

PENGARUH MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS REKON SISWA MA SALAFIYAH PEKALONGAN

Jayidatul Musyafiqoh¹, Fatmawati Nur Hasanah²

Tadris Bahasa Indonesia, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan^{1,2}

Email: jayidatul.musyafiqoh@mhs.uingsdur.ac.id

Abstrak

Keterampilan peserta didik dalam menghasilkan teks rekon masih menghadapi kendala, terutama dalam mengembangkan gagasan, menata rangkaian peristiwa, dan menggunakan kaidah kebahasaan secara tepat. Penelitian ini mengkaji pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Educaplay* terhadap keterampilan menulis teks rekon siswa kelas X MA Salafiyah Pekalongan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 36 siswa yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui tes menulis teks rekon sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung. Analisis data meliputi uji *Shapiro-Wilk*, *Paired Sample t-test*, dan *N-Gain* dengan bantuan SPSS 22. Hasil analisis menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata dari 51,2961 pada *pretest* menjadi 83,3325 pada *posttest*. Hasil *Paired Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), sedangkan nilai *N-Gain* sebesar 0,6830 termasuk kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan sekaligus meningkatkan kemampuan menulis teks rekon siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci : *Educaplay*, Keterampilan Menulis, Teks Rekon

Abstract

Students' ability to produce recount texts still faces several challenges, particularly in developing ideas, organizing sequences of events, and applying appropriate language conventions. This study examines the effect of using Educaplay as a learning medium on the recount text writing skills of tenth-grade students at MA Salafiyah Pekalongan. The study employed a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest design. The sample consisted of 36 students selected using saturated sampling. Data were collected through recount text writing tests administered before and after the treatment, while observation and documentation were used as supporting data. The data were analyzed using the Shapiro-Wilk test, Paired Sample t-test, and N-Gain with the assistance of SPSS 22. The results showed an increase in the mean score from 51.2961 in the pretest to 83.3325 in the posttest. The Paired Sample t-test yielded a significance value of 0.000 (<0.05), while the N-Gain score of 0.6830 was categorized as moderate. These findings indicate that the use of Educaplay had a significant effect and contributed to improving students' recount text writing skills after the learning intervention.

Key Words : *Educaplay*, Writing Skills, Recount Text

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital turut memengaruhi praktik pendidikan, baik dalam penyampaian materi maupun pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan media digital membuka ruang bagi guru untuk menghadirkan aktivitas belajar yang lebih beragam, interaktif, dan mendorong keterlibatan peserta didik.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran juga berpotensi menunjang kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital [(1), (2), (3), (4), (5)]. Digitalisasi asesmen juga memungkinkan pelaksanaan evaluasi yang lebih autentik dan adaptif sekaligus memberikan umpan balik secara langsung [6]. Selain itu, pemanfaatan media berbasis

kecerdasan buatan, seperti Canva AI, dan berbagai platform pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa inovasi teknologi dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk pada sekolah dengan keterbatasan sarana ([7], [8]). Oleh karena itu, kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik perlu menjadi pertimbangan dalam menentukan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan melalui teknologi ialah menulis. Sebagai keterampilan berbahasa produktif, menulis tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, penataan gagasan, penyampaian informasi secara sistematis, dan pembentukan pengetahuan ([9], [10]). Kemampuan tersebut memiliki peran dalam penguatan literasi karena peserta didik dituntut mengolah pengetahuan dan pengalaman, mengembangkan kreativitas, serta menuangkan kemampuan memecahkan masalah ke dalam tulisan. Karena itu, pembelajaran menulis membutuhkan strategi dan media yang mendukung keaktifan peserta didik, memberikan kesempatan berlatih secara berkelanjutan, serta menyediakan umpan balik secara cepat terhadap hasil tulisan [11].

Di jenjang Madrasah Aliyah, peserta didik perlu mengembangkan berbagai keterampilan menulis, salah satunya adalah menulis teks rekon. Teks rekon digunakan untuk mengungkapkan kembali suatu peristiwa atau pengalaman berdasarkan urutan kejadian secara kronologis [12], [13]. Penguasaan keterampilan ini penting karena selain melatih peserta didik menyampaikan pengalaman secara runtut, juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, menghubungkan gagasan, memilih kosakata yang sesuai, serta menerapkan kaidah bahasa Indonesia dengan tepat.

Pada kenyataannya, peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam menguasai keterampilan menulis, terutama ketika mengembangkan ide dan mengatur tulisan agar tersusun dengan baik. Selain itu kendala dialami dalam mengorganisasi tulisan, memilih kosakata, melengkapi struktur teks, serta menerapkan ejaan bahasa Indonesia ([14], [15]). Siswa belum mampu mengembangkan isi tulisan secara runtut sehingga diperlukan strategi yang membantu pengorganisasian gagasan [12]. Sejalan dengan itu, Aprilia dan Siroj menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks rekon [16]. Chandra, dkk. juga menemukan kesulitan dalam mengembangkan isi, menjaga keterkaitan antarkalimat, memilih kata, dan menyusun peristiwa secara kronologis, sehingga kualitas teks rekon siswa belum optimal [17].

Permasalahan serupa ditemukan dalam pengamatan awal di MA Salafiyah Pekalongan. Temuan hasil observasi dan wawancara bersama guru Bahasa Indonesia, sebagian peserta didik belum optimal dalam mengembangkan gagasan utama menjadi paragraf yang utuh. Mereka juga masih mengalami kesulitan ketika harus menyusun bagian-bagian teks rekon secara berurutan dan menerapkan unsur kebahasaan sesuai kaidah bahasa Indonesia. Proses pembelajaran menulis yang masih banyak menggunakan modul dan lembar kerja menyebabkan kegiatan latihan cenderung berlangsung secara konvensional. Situasi tersebut berdampak pada keterlibatan peserta didik dan pencapaian keterampilan menulis yang belum optimal.

Salah satu media yang berpotensi digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi adalah Educaplay. Platform ini menyediakan beragam aktivitas interaktif, seperti

crossword, matching games, word search, video quiz, fill in the blanks, dan dialog games yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Melalui aktivitas berbasis permainan, *Educaplay* mendorong peserta didik belajar secara aktif, memperoleh umpan balik langsung (*immediate feedback*), melakukan latihan berulang, serta meningkatkan motivasi belajar.

Penggunaan media gamifikasi juga dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, retensi materi, motivasi, dan hasil belajar dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut didukung oleh penelitian Vargas-Saritama dan Espinoza-Celi serta Cuenca dan Pila yang mengindikasikan bahwa *Educaplay* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, retensi materi, dan efektivitas pembelajaran bahasa melalui aktivitas digital interaktif ([18], [19]).

Dalam konteks nasional, efektivitas *Educaplay* juga didukung oleh berbagai hasil penelitian. Batitusta dan Hardinata [20] menemukan pengaruh positif penggunaan *Educaplay* terhadap kemampuan menulis esai, sedangkan Marfhadella, dkk. [21] membuktikan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPA. Hutagalung dkk. [22] menemukan adanya pengaruh signifikan *Educaplay* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi. Sementara itu, Nabila [23] menyatakan bahwa gim interaktif berbasis *Educaplay* layak digunakan dalam pembelajaran teks berita, dan Amalia dkk. [24] menunjukkan kemampuannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks berita. Ardani, Khannaturrofiqoh, dan Hasanah (2025) juga melaporkan bahwa evaluasi digital berbasis *Educaplay* dapat meningkatkan *student engagement* dalam pembelajaran Fikih [25]. Temuan tersebut memperkuat

potensi *Educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif dalam berbagai mapel, termasuk Bahasa Indonesia.

Penelitian tentang peningkatan keterampilan menulis teks rekon juga telah menggunakan media dan model pembelajaran yang beragam. Asyari dkk. [26] menerapkan model *Concept Sentence*, sedangkan Mazidah dan Retnosari [27] menggunakan model *Think Talk Write*. Di sisi lain, penelitian tentang gamifikasi menunjukkan bahwa unsur permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, kreativitas, dan kualitas hasil belajar menulis ([28], [29], [30]). Namun, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan *Educaplay* dalam pembelajaran menulis teks rekon pada jenjang Madrasah Aliyah masih terbatas.

Berdasarkan kajian terdahulu, terdapat *research gap* dalam pemanfaatan *Educaplay*. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada hasil belajar, penguasaan kosakata bahasa asing, keterampilan menulis esai, teks berita, dan teks negosiasi. Sementara itu, kajian mengenai efektivitas *Educaplay* terhadap keterampilan menulis teks rekon dalam Bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah masih terbatas. Penelitian yang mengkaji secara khusus peran aktivitas gamifikasi *Educaplay* dalam membantu peserta didik mengembangkan ide, menerapkan unsur kebahasaan, dan menyusun struktur teks rekon juga belum banyak ditemukan.

Kesenjangan tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Fokus penelitian diarahkan pada penggunaan aktivitas interaktif *Educaplay* sebagai media pendukung pembelajaran menulis teks rekon. Penelitian tidak hanya melihat perubahan nilai secara kuantitatif, tetapi juga mempertimbangkan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan gagasan, menata peristiwa berdasarkan

urutan kronologis, serta menggunakan unsur kebahasaan dalam menghasilkan teks. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis Educaplay terhadap keterampilan menulis teks rekon siswa kelas X di MA Salafiyah Pekalongan.

METODE

Pendekatan kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini melalui desain *Pre-Experimental* dengan model *One-Group Pretest-Posttest*. Dalam rancangan tersebut, kemampuan menulis teks rekon peserta didik diukur terlebih dahulu melalui pretest. Selanjutnya, peserta didik memperoleh perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis teknologi *Educaplay*. Setelah perlakuan selesai, kemampuan peserta didik kembali diukur melalui posttest. Perbandingan hasil kedua pengukuran digunakan untuk melihat perubahan keterampilan menulis setelah penerapan media pembelajaran.

Penelitian ini melibatkan 36 siswa kelas X di MA Salafiyah Pekalongan pada tahun ajaran 2025/2026. Seluruh anggota populasi dilibatkan dalam penelitian sehingga sampel ditentukan dengan teknik sampling jenuh. Data penelitian diperoleh terutama melalui tes menulis teks rekon yang dilaksanakan pada tahap sebelum dan setelah perlakuan. Sebagai data pendukung, observasi dilakukan untuk melihat keaktifan serta antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran, sementara dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh.

Kemampuan menulis peserta didik dinilai berdasarkan aspek isi, struktur teks, penerapan kaidah kebahasaan, serta penggunaan ejaan dan tanda baca. Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data,

instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli dan guru Bahasa Indonesia. Tahapan analisis diawali dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, kemudian perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* diuji menggunakan *Paired Sample t-test*. Selanjutnya, besarnya peningkatan kemampuan peserta didik dihitung melalui *N-Gain* dengan mengacu pada klasifikasi Hake [31].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan data keterampilan menulis teks rekon siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi *Educaplay*. Sebanyak 36 siswa mengikuti pengukuran pada tahap *pretest* dan *posttest*. Analisis dilakukan secara bertahap untuk memastikan karakteristik data, menguji perbedaan hasil pengukuran, serta mengetahui tingkat peningkatan keterampilan menulis setelah perlakuan.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	51.2961	36	11.13509	1.85585
	POSTTEST	83.3325	36	10.14232	1.69039

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026

Gambar 1. Paired Samples Statistics

1. Uji Normalitas

Tahap awal analisis dilakukan dengan menguji distribusi data *pretest* dan *posttest*. *Shapiro-Wilk* digunakan karena jumlah peserta penelitian sebanyak 36 siswa.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.156	36	.027	.962	36	.250
POSTTEST	.157	36	.026	.950	36	.103

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026

Gambar 2. Tests of Normality

Uji normalitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,250 untuk data *pretest* dan 0,103 untuk data *posttest*. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga distribusi kedua

permainan. *Matching games*, *crossword*, *word search*, kuis, dan *fill in the blanks* dapat digunakan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi sebelum peserta didik mengerjakan tugas menulis. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat berlatih secara bertahap dan segera mengetahui ketepatan jawaban yang mereka berikan.

Pengalaman belajar yang lebih aktif ini dapat membantu siswa memahami unsur-unsur yang diperlukan ketika menyusun teks rekon. Latihan mengenai kosakata, struktur, maupun unsur kebahasaan dapat menjadi tahap persiapan sebelum siswa menuangkan gagasannya dalam bentuk teks. Dengan adanya latihan berulang, siswa dapat meninjau kembali konsep yang sudah dipelajari dan menerapkannya saat menyusun tugas menulis.

Temuan penelitian ini dapat dikaitkan dengan pandangan konstruktivisme Vygotsky yang menekankan peran aktif peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan melalui berbagai pengalaman dan interaksi selama proses pembelajaran [32]. Dalam pembelajaran menggunakan *Educaplay*, siswa selain menerima penjelasan dari guru, mereka berpartisipasi dalam aktivitas, memberikan respons terhadap soal atau permainan, memperoleh umpan balik, dan menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki pemahamannya. Proses tersebut memberikan pengalaman yang memungkinkan pengetahuan sebelumnya dihubungkan dengan informasi baru sehingga pemahaman terhadap teks rekon dapat berkembang secara bertahap.

Temuan tersebut juga memiliki keterkaitan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer [33]. Mayer menekankan pentingnya pengolahan informasi melalui saluran multimedia, seperti teks dan unsur visual.

Educaplay menyediakan lingkungan belajar yang menggabungkan materi dengan tampilan visual dan aktivitas interaktif. Dalam pembelajaran teks rekon, karakteristik ini dapat membantu siswa mendapatkan gambaran yang lebih nyata mengenai struktur teks, terutama ketika memahami orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi.

Dari sudut pandang gamifikasi, unsur permainan dalam *Educaplay* juga dapat menjelaskan meningkatnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Adanya tantangan, skor, respons langsung, dan bentuk aktivitas yang bervariasi dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Kondisi tersebut berpotensi membangkitkan partisipasi siswa dan mendorong mereka menyelesaikan latihan. Penelitian Satriani dkk., Bal, serta Johanna dan Outi juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat berkaitan dengan peningkatan motivasi, keterlibatan, kreativitas, dan hasil belajar menulis [28], [29], [30].

Perubahan keterampilan siswa juga tidak hanya tercermin dalam perbedaan nilai. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keterampilan menulis, sebelum perlakuan peserta didik masih menghadapi persoalan dalam menentukan gagasan utama, mengurutkan kejadian, menggunakan konjungsi temporal, serta menerapkan ejaan. Setelah mengikuti pembelajaran dengan *Educaplay*, kemampuan dalam mengembangkan isi, menata struktur, menentukan kosakata, dan menerapkan unsur kebahasaan menunjukkan perkembangan. Dengan demikian, penggunaan media interaktif tersebut membantu peserta didik menerapkan pemahaman materi yang diperoleh ke dalam kegiatan menulis.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil beberapa penelitian sebelumnya terkait

penggunaan *Educaplay*. Batitusta dan Hardinata menunjukkan bahwa *Educaplay* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis esai [20], sedangkan Hutagalung dkk. menemukan efektivitas *Educaplay* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi melalui aktivitas interaktif [22]. Penelitian Vargas-Saritama dan Espinoza-Celi juga menunjukkan peningkatan motivasi dan retensi belajar, sementara Cuenca dan Pila menemukan peningkatan keterlibatan serta hasil belajar bahasa asing ([18], [19]). Kesamaan temuan tersebut memperkuat bukti bahwa *Educaplay* efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Fokus keterampilan yang dikaji menjadi salah satu pembeda antara penelitian ini dan penelitian terdahulu. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas hasil belajar secara umum, penguasaan kosakata, menulis esai, teks berita, atau teks negosiasi. Penelitian ini secara khusus menguji penggunaan *Educaplay* pada keterampilan menulis teks rekon siswa Madrasah Aliyah. Hasilnya memperlihatkan bahwa aktivitas berbasis gamifikasi juga dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik mengembangkan gagasan, menyusun peristiwa secara kronologis, serta menerapkan unsur kebahasaan dalam teks rekon.

Temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan guru Bahasa Indonesia sebagai salah satu pilihan dalam mengintegrasikan media digital pada pembelajaran menulis. *Educaplay* dapat ditempatkan sebagai media latihan dan penguatan sebelum peserta didik menyelesaikan tugas menulis. Aktivitas interaktif tersebut dapat menghadirkan proses pembelajaran yang lebih beragam, sedangkan *feedback* yang diperoleh selama latihan memberikan peluang bagi siswa untuk mengenali kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Dengan demikian,

Educaplay berpotensi mendukung pembelajaran menulis yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

SIMPULAN

Hasil analisis memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks rekon siswa kelas X MA Salafiyah Pekalongan. Hal tersebut didukung oleh hasil *Paired Sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,000, yang berada di bawah 0,05. Dari sisi capaian, rata-rata nilai siswa meningkat dari 51,2961 pada pretest menjadi 83,3325 pada posttest. Sementara itu, hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,6830 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan tersebut berada pada kategori sedang.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat mendukung perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan gagasan, menata peristiwa berdasarkan urutan kronologis, menggunakan unsur kebahasaan, serta menerapkan ejaan dan tanda baca. Aktivitas permainan, latihan berulang, dan umpan balik yang tersedia dalam media memberikan *learning experience* yang lebih optimal. Oleh sebab itu, *Educaplay* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu media digital alternatif untuk mendukung pembelajaran menulis teks rekon pada jenjang Madrasah Aliyah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Pros. Konf. Pendidik. Nas.*, Vol. 2, No. 1, Pp. 93–97, 2020.
- [2] E. Widiyanto, A. A. Husna, A. N. Sasami, E. F. Rizkia, F. K. Dewi, And S. A. I. Cahyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *J. Educ. Teach.*, Vol. 2, No. 2, P. 213, 2021,

- Doi: 10.24014/Jete.V2i2.11707.
- [3] C. D. Rahmani, A. Adrias, dan F. Suciana, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *Sinar Dunia J. Ris. Sos. Hum. Dan Ilmu Pendidik.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 268–278, 2025, Doi: 10.58192/Sidu.V4i1.3193.
- [4] E. Melati, A. D. Fayola, I. P. Agus, D. Hita, A. Muh, dan A. Saputra, "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *J. Educ.*, Vol. 06, No. 01, Pp. 732–741, 2023.
- [5] Sasrianti And Agustina, "Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Digital Sebagai Solusi Pembelajaran Abad 21," *J. Ilmu Pendidik. (Soko Guru)*, Vol. 5, Pp. 249–262, 2025.
- [6] L. Najwa And F. N. Hasanah, "Transformation Of Digital Learning Evaluation to Support Assessment In The 21st Century," *Indones. J. Islam. Elem. Educ.*, Vol. 6, No. 1, Pp. 56–70, 2026.
- [7] A. F. Al.Mardhafi, M. A. Syahputra, Z. H. Rohman, R. Muzaki, And F. N. Hasanah, "The Implementation of Canva Ai As A Digital Learning Medium In Primary Schools With Limited Resources: A Case Study Through Student Observation," *Educ. J. Teknol. Pendidik.*, Vol. 11, No. 1, Pp. 126–132, 2026, Doi: 10.32832/Educate.V11i1.22398.
- [8] B. I. Surya, F. P. Shoumi, A. S. Hanifa, D. A. Agustin, And F. N. Hasanah, "Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar Harapan Mulia," *Pros. Semai Semin. Nas. Pgmi*, 2025.
- [9] Supriyadi, *Keterampilan Dasar Menulis*. Gorontalo, 2018.
- [10] Sukirman, "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah," *J. Konsepsi*, Vol. 9, No. 2, Pp. 72–81, 2020.
- [11] A. Prayogi, K. Asirah, Q. A'yun, And N. Maisyal, "Penguatan Motivasi dan Keterampilan Menulis Karya Antologi pada Tenaga Perpustakaan UIN Gusdur Pekalongan," *J. Pengabd. Sos. Indones.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 41–47, 2023, Doi: 10.23960/Jpsi/V3i1.41-47.
- [12] Farhana, "Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Recount pada Siswa dengan Menggunakan Teknik Pemetaan Semantik," *J. Instr.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 66–75, 2019.
- [13] Y. A. Fizry, "Pengaruh Media Cerita Bergambar terhadap Keterampilan Menulis Teks Rekon Siswa Kelas IV Mi Al-Mursyidiyyah Pamulang," Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024.
- [14] N. A. Pebrianti, "Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik di Sekolah Dasar," Universitas Pasundan, 2020.
- [15] I. Afrianti, E. Nurhasanah, dan R. Tasumbey, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Lingkungan dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Inggris Siswa," *Mabasan Masy. Bhs. Sastra Nusantara*, Vol. 18, No. 1, Pp. 1–20, 2024.
- [16] I. V. Aprilia dan M. B. Siroj, "E-Book Pengayaan Menulis Teks Rekon Faktual Berbasis Nilai Kejujuran di Sekolah Menengah Atas," *Dwija Cendekia J. Ris. Pedagog.*, Vol. 9, No. 2, Pp. 210–230, 2025, Doi: 10.20961/Jdc.V9i2.101778.
- [17] S. I. L. Chandra, S. Dollah, G. Sakkir, And H. Rosalia, "An Analysis O F Students' Problems In

- Writing Recount Text,” *Arrus J. Soc. Sci. Humanit.*, Vol. 4, No. 3, Pp. 365–372, 2024, Doi: <https://doi.org/10.35877/Soshum2609>.
- [18] A. Vargas-Saritama And V. Espinoza-Celi, “Educaplay As A Tool To Potentiate English Vocabulary Retention and Learning [Educaplay Como Herramienta Para Potencializar El Aprendizaje Y Retención Del Vocabulario En Inglés],” *Eur. Public Soc. Innov. Rev.*, Vol. 9, Pp. 1–16, 2024, Doi: <https://doi.org/10.31637/Epsir-2024-614>.
- [19] W. Cuenca And M. Pila, “Enhancing Efl Vocabulary Acquisition: The Effectiveness Of Educaplay,” *Run. J. Educ. Cult.*, Vol. 6, No. 11, 2025, Doi: <https://doi.org/10.46652/Runas.V6i11.258>.
- [20] F. O. Batitusta And V. Hardinata, “Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai,” *Jiip - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, Vol. 7, No. 3, Pp. 2685–2690, 2024, Doi: [10.54371/Jiip.V7i3.3788](https://doi.org/10.54371/Jiip.V7i3.3788).
- [21] P. Marfhadella, N. Fatnah, And Adiyanti, “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ix Smp Negeri 02 Sumber Pada Materi Reaksi-Reaksi Kimia dan Dinamikanya,” *Nusra J. Penelit. Dan Ilmu Pendidik.*, Vol. 6, No. 2, Pp. 385–397, 2025.
- [22] R. H. Hutagalung, H. Simanjuntak, And R. Manurung, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X,” *De_Journal (Dharmas Educ. Journal)*, Vol. 5, No. 1, Pp. 755–768, 2025.
- [23] E. Z. Nabila, “Pengembangan Media Gim Interaktif Pada Materi Teks Berita Berbasis Educaplay di Kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara Skripsi,” Universitas Sriwijaya, 2025.
- [24] G. S. P. Amalia, A. Ulfah, And S. K. Zahro, “Pembelajaran Menulis Teks Berita Menggunakan Media Educaplay,” *Soc. Humanit. Educ. Stud.*, Vol. 8, No. 3, Pp. 760–765, 2025.
- [25] T. Ardani, Khannaturrofiqoh, And F. N. Hasanah, “Implementation of Educaplay-Based Digital Evaluation to Enhance Student Engagement In Fiqh Learning,” *J. Soc. Sci. Educ. Res.*, Vol. 2, No. 4, Pp. 185–192, 2025.
- [26] E. Asyari, N. S. Dewi, And N. I. Shentya, “Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Rekon Menggunakan Model Concept Sentence dengan Media,” *Pros. Semin. Nas. Penelit. Dan Pengabd. Kpd. Masy.*, 2024.
- [27] F. I. Mazidah And I. E. Retnosari, “Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (Ttw) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Rekon,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1, Pp. 488–498, 2025.
- [28] Satriani, R. Nur, S. Ammade, A. Latifa, And S. H. Larekeng, “Leveling Up English Writing Skill : The Role of Gamification In Language Education,” *Els J. Interdiscip. Stud. Humanit.*, Vol. 7, No. 3, Pp. 383–391, 2024, Doi: <https://doi.org/10.34050/Elsjish.V7i3.36325>.
- [29] M. Bal, “Use Of Digital Games In Writing Education: an Action Research On Gamification,” *Contemp. Educ. Technol.*, Vol. 10, No. 3, Pp. 246–271, 2019, Doi:

- <https://doi.org/10.30935/Cet.590005>.
- [30] P. Johanna And K. Outi, "A Systematic Review Of Research On Learning Writing Skills Using Gamification," *Seminar.Net*, Vol. 20, No. 2, 2024, Doi: <https://doi.org/10.7577/Seminar.5712>.
- [31] R. R. Hake, "Interactive-Engagement Versus Traditional Methode; A Six- Thousand- Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Course," *Am. J. Phys.*, 1998.
- [32] L. S. Vygotsky, *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.
- [33] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd Ed. Cambridge University Press, 2021.