digunakan, dapat dikerjakan kapan pun dan dimana pun, serta hasil nilainya yang langsung dikuliasi (Sudesi et al., 2025). Adanya media ini dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih adaptif dan berorientasi pada kebutuhan siswa abad ke-21 (Pamungkas et al., 2025).

Beberapa penelitian menunjukkan hasil positif pada penggunaan media *Educaplay* khususnya sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Wardani dkk. (2025), penggunaan media *Educaplay* dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memperbaiki antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan hasil belajar siswa juga ditunjukkan oleh penelitian Nurmaizura dkk. (2024), di mana penerapan pembelajaran kontekstual berantukan *Educaplay* dengan fitur-fitur inovatifnya dapat memotivasi siswa dalam belajar. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, sebagian besar kajian tersebut berfokus pada peningkatan capaian kognitif secara umum. Kajian yang secara spesifik menelaah penggunaan *Educaplay* sebagai evaluasi pasca-praktikum, khususnya pada materi reaksi eksoterm dan endoterm, serta ditinjau dari respons siswa pada aspek kognitif, afektif, dan teknis, masih terbatas. Oleh karena itu, penulis ingin mengkaji implementasi *Educaplay* sebagai media evaluasi setelah praktikum kimia bagian reaksi eksoterm dan endoterm. Temuan ini diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai kesesuaian *Educaplay* sebagai alternatif evaluasi praktikum.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara objektif respon siswa terhadap penggunaan media *Educaplay* sebagai alat evaluasi praktikum pada materi reaksi eksoterm dan endoterm. Pendekatan ini dipilih karena dapat memberikan pemaparan apa adanya mengenai pengalaman siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun teknis selama menggunakan media digital tersebut. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI yang telah mengikuti pembelajaran dan praktikum termokimia,

5

dengan jumlah partisipan sebanyak 27 siswa. Seluruh siswa yang mengikuti praktikum dan melaksanakan evaluasi melalui *Educaplay* dijadikan subjek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi nilai kuis yang diperoleh dari platform *Educaplay*, hasil observasi sederhana selama pelaksanaan evaluasi, serta wawancara singkat yang dilakukan untuk menangkap kesan dan respon siswa setelah menggunakan media tersebut. Nilai kuis digunakan untuk melihat gambaran tingkat pemahaman konseptual eksoterm-endoterm setelah siswa melakukan praktikum, sementara observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data kualitatif terkait pengalaman belajar siswa.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, siswa mengikuti kegiatan praktikum yang berkaitan dengan reaksi eksoterm dan endoterm dengan mengamati perubahan suhu dan mencatat fenomena yang terjadi. Setelah praktikum selesai, guru memberikan evaluasi melalui sebuah kuis *Educaplay* yang berisi soal-soal terkait materi praktikum. Siswa kemudian mengakses kuis melalui perangkat masing-masing dan mengerjakannya secara mandiri. Nilai hasil pengerjaan kuis otomatis direkam oleh sistem sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan pengumpulan data. Selain itu, peneliti juga mencatat respon, antusiasme, dan kendala yang dialami siswa selama proses evaluasi berlangsung. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan dua pendekatan. Data kuantitatif berupa nilai kuis dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh informasi mengenai nilai rata-rata, nilai tertinggi dan terendah, serta distribusi umum kemampuan siswa. Sementara itu, data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola respon siswa terhadap penggunaan *Educaplay*, baik dalam hal kemudahan penggunaan, tingkat ketertarikan, motivasi, maupun kendala teknis yang muncul. Analisis gabungan ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media *Educaplay* sebagai alat evaluasi pasca-praktikum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada pembelajaran kimia materi reaksi dan endoterm dengan metode praktikum sederhana. Sebelum melakukan evaluasi, siswa mengikuti praktikum yang bertujuan untuk mengidentifikasi reaksi eksoterm dan endoterm. Praktikum ini juga dirancang untuk memberikan pengalaman langsung mengenai perubahan energi pada reaksi kimia. Selama praktikum, siswa bekerja dalam kelompok kecil melakukan beberapa percobaan sesuai langkah kerja, mencatat perubahan yang terjadi, serta mendiskusikan beberapa pertanyaan berkaitan dengan praktikum yang dilakukan. Semua hasil pengerjaan tersebut dicatat pada lembar kerja yang telah disediakan.

Setelah praktikum berlangsung, peneliti memberikan evaluasi dengan menggunakan *Educaplay*, yaitu platform berbasis game yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif. Pemilihan media ini didasarkan pada kebutuhan evaluasi yang cepat, menarik, dan dapat dilakukan secara digital tanpa harus mengoreksi manual. Siswa diarahkan untuk mengakses *link* kuis melalui gawai masing-masing. Pada tahap awal pelaksanaan evaluasi, sebagian siswa memerlukan waktu beberapa menit untuk memastikan koneksi internet stabil atau menyesuaikan perangkat. Setelah semua siswa berhasil masuk ke halaman kuis, kegiatan berlangsung secara serentak. Suasana kelas terlihat dinamis; beberapa siswa tampak berkompetisi untuk menyelesaikan kuis dengan nilai tertinggi, sementara yang lain berdiskusi dengan teman sebelum menekan tombol mulai.

Secara umum, pelaksanaan berjalan lancar. Peneliti memantau proses pengerjaan kuis untuk memastikan tidak ada kendala signifikan yang menghambat siswa. Interaksi siswa dengan media menunjukkan adanya ketertarikan terhadap model evaluasi digital, khususnya karena tampilan *Educaplay* yang sederhana namun memuat elemen permainan yang cukup menarik.

Analisis Variasi Nilai

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa distribusi nilai siswa tidak mengumpul pada satu titik, tetapi menyebar cukup merata. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan konsep antar siswa bervariasi. Nilai tertinggi 90 dicapai oleh beberapa siswa yang menunjukkan penguasaan konsep kuat, khususnya dalam menginterpretasi hasil praktikum dan menjawab soal berbasis fenomena. Nilai terendah 50 menggambarkan bahwa masih ada siswa yang mengalami kesulitan, terutama pada soal yang membutuhkan analisis data pengamatan atau hubungan antara teori dan hasil praktikum. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kemampuan interpretatif sering menjadi tantangan dalam pembelajaran kimia berbasis praktikum.

Tabel 1. Hasil Nilai Kuis Siswa

Komponen	Hasil
Jumlah siswa	27
Kisaran nilai	50–90
Rata-rata Nilai	70,37
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	50

Tabel 2. Ringkasan Temuan Kualitatif Respon Siswa

7	Aspek	Temuan Substansial
	Kognitif	Soal dianggap relevan dengan praktikum; membantu refleksi konsep; kesulitan muncul pada interpretasi data
	Afektif	Evaluasi terasa lebih menarik; meningkatkan antusiasme dan motivasi; suasana lebih santai dibanding tes tertulis
	Teknis	Kendala jaringan internet; waktu pengerjaan terasa terbatas; perbedaan kualitas perangkat

Rata-rata 70,37 menunjukkan bahwa pembelajaran dan evaluasi berbasis game cukup efektif dalam membantu siswa mengingat kembali konsep. Evaluasi digital memberi umpan balik instan sehingga siswa bisa langsung mengetahui kesalahan, yang menurut teori belajar *behavioristik* mampu mempercepat peneguhan konsep. Temuan ini juga memperkuat pandangan bahwa game edukasi, meskipun sederhana, dapat berfungsi sebagai alat diagnostik cepat pasca-praktikum. Secara umum, hasil kualitatif menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* diterima secara positif oleh siswa, meskipun masih terdapat kendala teknis dalam pelaksanaannya.

Pembahasan

Hasil kuantitatif menunjukkan rata-rata nilai 70,37 yang mengindikasikan pemahaman konsep cukup baik setelah praktikum. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis digital dapat berfungsi sebagai penguatan konsep pasca kegiatan eksperimen. Umpan balik instan yang diberikan oleh sistem sejalan dengan prinsip *reinforcement* dalam teori *behavioristik*, di mana respon yang segera diperkuat akan mempercepat proses pemahaman.

Dari aspek kognitif, siswa menyatakan bahwa soal kuis berkaitan langsung dengan kegiatan praktikum yang telah dilakukan. Salah satu siswa menyampaikan bahwa “soalnya sesuai dengan yang tadi dipraktikkan, jadi lebih mudah mengingat kembali.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa evaluasi membantu proses refleksi konsep secara sistematis. Namun demikian, beberapa siswa mengaku mengalami kesulitan pada soal interpretasi data, sebagaimana diungkapkan oleh seorang siswa yang menyatakan bahwa “kalau soal yang harus membaca hasil pengamatan agak bingung.” Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan analisis data eksperimen masih perlu diperkuat.

JoEMS

- 9.1 Sebagian besar siswa menyatakan bahwa soal-soal kuis cukup mudah dipahami karena berkaitan langsung dengan praktikum yang baru saja dilakukan. Format soal yang ringkas dan tidak terlalu banyak teks membantu siswa fokus pada inti konsep. Beberapa siswa menyebut bahwa mereka dapat menjawab dengan lebih

cepat karena pertanyaan disajikan dalam bentuk pilihan ganda yang langsung memberikan umpan balik apakah jawabannya benar atau salah. Namun, terdapat pula siswa yang mengaku kesulitan pada soal yang berhubungan dengan interpretasi data praktikum. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca data eksperimen masih perlu diperkuat. Meski demikian, mayoritas siswa menilai bahwa kuis membantu mereka merefleksikan kembali proses praktikum secara lebih sistematis.

Dari segi afektif, siswa memperlihatkan respon positif terhadap penggunaan *educaplay*. Berdasarkan hasil pengamatan, suasana kelas lebih dinamis dan siswa terlihat bersemangat menyelesaikan kuis. Seorang siswa menyatakan bahwa “lebih seru karena langsung tahu benar atau salahnya.” Fitur skor otomatis dan batas waktu mendorong keterlibatan aktif siswa selama evaluasi berlangsung. Banyak di antara mereka yang merasa lebih bersemangat karena tampilan kuis mirip ³⁵ permainan, disertai elemen poin, batas waktu, dan skor otomatis. Situasi ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam menjawab soal, memperhatikan instruksi, serta berusaha menyelesaikan evaluasinya. Adanya sistem penilaian langsung juga membuat mereka merasa tertantang untuk memperoleh hasil terbaik, sehingga meningkatkan partisipasi mereka selama proses evaluasi. Beberapa siswa menyatakan bahwa tipe evaluasi seperti ini membuat mereka “tidak bosan” dan merasa lebih santai daripada mengerjakan tes di atas kertas.

Dari aspek teknis, kendala utama berkaitan dengan kestabilan jaringan internet dan keterbatasan waktu. Beberapa siswa menyebutkan bahwa proses pemuatan halaman memerlukan waktu lebih lama pada perangkat tertentu. Meskipun demikian, kendala tersebut tidak secara signifikan menghambat pelaksanaan evaluasi secara keseluruhan. Sebagian besar siswa dapat menggunakan *educaplay* tanpa kesulitan berarti. Mayoritas menganggap tampilan platform sederhana dan intuitif, sehingga tidak membutuhkan banyak instruksi dari peneliti. Namun, beberapa kendala tetap ditemukan, seperti koneksi internet yang tidak stabil pada beberapa perangkat, waktu loading halaman yang cukup lama pada awal kegiatan, serta perangkat siswa yang kurang responsif, khususnya bagi yang memakai gawai lama. Meskipun demikian, secara keseluruhan kendala teknis tersebut tidak mengganggu proses evaluasi secara signifikan.

Kelebihan dan Kekurangan

Melihat dari penggunaan saat pembelajaran serta respon siswa pada media *Educaplay* sebagai alat evaluasi praktikum, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang ditemukan. Media *Educaplay* mampu menghadirkan evaluasi pembelajaran yang interaktif sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengerjakan soal. Tampilan yang menarik dan fitur-fitur yang bervariasi, mendorong siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan

tidak monoton. Selain itu, adanya umpan balik dan skor secara langsung setelah siswa menyelesaikan kuis dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap konsep reaksi eksoterm dan endoterm. Kemudahan akses dalam penyusunan soal dan pengerjaannya dengan perangkat gawai juga menjadikan *Educaplay* praktis digunakan dalam waktu pembelajaran yang terbatas, khususnya sebagai evaluasi pasca-praktikum.

Di sisi lain, media *Educaplay* juga memiliki keterbatasan. Pelaksanaan evaluasi menggunakan *Educaplay* bergantung pada kestabilan jaringan internet dan perangkat yang memadai, sehingga apabila keduanya tidak terpenuhi maka dapat mengganggu kelancaran evaluasi. Waktu pengerjaan yang relatif singkat juga membuat sebagian siswa merasa terburu-buru dalam menjawab soal, sehingga menyebabkan jawaban yang mereka pilih tidak tepat.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian ini menunjukkan respon yang positif pada penggunaan media *Educaplay* sebagai evaluasi pasca-praktikum. Suasana yang tercipta saat evaluasi juga lebih menarik dan interaktif. Ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sudesi dkk. (2025), bahwa media *Educaplay* dengan fitur yang fleksibel dan menarik mampu memudahkan siswa menikmati dan mengerjakan soal secara menyenangkan kapan pun dan dimana pun. Kemudian, evaluasi berbasis permainan dengan tampilan menarik dan sistem penilaian langsung mendorong siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Wardani dkk. (2025), yang menyatakan bahwa penerapan media *educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar serta memperbaiki antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Penggunaan media *Educaplay* sebagai alat evaluasi pasca-praktikum kimia materi reaksi eksoterm dan endoterm menunjukkan respon yang positif dari siswa. Media berbasis permainan ini membantu siswa merefleksikan kembali konsep hasil praktikum, ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang cukup baik serta kemudahan dalam pemahaman soal. Dari aspek afektif, *Educaplay* mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama berlangsungnya evaluasi. Meskipun demikian, masih ditemukan kendala teknis seperti keterbatasan jaringan dan waktu pengerjaan, sehingga penggunaanya perlu didukung oleh kesiapan teknis serta dikombinasikan dengan bentuk evaluasi lain untuk memperoleh gambaran pemahaman siswa yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, S. M., & Bahriah, E. S. (2016). Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ikatan Kimia melalui Metode Praktikum. *EduChemia: Jurnal Kimia Dan Pendidikan*, 1(1), 86–97.
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). Pemanfaatan Teknologi

- Pendidikan pada Abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 459–464.
- Dharmawan, A. L., & Ruja, I. N. (2025). Implementation of Interactive Media using Padlet Integrated with Educaplay Platform on IPS Subject. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(3), 819–826.
- Hafizha, F. Z., Febriani, K., Oktaviani, P. S. R., Iskandar, S., Gustavisiana, T. S., & Rosyani, W. A. (2023). Penggunaan Quizalize sebagai Media Pembelajaran Digital berbasis Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)*, 4(2), 31–36.
- Kurniawati, Y., Mayshinta, I., & Yenti, E. (2023). Identifikasi Kesulitan Materi Kimia bagi Siswa SMA: Kajian Literatur. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 23–27.
- Nabhan, G., Alkhawa, N., Qulub, T., Hafiz, A. I., & Mulyanti, S. (2023). Tren Perkembangan Pembelajaran Termokimia dalam Waktu Lima Tahun Terakhir. *Prosiding Seminar Nasional Orientasi Pendidik Dan Peneliti Sains Indonesia*, 1, 88–99.
- Nurmaizura, D., Munawarah, D. R., Putri, M., Asparini, L., Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Educaplay pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(2), 173–179.
- Pamungkas, R. D., Agustin, I., & Fikriyah, B. A. (2025). Uji Kepraktisan Instrumen Evaluasi Berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) melalui Media Educaplay. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 670–679.
- Pare, V. L., & Wainsaf, A. (2023). Strategi Assesmen Pelaksanaan Praktikum Ilmu Pengetahuan Alam di Laboratorium. *SEARCH: Science Education Research Journal*, 1(2), 43–57.
- Ramadhan, P. D., & Koryati, D. (2025). Educaplay sebagai Inovasi Game Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi: Solusi Interaktif untuk Generasi Digital. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5416–5423.
- Rohimat, S., Solfarina, S., Samsiah, S., Ramdhani, F. I., Fitri, R., & Aliyah, N. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229.
- Saidah, A., & Muhid, A. (2025). Transformasi Evaluasi Pendidikan di Era Digital: Integrasi Asesmen Autentik dan Learning Analytics. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3142–3155.

- 11
- ⁴ Sihaloho, M., Hadis, S. S., Kilo, A. K., & La Kilo, A. (2021). Diagnosa Miskonsepsi Siswa SMA Negeri 1 Telaga Gorontalo pada Materi Termokimia. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 3(1), 7–13.
- Sudesi, A. R., Bahruddin, U., & Hasan, N. (2025). Penggunaan Game Based Learning “Educaplay” sebagai Evaluasi Pembelajaran Qiro’ah di Perguruan Tinggi Malang: Penelitian Tindakan Kelas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- ⁷ Suryaningsih, Y. (2017). Pembelajaran Berbasis Praktikum sebagai Sarana Siswa untuk Berlatih Menerapkan Keterampilan Proses Sains dalam Materi Biologi. *BIO EDUCATIO: (The Journal of Science and Biology Education)*, 2(2).
- Wardani, S., Permana, E., & Anam, M. (2025). Penggunaan Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 6.

18%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	conference.unikama.ac.id Internet	40 words — 1%
2	id.scribd.com Internet	38 words — 1%
3	Annisa Laila Dharmawan, I Nyoman Ruja. "Implementation of Interactive Media using Padlet Integrated with Educaplay Platform on IPS Subject", JURNAL PENDIDIKAN IPS, 2025 Crossref	33 words — 1%
4	syekhnurjati.ac.id Internet	33 words — 1%
5	riset.unisma.ac.id Internet	31 words — 1%
6	ojs.umrah.ac.id Internet	29 words — 1%
7	repository.upi.edu Internet	29 words — 1%
8	www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id Internet	29 words — 1%
9	jurnal.iicet.org Internet	

28 words — 1 %

10 docplayer.info
Internet

24 words — 1 %

11 journal.pipuswina.com
Internet

24 words — 1 %

12 jurnal.bimaberilmu.com
Internet

24 words — 1 %

13 Nafia Wafiqni, Fitri Adelia. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2025
Crossref

18 words — 1 %

14 ejournal.uniks.ac.id
Internet

18 words — 1 %

15 journal.unpas.ac.id
Internet

18 words — 1 %

16 repository.uindatokarama.ac.id
Internet

16 words — < 1 %

17 123dok.com
Internet

15 words — < 1 %

18 jonedu.org
Internet

15 words — < 1 %

19 Maria Titik Windarwati, Junio Richson Sirait, Hestyn Natal Istinatun, Tamba Parulian, Emeliana Emeliana. "Relevansi Transformational Leadership Di Lembaga

14 words — < 1 %

-
- 20 ejer.com.tr 12 words — < 1 %
Internet
-
- 21 unwaha.ac.id 12 words — < 1 %
Internet
-
- 22 ejurnal.ung.ac.id 11 words — < 1 %
Internet
-
- 23 Riska Herlena. "KETEPATAN PENGGUNAAN ALAT LABORATORIUM DAN UJI FITOKIMIA SEBAGAI INDIKATOR KINERJA DALAM ANALISIS TUMBUHAN LOKAL", Science Map Journal, 2025
Crossref 10 words — < 1 %
-
- 24 dorapinajoffroycollageart.com 10 words — < 1 %
Internet
-
- 25 eprints.unram.ac.id 10 words — < 1 %
Internet
-
- 26 Nur Haliza, Vivi Pratiwi. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PILAR TAX BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR PADA ELEMEN PERPAJAKAN", Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 2024
Crossref 9 words — < 1 %
-
- 27 Nurwahida Nurwahida, La Ode Safiun Arihi, Sakka Hasan. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK-PAIR-SHARE (TPS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS III SD 9 words — < 1 %

28 Senja Ayu Nurvita, Slameto Slameto, Eunice Widyanti Setyaningtyas. "Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Flash Card Siswa Kelas 2 SD Negeri Kenteng 01", Efektor, 2018

Crossref

29 etheses.uin-malang.ac.id 9 words — < 1 %

Internet

30 media.neliti.com 9 words — < 1 %

Internet

31 repository.unej.ac.id 9 words — < 1 %

Internet

32 repository.upstegal.ac.id 9 words — < 1 %

Internet

33 Febbry Romundza, Afrida Afrida, Novferma Novferma, Izra Miharti, Nurmala Dewi, Agustin Wela Sasih. "PELATIHAN PEMBUATAN GAME EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA", Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa, 2025

Crossref

34 Vivi Andyni Destyana, Jun Surjanti. "Efektivitas Penggunaan Google Classroom dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Crossref

EXCLUDE QUOTES

OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY

OFF

EXCLUDE SOURCES

OFF

EXCLUDE MATCHES

OFF