

Pembuatan Media Pembelajaran dengan Platform Educaplay pada Topik *Freunde, Kollegen und Ich*

Anita Simanjuntak^{1*}, Herlina Jasa Putri Harahap²

¹⁻²Fakultas Bahasa & Seni, Pendidikan Bahasa Jerman,

Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email : anitasimanjuntak0824@gmail.com, herlina78@gmail.com

Alamat: Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten

Deli Serdang, Sumatera Utara, Kode Pos 20221

Korespondensi penulis : anitasimanjuntak0824@gmail.com

Abstract. *The aim of this study is to develop learning media on the Educaplay platform on the topic „Freunde, Kollegen und Ich“. This study uses a qualitative approach and the development model based on the theory of Richey and Klein. This theory includes three phases: (1) planning, (2) creation, and (3) evaluation. The book *Netzwerk neu A1* by Stefanie Dengler et al. (2021) was used as the data source in this study. The data consist of words, sentences, and grammatical rules at the A1 level taken from Chapter 2 „Freunde, Kollegen und Ich“, which appears on pages 18–27. The grammar topics covered in this chapter include: (i) irregular verbs and personal pronouns, (ii) yes/no questions, (iii) definite articles: *der, die, das*, (iv) nouns: singular and plural, and (v) the verbs *haben* and *sein*. The result of this study is a set of learning media on the Educaplay platform in the form of grammar exercises at the A1 level. The materials were validated by content experts based on five assessment criteria and scored 90 points, which corresponds to a very good rating. The Educaplay learning media was also validated by media experts and received a score of 90 points, also indicating a very good rating. Based on the findings of this study, the exercises developed on Educaplay can be used by lecturers and students as innovative and interactive learning media for A1 grammar.*

Keywords: *Development, Educaplay, Grammar A1, Learning Media, Platform.*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran pada platform Educaplay dengan topik „Freunde, Kollegen und Ich“. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan model pengembangan berdasarkan teori Richey dan Klein. Teori ini mencakup tiga tahap: (1) perencanaan, (2) pembuatan, dan (3) evaluasi. Buku *Netzwerk neu A1* karya Stefanie Dengler et al. (2021) digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini. Data dalam penelitian ini terdiri atas kosakata, kalimat, dan kaidah tata bahasa tingkat A1 dari bab 2 „Freunde, Kollegen und Ich“ yang terdapat pada halaman 18–27. Topik-topik tata bahasa yang dibahas dalam bab ini mencakup: (i) verba tidak beraturan dan pronomina persona, (ii) kalimat tanya ya/tidak, (iii) artikel tertentu: *der, die, das*, (iv) nomina: tunggal dan jamak, serta (v) verba *haben* dan *sein*. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran pada platform Educaplay dalam bentuk latihan-latihan untuk tata bahasa A1. Materi ini telah divalidasi oleh ahli materi berdasarkan lima kriteria penilaian dan memperoleh skor 90 poin, yang dikategorikan sangat baik. Media pembelajaran Educaplay ini juga telah divalidasi oleh ahli media dan memperoleh skor 90 poin, yang juga dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini, latihan-latihan yang dikembangkan pada platform Educaplay dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai media pembelajaran tata bahasa A1 yang inovatif dan interaktif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Educaplay, Platform, Tata Bahasa A1

1. LATAR BELAKANG

Bagi penutur asing yang sedang belajar bahasa Jerman, hal ini merupakan tantangan tersendiri karena bahasa Jerman memiliki banyak perbedaan dengan bahasa ibu mereka, seperti bahasa Indonesia. Perbedaan ini mencakup kosakata, struktur kalimat, pelafalan, dan aspek lainnya. Di Indonesia, bahasa Jerman diajarkan sebagai mata pelajaran di sekolah menengah atas atau sebagai kursus dan program studi di universitas.

Salah satu elemen penting yang harus dipelajari untuk menguasai bahasa Jerman bukan hanya kosakata, melainkan juga tata bahasa, karena tata bahasa merupakan konsep sentral yang membentuk struktur dan aturan bahasa serta sangat membantu dalam merumuskan frasa atau kalimat (Pujiastuti, 2025). Dengan penguasaan tata bahasa yang baik, empat keterampilan berbahasa Jerman seperti menulis, berbicara, membaca, dan mendengarkan dapat ditingkatkan. Penguasaan tata bahasa memungkinkan analisis teks, penulisan yang jelas dan benar, penyampaian informasi dan ekspresi yang tepat, serta pemahaman yang lebih baik terhadap struktur bahasa lisan.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, mahasiswa tidak hanya harus menjadi pendengar pasif yang hanya duduk dan mencatat. Mereka harus menjadi peserta aktif, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pengajaran yang efektif tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif. Ini berarti bahwa pengajaran harus mampu mengubah sikap mahasiswa dari pasif menjadi antusias, dari bingung menjadi penasaran, dan akhirnya menumbuhkan minat yang nyata untuk terus belajar. Pada tingkat A1, banyak mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep tata bahasa, seperti konjugasi kata kerja, pembentukan kalimat sederhana, perbedaan gender pada nomina (dengan artikel tertentu), dan bentuk tunggal maupun jamak. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran di kelas yang seringkali tidak efektif dan efisien. Sebagian besar hanya menggunakan buku sebagai sumber utama, dan metode pengajaran yang digunakan hanya berupa ceramah dan tanya jawab. Metode ini tidak meningkatkan motivasi belajar dan tidak menyesuaikan diri dengan gaya belajar, sehingga mahasiswa cepat merasa bosan dalam belajar.

Dalam pembuatan materi pembelajaran untuk mata kuliah Tata Bahasa A1, materi dibagi ke dalam beberapa topik sesuai dengan buku yang digunakan dalam perkuliahan. Di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan, buku yang digunakan adalah “Netzwerk neu A1”. Salah satu topik dari buku tersebut adalah pada Bab 2 „Freunde, Kollegen und Ich“. Topik ini membahas hubungan antarpribadi, seperti persahabatan dan hubungan rekan kerja. Materi pembelajaran dari topik ini mencakup bagaimana memperkenalkan diri sendiri dan orang lain, bertukar informasi pribadi, serta berbicara tentang aktivitas sehari-hari seperti hobi, janji temu, dan rencana bersama dengan teman dan kolega. Pada topik ini terdapat beberapa materi tata bahasa A1 yang harus dipelajari mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran topik tersebut. Materi tata bahasa A1 pada topik „Freunde, Kollegen und Ich“ meliputi: (i) verba tidak beraturan dan

pronomina personal, (ii) kalimat tanya ya/tidak, (iii) artikel tertentu: der, die, das, (iv) nomina: bentuk tunggal dan jamak, dan (v) verba *haben* dan *sein*.

Pemahaman tata bahasa sangat penting untuk menguasai bahasa Jerman. Tanpa pemahaman yang baik dan benar terhadap tata bahasa, banyak mahasiswa akan kesulitan membentuk kalimat yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, mahasiswa dengan pemahaman tata bahasa yang baik dapat meningkatkan komunikasi dalam berbagai bidang seperti pendidikan, pekerjaan, dan interaksi sehari-hari secara formal maupun informal. Penggunaan tata bahasa yang tepat membantu mahasiswa dalam menyampaikan informasi yang lebih mudah dan jelas dipahami oleh pembaca atau lawan bicara. Dengan kata lain, tata bahasa dapat membantu mahasiswa menghindari kesalahpahaman dalam komunikasi lisan maupun tulisan.

Penulis memilih topik „Freunde, Kollegen und Ich“ karena berdasarkan hasil angket yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2025 kepada mahasiswa kelas A semester II angkatan 2024, diketahui bahwa 82,8% mahasiswa mengalami kesulitan dalam mempelajari topik „Freunde, Kollegen und Ich“ pada mata kuliah Tata Bahasa A1. Angket ini dibagikan kepada 29 mahasiswa dan dilakukan melalui Google Form. Terdapat beberapa faktor yang dijelaskan oleh mahasiswa, yaitu: (i) mahasiswa mempelajari bahasa Jerman untuk pertama kalinya di universitas, (ii) mahasiswa kurang termotivasi untuk mengulang kembali pembelajaran secara mandiri, (iii) kesulitan memahami nomina dengan artikel der, die, das dan perubahan bentuk jamak, (iv) kesulitan memahami aturan konjugasi verba sesuai dengan subjek, (v) penyampaian materi dilakukan terlalu cepat, dan (vi) waktu pembelajaran di kelas terbatas.

Pemilihan media pembelajaran sangat penting karena hal tersebut menentukan keberhasilan belajar. Seorang dosen harus memiliki kemampuan pedagogis yang memungkinkannya menganalisis kebutuhan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Dosen memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, karena mereka harus menyediakan materi pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang mampu melibatkan mahasiswa secara aktif dan interaktif agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam setiap pertemuan (Harahap & Aini, 2019). Beberapa mahasiswa berpendapat bahwa latihan pada topik „Freunde, Kollegen und Ich“ dalam bentuk kuis yang menarik dapat membantu mereka dalam memahami materi tata bahasa A1 pada topik tersebut.

Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, tersedia banyak media pembelajaran digital yang lebih canggih dan lebih mudah digunakan oleh mahasiswa dan dosen, yang

dapat mengatasi permasalahan yang telah disebutkan di atas. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah platform Educaplay. Educaplay adalah platform berbasis web yang dapat digunakan secara gratis kapan saja dan di mana saja, serta menyediakan banyak permainan pembelajaran yang bervariasi, menarik, interaktif, dan inovatif. Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, Educaplay memungkinkan mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, efektif, dan efisien. Selain itu, Educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan secara khusus mendukung pemahaman materi tata bahasa pada topik ini serta mengevaluasi hasil belajar secara real time. Terdapat berbagai jenis permainan kuis yang dapat dibuat melalui Educaplay, yang bersifat interaktif dan inovatif. Pengguna juga dapat berlangganan untuk menggunakan semua fitur lanjutan dari platform Educaplay yang tersedia dalam tiga pilihan sesuai kebutuhan pengguna: Advanced (8 EUR/bulan), Academic (16 EUR/bulan), dan Commercial (80 EUR/bulan). Harga tersebut belum termasuk pajak, dan juga tersedia harga yang lebih murah untuk langganan tahunan. Semua opsi akun premium di Educaplay memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sebagai contoh, pengguna dengan akun premium dapat membuat permainan pembelajaran tanpa batas, tanpa iklan, serta mendapatkan berbagai manfaat lainnya. Jenis permainan kuis yang dapat dikembangkan di platform Educaplay meliputi kuis pilihan ganda, isian, jawaban singkat, dan teka-teki silang.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis dalam penelitian ini memuat enam landasan utama, yakni definisi pengembangan, model pengembangan, pengertian media pembelajaran, jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, serta konsep tata bahasa A1 dan platform Educaplay. Pertama, pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan dan menguji produk baru. Waruwu (2024) menyatakan bahwa pengembangan adalah metode dalam dunia akademik yang mencakup identifikasi masalah, perancangan solusi, dan pengembangan produk yang efektif. Rustamana et al. (2024) menegaskan bahwa pengembangan bertujuan menciptakan atau menyempurnakan produk serta menguji efektivitasnya. Kedua, model pengembangan yang digunakan adalah teori Richey dan Klein yang mencakup tiga fase: perencanaan, pembuatan, dan evaluasi. Model ini menjamin proses yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi menyeluruh, untuk menghasilkan produk berkualitas. Ketiga, media pembelajaran menurut Aruan et al. (2022), Hafniati et al. (2022), Hasan et al. (2021), dan Wulandari et

al. (2023) adalah alat bantu yang memfasilitasi komunikasi dan motivasi belajar antara dosen dan mahasiswa agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan minat dan membantu penyampaian materi secara optimal (As'ad et al., 2022; Rahayuningsih et al., 2022).

Keempat, jenis media pembelajaran menurut Miarso dalam Wulandari et al. (2023) dan Rahayuningsih et al. (2022) mencakup media audio, visual, audiovisual, serbaguna, gambar fotografi, peta dan globe, serta media interaktif. Kelima, fungsi media pembelajaran dijelaskan oleh Jauhari (2018) dan Levie & Lentz dalam Dayanti et al. (2023), yaitu meningkatkan motivasi, menciptakan interaksi, membantu konsentrasi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menghindari verbalisme. Media visual memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Keenam, tata bahasa A1 adalah tingkat dasar dalam penguasaan bahasa Jerman yang mencakup berbagai aturan sintaksis dan morfologis.

Fitria et al. (2024) menjelaskan bahwa tata bahasa adalah sistem aturan untuk membentuk struktur bahasa, dan pada level A1 materi meliputi: kata kerja tak beraturan dan pronomina personal, kalimat tanya Ya/Tidak, artikel tertentu (der, die, das), bentuk tunggal dan jamak nomina, serta penggunaan kata kerja haben dan sein. Ketujuh, Educaplay adalah platform berbasis web yang menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif interaktif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan Rifaldin et al. (2024), Educaplay menawarkan berbagai fitur seperti quiz, crossword puzzle, dictation game, dan video quiz. Keunggulannya meliputi akses gratis, kemudahan penggunaan tanpa instalasi tambahan, serta mendukung pembelajaran aktif. Namun demikian, keterbatasan Educaplay adalah perlunya akun premium untuk fitur lanjutan serta perlunya pengawasan penggunaan perangkat oleh dosen agar pembelajaran tetap terfokus. Platform ini telah terbukti meningkatkan minat belajar dan efektivitas proses pembelajaran berbasis teknologi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Erstellungsuntersuchung* atau penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori Richey dan Klein. Sumber data utama dalam penelitian ini berasal dari buku *Netzwerk Neu A1* karya Stefanie Dengler, et al. (2021), khususnya pada Kapitel 2 „Freunde, Kollegen und Ich“ yang terdapat pada halaman 18 hingga 27.

Data yang dianalisis meliputi kosakata, kalimat, dan aturan tata bahasa, dengan materi tata bahasa A1 mencakup: (i) kata kerja tak beraturan dan pronomina personal, (ii) kalimat tanya *Ja-/Nein-Frage*, (iii) artikel tertentu *der, die, das*, (iv) nomina bentuk tunggal dan jamak, serta (v) kata kerja *haben* dan *sein*. Sumber data pendukung berasal dari internet. Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Bahasa Asing Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan. Penelitian ini mengikuti tahapan dalam model pengembangan Richey dan Klein yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu perencanaan (*Planung*), pembuatan (*Erstellung*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap perencanaan, data dikumpulkan untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan mahasiswa kelas A angkatan 2024 dalam pembelajaran tata bahasa A1 pada topik „*Freunde, Kollegen und Ich*“, dengan menggunakan angket daring melalui Google Form yang dinilai efektif dan efisien untuk menganalisis respon. Selanjutnya, materi tata bahasa A1 dianalisis untuk menyusun isi pembelajaran yang relevan, yang kemudian dirancang menggunakan media pembelajaran Educaplay. Pada tahap pembuatan, kuis interaktif dikembangkan melalui platform Educaplay, meliputi jenis soal pilihan ganda, *Lückentext*, *Kreuzworträtsel*, dan *Kurze Antworten*, serta diperkaya dengan teks, gambar, dan audio untuk meningkatkan interaktivitas. Setelah semua materi dimasukkan ke dalam permainan, dilakukan pratinjau, koreksi, dan evaluasi secara mandiri oleh penulis. Tahap akhir, yaitu evaluasi, dilakukan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas dan kelayakan produk pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan memastikan efektivitas, daya tarik, serta kesesuaian permainan dengan kebutuhan pembelajaran topik „*Freunde, Kollegen und Ich*“.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis platform Educaplay untuk topik “Freunde, Kollegen und Ich” telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan Richey dan Klein yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan, pembuatan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran tata bahasa A1 melalui penyebaran angket menggunakan Google Form kepada 29 mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Jerman kelas A angkatan 2024 di Universitas Negeri Medan. Hasil analisis menunjukkan bahwa 82,8% mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami tata bahasa A1, khususnya pada konjugasi kata kerja tidak beraturan, penggunaan artikel tertentu, struktur kalimat tanya, serta penggunaan kata kerja “haben” dan “sein”. Berdasarkan analisis

kebutuhan dan tujuan pembelajaran dalam buku ajar *Netzwerk Neu A1*, serta kurikulum mata kuliah Grammatik A1, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media interaktif menggunakan platform Educaplay. Media pembelajaran ini terdiri dari lima bagian pokok materi, yaitu: *Personalpronomen* dan *Unregelmäßige Verben im Präsens*, *Ja-/Nein-Fragen*, *Bestimmter Artikel: der, die, das*, *Nomen: Singular und Plural*, serta *Verben haben und sein*.

Pada tahap pembuatan, peneliti mengembangkan 55 butir soal interaktif dengan berbagai format permainan yang tersedia di Educaplay, yakni *Fill in the Blanks*, *Quiz*, *Froggy Jumps*, dan *Crossword Puzzle*. Soal-soal tersebut dirancang untuk melatih pemahaman mahasiswa terhadap bentuk gramatikal yang sesuai dengan subjek, membentuk kalimat tanya sederhana, memilih artikel tertentu yang sesuai dengan kata benda, mengubah bentuk tunggal menjadi jamak, serta mengaplikasikan kata kerja “haben” dan “sein” secara tepat dalam konteks percakapan sehari-hari. Setiap permainan didesain dengan fitur-fitur interaktif seperti gambar, audio, dan pesan motivasi untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Setelah pengembangan selesai, peneliti melakukan uji coba mandiri terhadap media yang telah dibuat, kemudian membagikannya dalam bentuk tautan kepada mahasiswa atau menyematkannya dalam sistem manajemen pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan dengan melibatkan dua validator ahli, yaitu dosen bahasa Jerman dan ahli media pembelajaran. Aspek-aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan topik, kejelasan instruksi, tingkat kesulitan soal, keterbacaan teks, kemudahan penggunaan media, serta desain visual. Berdasarkan hasil validasi, baik materi maupun media memperoleh skor 90, yang dikategorikan sangat baik. Validator materi memberikan beberapa masukan untuk memperbaiki struktur soal agar sesuai dengan tingkat pemula, sementara validator media memberikan saran untuk mengatur durasi soal dan menambahkan pesan motivasi setelah permainan selesai. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Educaplay yang dikembangkan dinilai layak, menarik, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran tata bahasa Jerman A1 pada topik “Freunde, Kollegen und Ich”.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian ini telah dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dan inovatif berbasis platform Educaplay untuk pembelajaran tata bahasa Jerman tingkat A1 dengan topik “Freunde, Kollegen und Ich”. Pengembangan ini mengacu pada model Richey dan Klein yang terdiri dari tiga tahap utama. Pada tahap perencanaan, peneliti menganalisis permasalahan pembelajaran melalui penyebaran angket kepada mahasiswa, melakukan analisis kebutuhan, merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan buku *Netzwerk neu A1*, dan menyusun materi tata bahasa yang relevan berdasarkan hasil analisis tersebut. Pada tahap pengembangan, peneliti membuat latihan interaktif dengan berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, isian (kalimat sederhana, dialog, dan paragraf), teka-teki silang, dan kuis jawaban singkat yang disesuaikan dengan fitur dan aktivitas permainan di platform Educaplay, yaitu: *Fill in the Blanks*, *Quiz*, *Froggy Jumps*, dan *Crossword Puzzle*, sehingga tercipta suasana belajar yang menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Anggreani, D. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran pada topik “Karir” tingkat A1 dengan menggunakan website Fyrexbox. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(5), 1424–1432. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/687/765>
- Ayuningrum, D. (2024). The effectiveness of using Educaplay-based teaching media for teaching vocabulary of the tenth grade students in SMA 2 Bae. *Applied Research on English Education (AREE)*, 2(2), 83–88. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/AREE/article/view/14247>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi Educaplay berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://www.jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/3788>
- Dengler, S., Sieber, T., Rusch, P., & Schmitz, H. (2021). *Netzwerk neu A1: Kursbuch*. München: Hueber Verlag.
- Dengler, S., Sieber, T., Rusch, P., & Schmitz, H. (2021). *Netzwerk neu A1: Übungsbuch*. München: Hueber Verlag.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan game Educaplay sebagai media pembelajaran PKN siswa kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 276–277. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2094/2019>
- Hidayati, N., & Nurhasanah, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), 45–52.
<https://doi.org/10.21009/metalingua.v7i1.3124>

- Lathifah, L., Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. (2024). Meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia menggunakan media berbasis teknologi Educaplay pada siswa kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3).
<https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1874/1934>
- Pasaribu, M. G. B. (2024). *Die Entwicklung von Educaplay-Lernmedium zum Thema Personalpronomen zu der Grammatik A1* [Undergraduate thesis, Universitas Negeri Medan]. UNIMED Institutional Repository.
https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/59522/3/2202432003_Kata_Pengantar.pdf
- Pratiwi, A. D., & Setiawan, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif menggunakan Educaplay terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 215–223.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jtpp/article/view/12240>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. New York: Routledge.
- Safitri, I. R., & Suhartono, T. (2023). Penerapan media Educaplay dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(2), 123–131.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jippsd/article/view/4025>
- Septiani, A., & Fauzan, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall dan Educaplay dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 10(2), 158–166. <https://doi.org/10.15294/jips.v10i2.3928>
- Siregar, M., & Hutagalung, E. (2024). Penggunaan platform digital dalam pembelajaran interaktif Bahasa Jerman di era digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 5(1), 75–82. <https://doi.org/10.31227/osf.io/fd8kp>
- Zulfikar, M., & Ramadhani, T. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis web interaktif untuk materi grammar Bahasa Inggris. *Jurnal Linguistik dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 12(1), 33–41.
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jlpbi/article/view/2634>