



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2327-2335

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2261

# Efektivitas Media Educaplay dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 3-4 Tahun

Melinda Fauziah Nur Chasanah<sup>1</sup>, dan Dina Amalia<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

**ABSTRAK.** Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas media interaktif berbasis game Educaplay dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 3-4 tahun. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (*one-group pretest-posttest design*). Subjek penelitian terdiri dari 12 anak usia 3-4 tahun di KB Zumrotul Wildan Ngabul, Kecamatan Tahunan, Kabupaten Jepara. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui instrumen pretest dan posttest yang telah divalidasi oleh ahli, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Wilcoxon Signed-Rank Test melalui program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah yang signifikan, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 50,00 meningkat menjadi 78,75 pada posttest (selisih 28,75 poin). Hasil uji statistik memperoleh nilai *t* hitung sebesar -11,633, *df* = 11, dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,001 (< 0,05), sehingga *H*<sub>0</sub> ditolak dan *H*<sub>a</sub> diterima. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan Educaplay secara spesifik untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 3-4 tahun dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini, yang belum banyak dikaji sebelumnya. Kesimpulannya, media Educaplay terbukti efektif meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran digital inovatif di lembaga PAUD Islam.

**Kata Kunci :** Educaplay; Huruf Hijaiyah; Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** The study aims to analyze the effectiveness of the game-based interactive media Educaplay in improving the ability to recognize hijaiyah letters among children aged 3-4 years. A quantitative method with a pre-experimental design (*one-group pretest-posttest*) was employed. The research subjects consisted of 12 children aged 3-4 years at KB Zumrotul Wildan Ngabul, Tahunan District, Jepara Regency. The research was conducted in the even semester of the 2024/2025 academic year. Data were collected through expert-validated pretest and posttest instruments, then analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and the Wilcoxon Signed-Rank Test via SPSS. The results showed a significant improvement in hijaiyah letter recognition ability, with the average pretest score of 50.00 increasing to 78.75 in the posttest (a difference of 28.75 points). Statistical analysis yielded a *t*-value of -11.633, *df* = 11, with a significance (*2-tailed*) of < 0.001 (< 0.05), leading to the rejection of *H*<sub>0</sub> and acceptance of *H*<sub>a</sub>. The novelty of this study lies in the specific application of Educaplay for hijaiyah letter recognition among children aged 3-4 years in an Islamic early childhood education context, which has not been widely studied. In conclusion, Educaplay media is proven effective in improving hijaiyah letter recognition ability and can serve as an innovative digital learning media alternative in Islamic early childhood education institutions.

**Keyword :** Educaplay; Hijaiyah Letters; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Melinda Fauziah Nur Chasanah dkk.

✉ Corresponding author : Melinda Fauziah Nur Chasanah

Email Address : 221340000228@unisnu.ac.id

Received 14 Mei 2026, Accepted 17 Juni 2026, Published 17 Juni 2026

## PENDAHULUAN

Integrasi teknologi dalam era digital telah mentransformasi pendidikan anak usia dini, namun pada praktiknya, metode konvensional yang monoton masih mendominasi sehingga memicu stagnasi motivasi belajar anak. Permasalahan ini sangat signifikan dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 3–4 tahun, di mana keterbatasan inovasi instruksional menghambat penguasaan elemen fundamental spiritual dan kognitif tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru di KB Zumrotul Wildan pada bulan Februari 2026, ditemukan bahwa: (1) sebagian besar anak mengalami kesulitan membedakan bentuk huruf hijaiyah yang serupa; (2) media pembelajaran yang digunakan masih berupa kartu huruf konvensional; dan (3) motivasi belajar anak cenderung rendah karena pembelajaran berlangsung satu arah dan kurang interaktif. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai karakteristik anak usia dini [1]. Sebagai rencana pemecahan masalah, platform Educaplay diintegrasikan sebagai *scaffolding* untuk menciptakan atmosfer belajar interaktif yang mampu menstimulasi imajinasi anak. Rencana ini didasarkan pada wawasan bahwa permainan digital menawarkan keunggulan visualisasi dan interaktivitas [2] yang meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional [3], sekaligus menjadi alternatif dinamis untuk meningkatkan keterlibatan anak dibanding metode tradisional [4]. Namun, penggunaan teknologi ini harus diposisikan sebagai pelengkap dengan pengawasan ketat pendidik demi keamanan perkembangan anak [5].

Penelitian ini sekaligus bermaksud mengisi *research gap* yang ada, karena mayoritas literatur terdahulu masih berfokus pada media konvensional atau teknologi digital secara umum. Beberapa penelitian relevan menunjukkan implikasi positif media digital terhadap kemampuan keaksaraan anak usia dini [6] serta efektivitas Educaplay dalam mendongkrak prestasi dan keterlibatan siswa [7]. Mengingat Educaplay mampu menjembatani pembelajaran formal dan non-formal melalui konten yang dapat disesuaikan dengan kurikulum [8], platform ini sangat relevan bagi karakteristik anak usia dini yang menyukai aktivitas praktis [9]. Meski menjanjikan, integrasi ini memerlukan pemahaman pendidik dalam menyajikan konten yang aman dan sesuai tahap perkembangan [10]. Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini secara spesifik mengkaji efektivitas *Educaplay* dalam konteks pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 3–4 tahun di lembaga PAUD Islam, yang merupakan kontribusi baru yang belum banyak diteliti sebelumnya.

Secara teoretis, huruf hijaiyah merupakan sistem penulisan fundamental dalam Islam [11] yang pengenalannya sangat penting untuk membekali kemampuan membaca Al-Qur'an sejak dini [12]. Mengingat anak usia 3–4 tahun belajar melalui eksplorasi, inovasi media digital menjadi krusial untuk menarik perhatian mereka [13]. Selain nilai spiritual, pengenalan huruf-huruf ini berkontribusi pada memori, konsentrasi, dan kemampuan bahasa anak [14], serta menjadi bagian integral dari pengenalan nilai agama [15] melalui pendekatan yang interaktif [16]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media *Educaplay* sebagai alat instruksional yang inovatif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan panduan bagi lembaga

pendidikan dalam memanfaatkan teknologi sehingga proses pembelajaran huruf hijaiyah menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan berdampak positif bagi perkembangan intelektual serta spiritual anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (one-group pretest-posttest design), yang menekankan pada pengumpulan dan analisis data berupa angka-angka yang dapat diukur secara objektif, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti [17] Penelitian dilakukan di KB Zumrotul Wildan Ngabul, Kecamatan Tahunan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 (Februari–Maret 2025). Subjek penelitian terdiri dari 12 anak usia 3–4 tahun yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling).

Instrumen pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *Educaplay*, sebuah platform digital interaktif yang menyajikan bentuk permainan edukatif visual seperti aktivitas mencocokkan gambar dan nama huruf hijaiyah, kuis identifikasi huruf, serta teka-teki yang disesuaikan dengan konten pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia dini, Instrumen penelitian diuraikan pada table 1.

**Tabel 1. Instrumen Penelitian**

No.	Aspek Pengamatan	Indikator	Sub Indikator
1.	Media <i>Educaplay</i> (Permendikbud 137 Th 2014)	Pengetahuan Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tampilan huruf hijaiyah mudah dikenal.</li> <li>Warna, animasi, dan suara dalam media mendukung pengenalan huruf.</li> <li>aktivitas terkait huruf hijaiyah sesuai dengan tingkat kemampuan anak</li> </ul>
2.	Huruf Hijaiyah • (Permendikbud 137 Th 2014 dan Fitri, 2018)	Pengenalan Huruf Hijaiyah  Pengenalan Huruf Hijaiyah  Perkembangan Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan mengidentifikasi huruf-huruf hijaiyah secara visual</li> <li>Kemampuan menyebutkan nama huruf hijaiyah dengan benar</li> <li>Kemampuan melafalkan huruf hijaiyah dengan baik dan benar sesuai tajwid</li> <li>Kemampuan melafalkan bunyi huruf hijaiyah secara urut</li> <li>Kemampuan melafalkan bunyi huruf hijaiyah secara acak</li> <li>Belajar pemecahan masalah</li> <li>Berpikir logis</li> <li>Berpikir simbolik</li> </ul>

Selain itu, peneliti juga merancang prosedur pelaksanaan penelitian agar langkah-langkah yang ditempuh sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan. Penyusunan perangkat ini menjadi fondasi penting untuk menjamin validitas serta reliabilitas data yang akan diperoleh, seperti pengembangan materi pembelajaran berbasis media *eduplay*. Validitas dilakukan untuk mengetahui kesesuaian instrument dengan variable yang diteliti. Validitas diperoleh dari melalui penilaian ahli, yaitu dosen/praktisi. Uji reabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrument penelitian, melalui rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum X)^2][N \sum y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Kriteria pengambilan adalah sebagai berikut:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir instrument dinyatakan valid

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka butir instrument dinyatakan tidak valid

Pengukuran angket digunakan untuk mengukur respons dan motivasi belajar anak belajar anak terhadap penggunaan media *Educaplay*. Angket disusun dengan skala likert 4 tingkat, yang diisi oleh guru dan observer. Pengukuran pretest dan posttest, dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran, sehingga dapat dianalisis adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Rumus di bawah ini digunakan untuk menghitung hasil pretest dan posttest peserta didik.

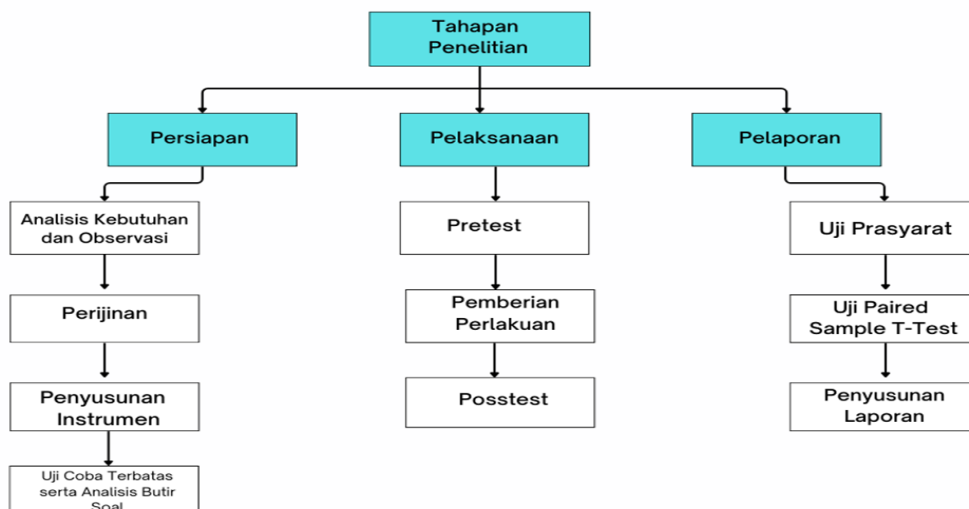
$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100$$

Selain itu, dilakukan pula pengujian terhadap perangkat soal tes serta analisis butir soal yang telah disusun, diikuti dengan pelaksanaan posttest. Adapun tahap pengumpulan data, analisis hasil penelitian, serta penyusunan laporan kegiatan atau artikel ilmiah dilakukan pada akhir periode penelitian. Teknik analisis data untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak, data analisis menggunakan N-Gain, dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimum - Skor\ Pretest}$$

Melalui penelitian ini, uji validitas digunakan untuk menilai kelayakan instrumen pretest dan posttest, sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan kemampuan anak secara akurat sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Apabila presentase presentase yang diperoleh minimal mencapai kategori tinggi yaitu sebesar  $> 61\%$  [18]. Secara sistematis besar persentase kelayakan media didapat dari:

$$persentase\ kelayakan = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ didapatkan}{Jumlah\ skor\ yang\ maksimal} \times 100\%$$



Gambar 1. Diagram Tahap Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pretest dan posttest sebagai instrumen utama. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan guna melihat hasil atau perubahan yang terjadi. Dengan membandingkan kedua hasil tersebut, peneliti dapat menilai efektivitas perlakuan yang diberikan secara objektif. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu melalui uji prasyarat berupa uji homogenitas dan normalitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik. Setelah syarat terpenuhi, analisis dilanjutkan menggunakan Paired Sample T-Test melalui program SPSS, yang memungkinkan peneliti membandingkan nilai pretest dan posttest secara akurat. Hasil analisis ini memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini mengumpulkan data melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal anak, di sisi lain *posttest* untuk menilai perubahan kondisi mereka setelah menerima perlakuan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menguji normalitas dan homogenitas. Pengujian normalitas menggunakan dengan uji Wilcoxon Signed-Rank Test sebagai alternatif non-parametrik yang lebih tepat untuk desain one-group pretest-posttest bertujuan menentukan ke-normalan suatu distribusi data.

**Tabel 2. Uji Normalitas non parametrik**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<b>Posttest - Pretest</b>	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	12 <sup>b</sup>	6.50	78.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	12		

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test, diperoleh Negative Ranks sebesar 0, artinya tidak ada anak yang mengalami penurunan nilai dari pretest ke posttest. Positive Ranks sebesar 12 dengan Mean Rank 6,50 dan Sum of Ranks 78,00, yang menunjukkan bahwa seluruh 12 anak mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan. Selain itu, nilai Ties sebesar 0 berarti tidak ada anak yang nilainya tetap. Jadi, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan mampu meningkatkan hasil anak secara keseluruhan [19].

**Tabel 3. Uji Homogenitas**

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig. <sup>a</sup>
<b>Pretest</b>	Based on Mean	2.273	2	8	.165
	Based on Median	.364	2	8	.706
	Based on Median and with adjusted df	.364	2	5.000	.712
	Based on trimmed mean	1.528	2	8	.274

**a. Confidence Interval: 0%**

Hasil ini menunjukkan bahwa data pretest memenuhi syarat homogenitas, sehingga analisis statistik lanjutan seperti ANOVA dapat dilakukan. Selain itu, nilai signifikansi *pada based on median* sebesar 0,706, *based on median with adjusted df* sebesar 0,712, dan *based on trimmed mean* sebesar 0,274 juga menunjukkan nilai lebih

besar dari 0,05. Dengan demikian, seluruh hasil uji homogenitas memperlihatkan bahwa data memiliki varian yang homogen antar kelompok penelitian.

**Tabel 4. Paired Samples Test**

		Paired Differences					T	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
<b>Pair 1</b>	Pretest	-	8.561	2.471	-34.190	-23.310	-	11	<.001	<.001
	Posttest	-28.750								

Berdasarkan tabel Paired Samples Test, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata selisih (Mean) sebesar -28,750 menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest sebesar 28,75 poin. Nilai negatif muncul karena perhitungan dilakukan dari Pretest - Posttest. Hasil uji memperoleh nilai  $t = -11,633$  dengan  $df = 11$  dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed)  $< 0,001$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat pengaruh atau peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan/treatment. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -34,190 sampai -23,310, yang menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata berada pada rentang tersebut dan tidak melewati angka nol, sehingga memperkuat adanya perbedaan yang signifikan [20]. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 3–4 tahun.

Efektivitas *Educaplay* dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa landasan teoritis. Pertama, anak usia dini belajar secara optimal melalui permainan (learning through play), sesuai dengan prinsip yang dikemukakan oleh para ahli perkembangan anak bahwa bermain adalah cara utama anak memperoleh pengetahuan [21]. Media *Educaplay* yang menyajikan konten dalam bentuk permainan interaktif terbukti mampu menstimulasi keterlibatan aktif anak, sehingga proses pengenalan huruf hijaiyah berlangsung lebih menyenangkan dan efektif. Kedua, media interaktif berbasis visual terbukti meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak usia dini, karena sesuai dengan karakteristik kognitif mereka yang berada pada tahap pra-operasional yang membutuhkan representasi konkret dan visual. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Permatasari dkk. [7] yang menyimpulkan bahwa penerapan media *Educaplay* secara signifikan meningkatkan prestasi dan keterlibatan peserta didik, serta penelitian Wibowo dan Apriyanti [4] yang membuktikan bahwa game edukasi digital efektif meningkatkan motivasi belajar. Keunggulan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada spesifikasi sasaran usia yang lebih muda (3–4 tahun) dan konteks pembelajaran huruf hijaiyah dalam pendidikan Islam, yang selama ini masih didominasi metode konvensional seperti kartu huruf dan metode Iqra. Dengan demikian, *Educaplay* tidak hanya terbukti efektif secara statistik, tetapi juga relevan secara teoritis dan kontekstual sebagai inovasi media pembelajaran untuk literasi keagamaan pada pendidikan anak usia dini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 3–4 tahun di KB Zumrotul Wildan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 50,00 (pretest) menjadi 78,75 (posttest), dengan nilai signifikansi uji Wilcoxon Signed-Rank Test sebesar  $< 0,001$  ( $< 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan spesifik media *Educaplay* untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 3–4 tahun dalam konteks PAUD Islam, yang selama ini belum banyak dikaji secara empiris. Implikasi praktis penelitian ini bagi guru PAUD adalah perlunya mengintegrasikan media pembelajaran digital interaktif seperti *Educaplay* ke dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari, khususnya untuk pembelajaran huruf hijaiyah, sebagai upaya meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan kognitif anak sesuai tahap perkembangannya.

## **PENGHARGAAN**

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara atas dukungan akademis yang diberikan selama pelaksanaan riset ini. Penghargaan yang tulus juga ditujukan kepada pihak KB Zumrotul Wildan Ngabul, beserta segenap guru dan observer, atas izin, fasilitas, dan kerja samanya dalam mendukung proses pengambilan data. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada para dosen dan praktisi ahli yang telah meluangkan waktu untuk memvalidasi kelayakan instrumen penelitian, serta kepada 12 peserta didik usia 3–4 tahun di KB Zumrotul Wildan yang telah berpartisipasi aktif sebagai subjek penelitian sehingga penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

## **REFERENSI**

- [1] R. Helmalia, L. Suzanti, dan R. D. Widjayatri, "Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Metode Tilawati bagi Anak Usia 5-6 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 1, hal. 199–209, Apr 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i1.634.
- [2] J. B. Pramesti dan E. Susanti, "Inovasi Permainan Digital dalam Meningkatkan Kepekaan Remaja terhadap Isu Lingkungan," *Ideas J. Pendidikan, Sos. dan Budaya*, vol. 10, no. 3, hal. 655, Agu 2024, doi: 10.32884/ideas.v10i3.1833.
- [3] Y. A. Hermansyah dan M. A. Mustofa, "Model Perkembangan Kognitif dalam Penguasaan Keterampilan Membaca Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini," *Edu J. Innov. Learn. Educ.*, vol. 2, no. 1, hal. 52–67, Jun 2024, doi: 10.55352/edu.v2i1.939.
- [4] T. Wibowo dan V. C. Apriyanti, "Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kepuasan Siswa Indonesia," *Smart Comp Jurnalnya Orang Pint. Komput.*, vol. 13, no. 3, hal. 476–485, Jul 2024, doi: 10.30591/smartcomp.v13i3.5973.
- [5] H. A. S. E. Nikmati, "Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik," *Aksiologi J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, hal. 327–337, Okt 2024, doi: 10.47134/aksiologi.v5i2.270.

- [6] N. Fitria, "Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital 'Bermain Keaksaraan' pada Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 36–49, Jun 2021, doi: 10.19109/ra.v5i1.6781.
- [7] O. Permatasari, M. N. Puspitaningrum, S. A. Kunaifi, dan S. D. Cahya, "Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik," *BASICA Acad. J. Pendidik. Anak Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 2, hal. 127–133, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.mahsyia-educreativa.com/index.php/basica-academica/article/view/131>
- [8] N. Hanifah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS," *Indones. J. Teach. Learn.*, vol. 3, no. 2, hal. 100–107, Mei 2024, doi: 10.56855/intel.v3i2.984.
- [9] Y. Yahya dan S. Salam, "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa," *Mosaic J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, hal. 29–37, Agu 2024, doi: 10.61220/mosaic.v1i2.505.
- [10] E. Dianita, A. N. Bilkis, D. Berliansyah, E. Hidayah, dan A. Nikmatuzzakiyah, "Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang," *Cendikia J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 2, no. 7, hal. 275–282, 2024, doi: 10.572349/cendikia.v2i7.2094.
- [11] N. Annisya, S. A. Ramli, dan M. Yusuf, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Multimedia Interaktif Aplikasi Powerpoint," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Indones.*, vol. 1, no. 1, hal. 11–20, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnalpaudindonesia.org/index.php/jpi/article/view/4>
- [12] T. A. Tantowie dan A. Firdaus, "Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Metode Iqra (Pengabdian Masyarakat di Desa Kertajaya Kecamatan Cigugur Kabupaten Pangandaran)," *Khidmat*, vol. 1, no. 2, hal. 96, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://riset-iaid.net/index.php/khidmat/article/view/1574>
- [13] T. Tasya'ah, R. D. Fadlilah, M. D. Khanifah, dan M. N. Zulfahmi, "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality dalam Pembelajaran Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanan," *Morfol. J. Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, vol. 3, no. 1, hal. 161–170, Jan 2025, doi: 10.61132/morfologi.v3i1.1331.
- [14] F. A. Sholehah, I. S. Windiarti, dan M. H. Qamaruzzaman, "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Construct 2," *J. Sains Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, hal. 78–82, Nov 2023, doi: 10.33084/jsakti.v6i1.4639.
- [15] N. Mazidah dan D. Amalia, "Peningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini Melalui Kartu Berwarna," *LENTERA ANAK*, vol. 5, no. 2, hal. 55–68, Des 2024, doi: 10.34001/jla.v5i2.7599.
- [16] D. Fitriani, R. Sianturi, dan E. H. Mulyana, "Perancangan Multimedia Interaktif untuk Memfasilitasi Keterampilan Saintifik Anak Usia Dini," *JECIE (Journal Early Child. Incl. Educ.)*, vol. 7, no. 1, hal. 156–162, Des 2023, doi: 10.31537/jecie.v7i1.1282.
- [17] A. Rustamana, K. H. Sahl, D. Ardianti, dan A. H. S. Solihin, "Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan," *J. Bima Pus. Publ. Ilmu Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 2, no. 3, hal. 60–69, Jun 2024, doi: 10.61132/bima.v2i3.1014.
- [18] M. Z. Ma'rifah dan M. Mawardi, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 12, no. 3, hal. 225–235, Sep 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235.
- [19] M. Rahayu, I. Rusdiyani, dan F. Fadlullah, "Efektivitas Multimedia Pembelajaran

- Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun,” *Tunas Siliwangi J. Progr. Stud. Pendidik. Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, vol. 8, no. 2, hal. 108, Okt 2022, doi: 10.22460/ts.v8i2p108-114.3175.
- [20] D. Ismawati dan I. Prasetyo, “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 665, Agu 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.671.
- [21] D. Amalia, D. Pratiwi, A. Afrianingsih, dan M. Nofan Zulfahmi, “Eksplorasi Dunia Satwa melalui Pelatihan Augmented Reality bagi Guru KB IT Ratu Kalinyamat Jepara,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusant.*, vol. 5, no. 2, hal. 1554–1560, Apr 2024, doi: 10.55338/jpkmn.v5i2.3005.