NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan
DOI: https://doi.org/10.51311/nuris.XXXXX.XXX
ISSN: 2337-7828. EISSN: 2527-6263
https://ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id/index.php/nurelislam/article/view/XXX

EFEKTIVITAS METODE *COOPERATIVE LEARNING* BERBANTU *EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK KELAS IX-D DI SMP PLUS SUNAN KALIJAGA

Intan Oktavianing Rahayu
IAI Sunan Giri Trenggalek, Indonesia
intanoktavianing123@gmail.com

Balkis Nur Azizah
IAI Sunan Giri Trenggalek, Indonesia
balkisnuraziza@gmail.com

Nurul Izzati
Al-Azhar University Cairo, Egypt
ziinaara@gmail.com

Abstract

The classroom action research was motivated by the low learning outcomes of class IX D students at SMP Plus Sunan Kalijaga Trenggalek on Islamic Religious Education (PAI) material. This classroom action research consisted of Pre-Cycle, Cycle I and Cycle II with the objectives of (1) implementing the cooperative learning method assisted by educaplay at SMP Plus Sunan Kalijaga; (2) the advantages of using the cooperative learning method assisted by educaplay; and (3) the disadvantages of the cooperative learning method assisted by educaplay. The cooperative learning method assisted by the educaplay game is effective in improving student leaning outcomes as evidenced by the comparison of student scores in the pre-cycle with an average of 63.28 with a learning completion percentage of 68% increasing in cycle I with an average score of 80.4 with a learning completion percentage of 80% and at the end of the cycle increasing significantly with an average of 84.4 with a percentage increase of 92% with a score above the KKM and in accordance with educators' expectations and reaching the score limit. From this percentage, the cooperative learning model assisted by educaplay has been proven to improve student learning outcomes so that it is considered effective for application in Islamic Religious Education learning

Keywords: Cooperative learning, educaplay, learning outcomes, PTK

PENDAHULUAN

Fenomena yang terjadi di kalangan pendidikan akhir-akhir ini menunjukkan penurunan minat peserta didik yang semakin masif[1] meskipun akses pendidikan formal terus meluas sehingga kondisi ini menandai perlunya urgensi penerapan media atau strategi pembelajaran inovatif yang mampu menstimulasi keterlibatan kognitif sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.[2]

Proses pembelajaran inovatif dapat dilaksakanan dengan menggunakan metode dan strategi yang menarik sehingga peserta didik memiliki persepsi baru terhadap pendidikan yang outputnya adalah peningkatan hasil belajar bisa terlihat secara signifikan. [3] Pembelajaran *cooperative* menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemampuan bekerja sama antar peserta didik dalam proses belajar. [4] Sedangkan *educaplay* merupakan situs web untuk mengembangkan dan menyebarluaskan kegiatan pendidikan dengan menawarkan berbagai permainan edukatif yang memadukan unsur gambar dan suara secara interaktif dalam kegiatan pembelajaran.[5] Dalam hal ini metode *cooperative learning* berbantu media *educaplay* diterapkan pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran fundamental dalam membentuk karakter religius peserta didik,[6] namun pada konteks di sekolah SMP Plus

---

[1] Novia Petronela Kuway, Muhajir Muhajir, And Abdul Wahid, "Meningkatkan Minat Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Ipas Melalui Pembelajaran Diferensiasi Menggunakan Bahan Ajar Digital," *Jurnal Basicedu* 7, No. 6 (2023), Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V7i6.6490.

[2] (Purwoko Et Al., 2021; Olaya & González, 2020)

[3] Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, No. 1 (2022); Purwadhi Purwadhi, "Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa," *Mimbar Pendidikan* 4, No. 1 (2019), Https://Doi.Org/10.17509/Mimbardik.V4i1.16968.

[4] (Kurniasih, 2023; Kurniawan Et Al., 2023)

[5] Sri Surachmi And Karl Jahniel S Sison, "Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes," *The 3rd Bogor English Student And Teacher (Best) Conference*, 2021; Fabian Omar Batitusta And Vanda Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai," *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, No. 3 (2024), Https://Doi.Org/10.54371/Jiip.V7i3.3788; Maria Cocha, *"La Plataforma Digital 'Educaplay' Y Aprendizaje De Ciencias Naturales En Los Estudiantes De Educación General Básica Media De La Unidad Educativa 'Bautista' Del Canto Ambato," Repositorio Institucional De La Universidad Técnica De Ambato*, Vol. 593, 2021.

[6] Arum Sindy Astriana, Rita Wilda Wardani, And Balkis Nur Azizah, "Penerapan Metode Active Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Nuril Islam Pacitan," *Koulutus* 8, No. 1 (2025): 1–17, Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.51158/Yqsx4w25; Agus Hariyadi, Syahran Jailani, And Minnah El-Widdah, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina

Sunan Kalijaga khususnya di kelas IX, pelaksanaannya menghadapi hambatan berupa kejenuhan, rasa mengantuk, dan rendahnya partisipasi bertanya sehingga kondisi tersebut menuntut penerapan metode *cooperative learning* berbantu media *educaplay* sebagai strategi pendekatan mengajar yang lebih interaktif dan kolaboratif untuk menghidupkan kembali perhatian, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian terkait metode *cooperative learning* berbantu *eduplay* sudah banyak diteliti dengan fokus dan lokus yang berbeda-beda dengan kecenderungan membahas tiga hal. Pertama, *cooperative learning* dikaji guna sarana untuk meningkat kualitas pembelajaran pada mata pelajaran tertentu.[7] *Kedua*, *cooperative learning* dianalisis untuk meningkatkan skill peserta didik. [8] *Ketiga*, *cooperative learning* dikaji dengan memadukan berbagai media dan strategi.[9]

Akhlak Siswa Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas," *Journal Of Educational Research* 2, No. 1 (2023), Https://Doi.Org/10.56436/Jer.V2i1.76.

[7] Suparmini, Sudrajat, Satriyo Wibowo, "Strategi Cooperative Learning Sebagai Peningkatankualitas Pembelajaran Ips Di Smp," *Jipsindo* 2, No. 2 (2016), Https://Doi.Org/10.21831/Jipsindo.V2i2.7778; Isnawati Israil, "Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Stad Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp Negeri 1 Kayangan," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 5, No. 2 (2019), Https://Doi.Org/10.33394/Jk.V5i2.1807; Asia Anis Sulalah, "Strategi Cooperative Learning Tipe Giving Question And Getting Answer Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pai (Studi Kasus Di Smp Negeri 1 Prajekan Bondowoso)," *At-Tahsin : Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, No. 2 (2021), Https://Doi.Org/10.59106/Attahsin.V1i2.31; Eka Vickraien Dangkua Et Al., "Penerapan Cooperative Learning Pada Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia," *Jambura Journal Of Informatics* 5, No. 1 (2023), Https://Doi.Org/10.37905/Jji.V5i1.16477; Herli, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Cahaya Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Stad Di Kelas 8.2 Smp Negeri 1 Abung Tinggi Lampung Utara Tahun Pelajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidik Profesional Mandiri (Jppm)* 2, No. 3 (2022); M. Ridho Mahaputra, "Pembinaan Keterampilan Sosial Siswa Oleh Guru Dalam Pembelajaran Ppkn Di Smp N 10 Padang," *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora Dan Politik* 3, No. 1 (2022), Https://Doi.Org/10.38035/Jihhp.V3i1.1386.

[8] (Attamimi, 2014; Odehova Et Al., 2022; Olaya & González, 2020; Phan, 2023; Kurniawan Et Al., 2023; Yanti, 2022)

[9] Ios Susila Nugraha, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Melalui Strategi Cooperative Cycle of Learning Di SMP Harapan Kasih Kota Bandung," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2023), https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1481; Dora Hatika Pertiwi, Mita Carina Karnadi, and Nur Syamsiyah, "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW PADA MATERI TEKS EKSPOSISI KELAS IX SMP RAUDLATUL ISLAMIYYAH JAKARTA," *Literasi : Jurnal Bahasa Dan*

Dari beberapa penelitian yang sudah di review sebelumnya, penelitian *cooperative learning* memang sudah banyak dilakukan, namun yang berbantu media *educaplay* masih terbilang cukup sedikit. Posisi peneliti adalah mengembangkan metode *cooperative learning* berbantu *educaplay* dengan mengkaji lebih rinci, sebagaimana tujuan dari penelitian yakni (1) pelaksanaan metode *cooperative learning* berbantu *educaplay* di SMP Plus Sunan Kalijaga; (2) kelebihan penggunaan metode *cooperative learning* berbantu educaplay; dan (3) kekurangan metode *cooperative learning* berbantu *educaplay*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Plus Sunan Kalijaga dan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI D tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 25 orang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut dapat menggambarkan kondisi yang ingin diteliti sehingga data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian. Penelitian ini dirancang dalam siklus-siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara bertahap.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik. *Pertama*, data observasi awal diperoleh dengan memberikan *pre-test* berbentuk 14 soal pilihan ganda. *Kedua*, data hasil belajar diukur dengan memberikan *post-test* pada akhir setiap siklus yang alat ukurnya

Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya 6, no. 1 (2022), https://doi.org/10.25157/literasi.v6i1.6848; A. Rasul, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII SMP Yapis Timika," *Mandalika Mathematics and Educations Journal* 3, no. 1 (2021), https://doi.org/10.29303/jm.v3i1.2592; Kurniasih, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Dengan Teknik Inside Outside Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Thaharoh"; Citra Rambu Joru, Yohana Makaborang, and Riwa Rambu Hada Enda, "THE GROUP INVESTIGATION TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH THE ASSISTANCE OF IMAGE MEDIA TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS VIII STUDENTS AT SMPN SATAP KARANGGI ROWA," *JURNAL EDUSCIENCE* 10, no. 1 (2023), https://doi.org/10.36987/jes.v10i1.4002; Deni Marliani et al., "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Talking Stick Melalui Media Strip Story Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas VII SMP Ilmiah Kendari," *Dirasah: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022), https://doi.org/10.31332/jpi.v2i1.2053; Muhammad Luthfi Firdaus, Asep Tutun Usman, and Jafar Amiruddin, "Penerapan Model Cooperative Learning Type Market Place Activity Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen Di Kelas VIII SMP IT Cikal Sukawening Garut)," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2023), https://doi.org/10.52434/jpai.v2i2.2961.

berupa soal tes. *Ketiga*, data mengenai refleksi diri dan perubahan dinamika kelas diambil melalui teknik wawancara mendalam dengan para peserta didik. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* yaitu menggabungkan data kuantitatif (hasil *pre-test* dan *post-test*) dengan data kualitatif (hasil observasi dan wawancara) untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai dampak tindakan yang diterapkan.

HASIL DAN DISKUSI

HASIL

SMP Plus Sunan Kalijaga merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Al Anwar lebih tepatnya di desa Ngadirenggo Kecamatan Pogalan Kabupaten Trenggalek. Berlingkup lingkungan pondok, sekolah ini memiliki visi yang menekankan pada nilai-nilai spiritual yaitu "Terwujudnya Generasi Islam Progresif Yang *'Alim*, *Abid* dan *'Arif*, Berpijak Pada Nilai-Nilai Luhur Pancasila". Sedangkan misi SMP Plus Sunan Kalijaga yaitu; (1) menciptakan lingkungan pendidikan yang progresif, kondusif dan islami serta berwawasan global; (2) menciptakan desain kurikulum integratif antara kurikulum pendidikan nasional dan kurikulum pendidikan pesantren salafiyah; (3) menanamkan aqidah, syari'at dan mu'amalah serta ibadah sesuai dengan tradisi *salafus shaleh ahlas-sunnah wal jama'ah*; (4) menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai luhur bangsa indonesi; (5) terwujudnya pendidikan yang mengedepankan pembentukan profil pelajar pancasila; yang memiliki enam dimensi utama yaitu: beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa, dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong-royong, dan berkebinekaan global. (6) menyelenggarakan pembinaan, pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia; (7) mewujudkan pelayanan pendidikan (pendidikan dan kependidikan) yang profesional, jujur, terampil dan kompeten di bidangnya; dan (8) meningkatkan kerjasama sekolah, orangtua, dan masyarakat.

Observasi awal menunjukkan nilai *pre-test* relatif rendah dengan rata-rata 63,28. Selain itu, 90% peserta didik merasa bosan saat pembelajaran PAI dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Oktober 2025 di mana peserta didik merasa metode yang digunakan terlalu monoton sehingga peserta didik bosan dalam proses pembelajaran. Beberapa peserta didik mengutarakan pendapat seperti menginginkan pembelajaran yang asyik supaya tidak terkesan membosankan dengan aplikasi pemberian *game* dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diungkapkan oleh Fadila sebagaimana berikut:

> *"Saya bosan saat mengikuti pelajaran PAI karena kegiatan belajar terkesan berulang dan kurang menarik".*[10]

Hal tersebut juga di ungkapkan oleh Diva, peserta didik kelas IX SMP Plus Sunan Kalijaga yang juga merasa bosan dengan ungkapan sebagai berikut:

> *"Pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila diselingi dengan aktivitas interaktif seperti permainan edukatif atau media pembelajaran yang lebih menarik agar suasana belajar tidak membosankan"*.[11]

Metode yang monoton seringkali membuat peserta didik merasa bosan sehingga berdampak pada antusias belajar yang menurun dan pada hasil belajar peserta didik. Pendidik diperlukan lebih bisa eksplor banyak strategi dan *upgrade* metode pembelajaran serta mencobanya sesuai dengan kondisi peserta didik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai sebagaimana mestinya. Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti mencoba melakukan perbaikan dengan turun ke lapangan langsung untuk mendapatkan temuan baru terkait dengan inovasi penerapan metode yakni *cooperative learning* berbantu game *educaplay* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX D SMP Plus Sunan Kalijaga.

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahapan siklus, yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Setiap siklus mencakup serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi. Pada awal penelitian dilakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan tindakan. Selanjutnya, setelah pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan *post-test* I dan *post-test* II guna mengukur peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* berbantu *game educaplay*. Sebagaimana berikut peneliti sajikan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan:

A. Hasil Pra-Siklus

Tabel 1. Hasil analisis pembelajaran pra-siklus

Aspek yang diamati	Data perolehan	Keterangan

[10]Fadila, Wawancara 13 Oktober 2025 Peserta Didik Kelas Ix D Smp Plus Sunan Kalijaga (Di Gor Pondok Pesantren Al Anwar Ngadirenggo)

[11]Diva, Wawancara 13 Oktober 2025 Peserta Didik Kelas Ix D Smp Plus Sunan Kalijaga (Di Gor Pondok Pesantren Al Anwar Ngadirenggo)

Hasil belajar peserta didik	Jumlah peserta didik tuntas	17 peserta didik
	Persentase tuntas	68%
	Jumlah peserta didik belum tuntas	8 peserta didik
	Presentase belum tuntas	32%
Rata- rata nilai	**63,28**	

Hasil tes formatif pra siklus pada mata pelajaran PAI diketahui bahwa hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai 70 ke atas sebanyak 68% atau sekitar 17 peserta didik, sedangkan 32% atau sekitar 8 peserta didik belum mencapai tuntas belajar. Beberapa hal yang dapat ditarik dari hasil analisis tes, lebih dari 30% peserta didik belum paham tentang materi PAI hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti kesulitan memahami materi karena metode yang kurang sesuai ataupun bosan.

B. Hasil Siklus I

Tabel 2. Hasil Analisis Pembelajaran Siklus I

Aspek yang diamati	Data perolehan	Keterangan
Hasil belajar peserta didik	Jumlah peserta didik tuntas	20 peserta didik
	Persentase tuntas	80 %
	Jumlah peserta didik belum tuntas	5 peserta didik
	Presentase belum tuntas	20 %
Rata- rata nilai	**80,4**	

Hasil tes formatif siklus I pada mata pelajaran PAI diketahui bahwa hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai 70 ke atas sebanyak 80% atau sekitar 20 peserta didik, sedangkan 20% atau sekitar 5 peserta didik belum mencapai tuntas belajar. Data hasil tes perbaikan pembelajaran pada siklus I, diperoleh nilai tertinggi 90, nilai terendah 60, dengan *mean* sebesar 80,4.

C. Hasil Siklus II

Tabel 3. Hasil Analisis Pembelajaran Siklus II

Aspek yang diamati	Data perolehan	Keterangan
Hasil belajar peserta didik	Jumlah peserta didik tuntas	23 peserta didik

	Persentase tuntas	92%
	Jumlah peserta didik belum tuntas	2 peserta didik
	Presentase belum tuntas	8%
Rata- rata nilai	**84,4**	

Hasil belajar peserta didik pada Siklus II sangat meningkat dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 84,4 dengan presentase 92% semua mencapai batas nilai yang ditetapkan oleh pendidik.

D. Hasil Perbandingan nilai

Tabel 4. Hasil Perbandingan Nilai *Pre Test* dan *Post Test*

No.	Kategori	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-Rata
1.	Pra Siklus	92	14	63,28
2.	Siklus I	90	60	80,4
3.	Siklus II	100	60	84,4

Penerapan metode *cooperative learning* berbantu media *educaplay* terbilang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dengan pertimbangan melihat dari perbandingan nilai peserta didik sejak dari pra siklus sampai siklus ke II yang menyatakan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan singnifikan.

DISKUSI

Cooperative learning merupakan suatu metode pengajaran di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu memahami materi pelajaran [12]. *Educaplay* adalah platform daring yang memungkinkan pengguna membuat dan

[12] Ina Magdalena, Elsa Rizqina Agustin, And Syahnia Maulida Fitria, "Konsep Model Pembelajaran," *Sindoro Cendikia Pendidikan* 3, No. 1 (2024); Kurniasih, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Dengan Teknik Inside Outside Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Thaharoh."

membagikan aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan video interaktif.[13]

Selaras dengan penjelasan tersebut, peserta didik kelas IX D SMP Plus Sunan Kalijaga telah melakukan penerapan metode *cooperative learning* berbantu media *educaplay* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari hasil wawancara keberhasilan metode ini ditandai dengan hasil belajar peserta didik yang meningkat dan juga antusias peserta didik yang tinggi, sebagaimana berikut:

> "*Setelah diterapkannya metode cooperative learning berbantu game educaplay ini membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan dan tentunya mudah dipahami. Selain itu, bermain game sambil belajar seperti menjawab soal lalu dapat mendapat point membuat peserta didik berambisi untuk mendapatkan banyak point.*"[14]

Hal tersebut juga dirasa oleh Nadine salah satu dari peserta didik yang ikut melakukan media tersebut dengan pernyataan sebagaimana berikut:

> "*Perasaan saya setelah mengikuti pembelajaran PAI menggunakan metode* cooperative *learning berbantu game educaplay ini sangat senang dan seru. Selain itu, kitab isa bermain game yang seru tetapi juga sambil belajar sehingga tidak gampang bosan."*[15]

Bagi Zaskia metode yang dilakukan peneliti menambah pengalaman baru dan merasa sangat senang dalam proses pembelajaran sebagaimana berikut:

> *"Setelah mengikuti pembelajaran PAI dengan metode ini saya merasa sangat senang dan juga seru, cara pembelajaran yang baru membuat saya* mempunyai *pengalaman baru."*[16]

---

[13] Batitusta And Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai"; Surachmi And Sison, "Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes."

[14] Naily, Wawancara 06 November 2025, Peserta Didik Kelas Ix D Smp Plus Sunan Kalijaga (Di Runag Kelas Ix D)

[15] Adine, Wawancara 06 November 2025 Peserta Didik Kelas Ix D Smp Plus Sunan Kalijaga (Di Ruang Kelas Ix D)

[16] Zaskia, Wawancara 06 November 2025 Peserta Didik Kelas Ix D Smp Plus Sunan Kalijaga (Di Ruang Kelas Ix D)

Naily menambahkan bahwa metode *cooperative learning* berbantu *educaplay* dirasa cukup efektif untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan:

> *"Metode cooperative learning berbantu media educaplay ini lebih efektif* dibandingkan *cara mengajar sebelumnya karena pada saat pembelajaran sebelumnya tidak memakai metode yang tepat, jadi kesannya menjadi membosankan dan membuat peserta didik menjadi mengantuk juga tidak bersemangat."*[17]

Metode yang digunakan tersebut terbilang efektif diterapkan pada problem saat pembelajaran berlangsung dengan kendala bosan dan mengantuk di jam pelajaran. Perlunya *upgrade* metode sesuai kebutuhan kelas dianggap tepat dan relevan sehingga peneliti mencoba menerapkan *cooperative learning* berbantu media *educapay* untuk meningkatkan antusias peserta didik yang mana dampaknya ke *output* atau hasil belajar peserta didik. Berikut pemaparan tahap-tahap tindakan yang peneliti lakukan.

A. Pelaksanaan metode *cooperative learning* berbantu *educaplay* pada pembelajaran PAI kelas IX D SMP Plus Sunan Kalijaga Trenggalek

Pelaksanaan metode *cooperative learning* berbantu media *educaplay* pertama kali diterapkan pada kelas IX D di SMP Plus Sunan Kalijaga sehingga peserta didik memiliki antusias dan rasa ingin tahu yang tinggi. Pada praktiknya peneliti menggunakan dua strategi dalam penerapan metode *cooperative learning* yaitu dengan strategi LKPD dan strategi game *educaplay* dan kedua strategi yang disebutkan memiliki hasil berbeda. Di bawah ini pemaparan singkat terkait strategi penerapan metode yang peneliti lakukan di kelas IX SMP Plus Sunan Kalijaga, yakni:

1. Strategi *cooperative learning* berbantu LKPD pembelajaran PAI

   Strategi merupakan cara atau jalan yang ditempuh untuk menjalankan suatu metode untuk mencapai tujuan pembelajaran. menjelaskan bahwa LKPD berfungsi untuk membantu peserta didik dalam menemukan konsep melalui kegiatan belajar aktif, mengembangkan keterampilan proses, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Tahapan -tahapan dalam strategi ini antara lain:

   a. Tahap pendahuluan

      Peneliti melakukan kontrak kelas terlebih dahulu dan menyampaikan tujuan pembelajaran sekaligus harapan capaian pembelajaran yang harus ditempuh.

[17]Naily, Wawancara 06 November 2025 Peserta Didik Kelas Ix D Smp Plus Sunan Kalijaga (Di Ruang Kelas Ix D)

b. Kegiatan inti

Penerapan metode *cooperative learning* pada mata pelajaran PAI diawali dengan *ice breaking* dan dilanjutkan dengan tanyangan video yang berkaitan dengan materi iman kepada hari akhir. Setelah itu, peneliti membagi peserta didik menjadi dua kelompok dan diberi lembaran LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang didalamnya terdapat satu pertanyaan "apa yang dapat kalian ambil dari tanyangan video tersebut? jelaskan!". Setelah itu setiap kelompok bersiap diri untuk maju kedepan guna mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka.

c. Kegiatan akhir

Peneliti melakukan apresiasi kepada seluruh peserta didik dan juga melakukan refleksi singkat terkait dengan hasil diskusi serta presentasi materi iman kepada hari akhir dan kegiatan ditutup dengan pemberian rencana tindak lanjut pembelajaran minggu depan.

2. Strategi *cooperative learning* berbantu media *educaplay*

Media *educaplay* merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pendidik membuat berbagai jenis permainan edukatif interaktif secara gratis untuk membantu proses pembelajaran. Media *educaplay* bertujuan untuk membuat belajar lebih menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, serta mengurangi kejenuhan belajar melalui aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan, dan lainnya.

a. Kegiatan awal

Peneliti melakukan *ice breaking* terlebih dahulu dan juga memberikan *stimulus* berupa pertanyaan pemantik "apa yang kalian ketahui tentang kehidupan setelah kematian?". Setelah itu, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran sekaligus membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil.

b. Kegiatan inti

Peneliti menyiapkan materi ajar yang berkaitan dengan kehidupan setelah kematian sekaligus memberikan permasalahan awal yang bertujuan untuk menumbuhkan pemikiran kritis peserta didik. Setelah itu, peneliti membagi peserta didik menjadi dua kelompok dengan ketentuan cara main *educaplay* setiap kelompok memiliki kesempatan yang sama yaitu mengerjakan satu kali dengan melibatkan seluruh anggota kelompok dengan strategi mereka masing-masing. Score yang paling banyak menentukan posisi pemenang. Setelah itu, peneliti dan peserta didik mengerjakan *educaplay* secara bersama sama untuk cek jawaban.

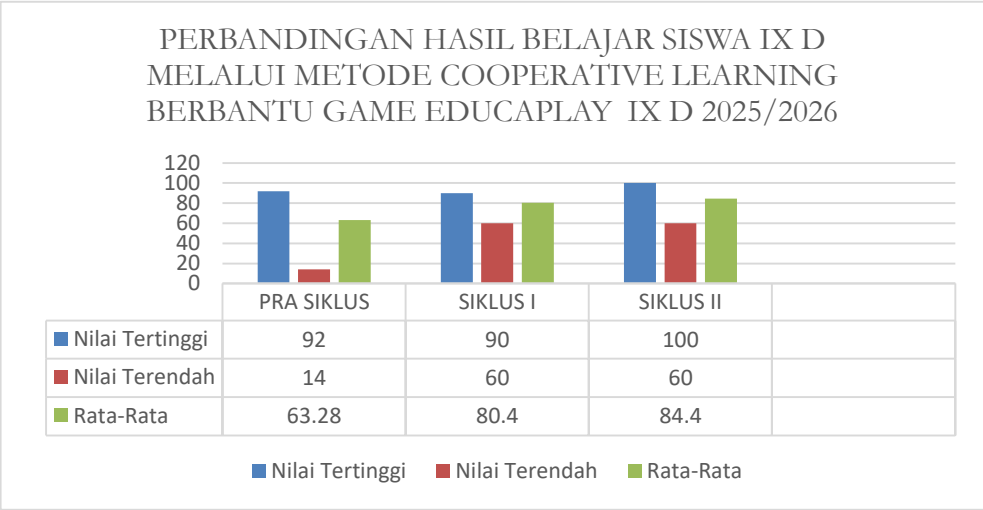
c. Kegiatan akhir

Peneliti melakukan refleksi sekaligus langsung melaksankan *post test* setelah penerapan metode tersebut. Selain itu, peneliti tidak lupa memberikan

apresiasi setinggi-tingginya kepada seluruh peserta didik yang sangat antusias dalam pembelajaran kali ini.

Selaras dengan itu[18] menyatakan bahwa penggunaan platform *educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar peserta didik diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Berdasarkan data di atas peneliti mengindikasikan temuan baru terkait dengan hasil belajar peserta didik yang meningkat dibuktikan dengan perbandingan nilai sebelum dan sesudah metode *cooperative learning* berbantu media *educaplay* diterapkan dalam pembelajaran PAI. Berikut peneliti sajikan hasilnya:

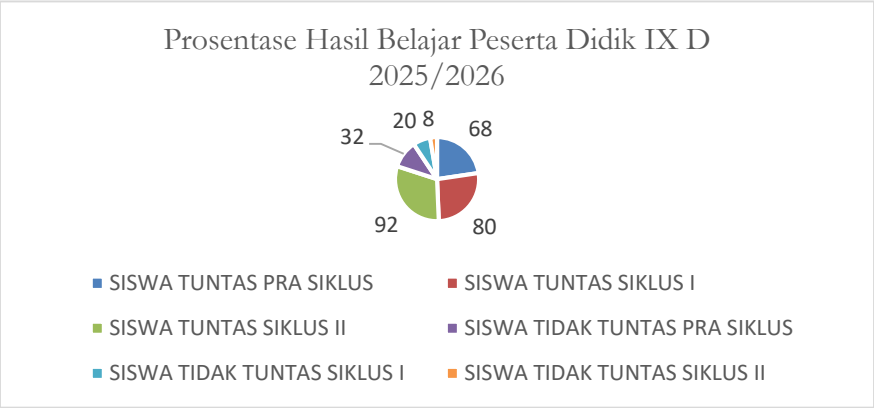
Tabel 5. Grafik perbandingan nilai peserta didik



Berdasarkan data hasil belajar peserta didik kelas IX D tahun ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *cooperative learning* berbantuan *game educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata kelas hanya 63,28 dengan nilai terendah 14, namun setelah diterapkannya siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 80,4 dan nilai terendah melonjak menjadi 60. Perbaikan berlanjut pada siklus II di mana nilai rata-rata kembali naik menjadi 84,4 dan nilai tertinggi mampu mencapai angka sempurna 100, menunjukkan perkembangan yang konsisten dan signifikan dari setiap siklus pembelajaran.

[18] Ramírez, (2018)

Tabel 6. Prosentase hasil belajar



Berdasarkan data persentase ketuntasan belajar peserta didik kelas IX D tahun ajaran 2025/2026 terlihat peningkatan yang sangat signifikan dari setiap siklusnya. Pada pra siklus, hanya 32% peserta didik yang tuntas sementara 68% tidak tuntas. Setelah diterapkannya Siklus I, persentase ketuntasan meningkat drastis menjadi 80% dengan peserta didik yang tidak tuntas turun menjadi 20%. Pencapaian tertinggi terjadi pada Siklus II, di mana 92% peserta didik sudah tuntas belajar dan hanya tersisa 8% yang belum tuntas. Dari persentase tersebut membuktikan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan hasil dari pengamatan peneliti, dalam pelaksanaan Pra siklus diperoleh data hasil belajar peserta didik masih menurun dengan nilai tertinggi 92, nilai terendah 14 dan nilai rata-rata 63,28 dengan presentase sebanyak 68% atau sekitar 17 peserta didik tuntas belajar, sedangkan 32% atau sekitar 8 peserta didik belum mencapai tuntas belajar.

Terdapat peningkatan siklus I dalam pengamatan peneliti setelah menggunakan metode *cooperative learning* berbantu LKPD, pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I diperoleh data hasil belajar peserta didik mulai meningkat dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 80,4 dengan presentase peserta didik mencapai nilai 70 ke atas sebanyak 80% atau sekitar 20 peserta didik, sedangkan 20% atau sekitar 5 peserta didik belum mencapai tuntas belajar.

Hasil belajar peserta didik pada siklus II sangat meningkat setelah perbaikan metode pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* berbantu *game educaplay* dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 84,4 dengan presentase 92% semua mencapai batas nilai yang ditetapkan oleh pendidik. Melihat

hasil perbaikan pembelajaran siklus II dapat dikatakan pelaksanaan siklus II telah mencapai ketuntasan belajar karena hasil belajar sudah meningkat dan memenuhi kriteria. Pada akhir siklus II diketahui 23 dari 25 peserta didik seluruhnya mencapai nilai sesuai KKM dengan rata-rata 84,4.

Pembelajaran ditekankan pada peningkatan pemahaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perolehan indikator ketuntasan belajar peserta didik dengan nilai 70 ke atas telah mencapai target. Untuk membandingkan keberhasilan siklus I dan II yang telah dilaksanakan dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik dengan jumlah 23 peserta didik mengalami ketuntasan hingga 92%.

B. Kelebihan penerapan metode *cooperative learning* berbantu *educaplay*

Penerapan metode *cooperative learning* yang dipadukan dengan media *educaplay* menawarkan keunggulan utama dalam mentransformasi suasana belajar yang biasanya konvensional menjadi lebih dinamis dan menarik. Metode yang diterapkan peneliti tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik individu tetapi juga membangun keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar peserta diidk melalui aktivitas kelompok. Kehadiran *educaplay* sebagai platform permainan edukatif kemudian memperkuat aspek keterlibatan dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis, teka-teki, dan permainan interaktif yang menantang sehingga mampu mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan motivasi belajar secara keseluruhan. Kelebihan lainnya peneliti sebutkan secara rinci sebagai berikut:

1. Meningkatkan antusias peserta didik

   Penerapan metode *cooperative learning* berbantu media *educaplay* terbukti efektif meningkatkan antusiasme peserta didik. Hal ini terjadi karena kombinasi antara kerja kelompok yang menciptakan rasa saling ketergantungan positif dengan elemen permainan interaktif dari *educaplay* yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis, puzzle, dan tantangan yang menyenangkan. Suasana kompetisi yang sehat dalam game mendorong semangat berprestasi peserta didik dan memastikan setiap anggota merasa bertanggung jawab dan terlibat aktif. Dengan adanya metode tersebut peserta didik yang awalnya pasif menjadi termotivasi untuk berkontribusi, tidak hanya karena tuntutan tugas tetapi karena proses belajarnya sendiri dirasakan sebagai sebuah pengalaman
2. Meningkatkan hasil belajar

   Hasil belajar peserta didik meningkat drastis setelah penerapan metode tersebut, tumbuhnya minat peserta didik karena tertarik akan metode ini membuat hasil belajar meningkat. Sinergi antara diskusi kolaboratif dalam kelompok dan unsur *game based learning* dari *educaplay* memfasilitasi pemahaman konseptual yang lebih mendalam dan memori jangka panjang. Interaksi sosial selama kolaborasi mendorong proses kognitif melalui penjelasan teman sekelompok dan tantangan dalam platform tersebut memberikan umpan balik langsung yang

memperkuat pemahaman. Hasilnya terjadi peningkatan yang terukur pada nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar, sebagaimana tercermin dalam data peningkatan dari pra-siklus hingga siklus II, di mana rata-rata kelas naik dari 63,28 menjadi 84,4 dan ketuntasan belajar melonjak dari 32% menjadi 92%.

3. Mengembangkan kerja sama dalam satu tim

   Melalui kerja kelompok dalam *cooperative learning* peserta didik belajar lebih solid dalam memenghargai pendapat teman, membagi tugas, dan menyelesaikan masalah bersama. Peserta didik belajar untuk aktif mendengarkan, menghormati perbedaan pendapat, dan melakukan pembagian tugas berdasarkan kesepakatan bersama. Tantangan dan masalah yang dihadapi selama proses kelompok mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan berkolaborasi dalam mencari solusi.

4. Meningkatkan partisipasi peserta didik

   Penerapan metode pembelajaran inovatif seperti diskusi kelompok, simulasi, atau pembelajaran berbasis proyek secara signifikan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas. Hal ini terjadi karena metode tersebut dapat mengalihkan kebosanan yang ditimbulkan oleh cara ceramah yang monoton dengan menggantikan ke suasana belajar yang dinamis, menantang, dan kontekstual. Peserta didik yang mungkin biasanya pasif dan enggan bertanya menjadi lebih tertarik untuk terlibat ketika peserta didik diberi peran, ruang untuk bereksplorasi, dan merasakan bahwa kontribusinya berarti.

C. Kekurangan penerapan metode *cooperative learning* berbantu *educaplay*

Sebagai sebuah inovasi dalam pembelajaran, pendekatan *cooperative learning* berbantu *educaplay* tentu tidak terlepas dari beberapa keterbatasan. Beberapa aspek-aspek yang masih menjadi kekurangan ini justru diperlukan untuk menyusun strategi implementasi yang lebih matang dan efektif. Sebagaimana peneliti paparkan sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu lama

   Tantangan utama dalam penerapan metode ini adalah kendala efisiensi waktu yang dibutuhkan. Fakta bahwa setiap tim diharuskan menyelesaikan sekitar 20 soal dalam rentang waktu sekitar 10 menit sebenarnya hanya mencerminkan sebagian dari keseluruhan waktu yang terpakai. Dalam praktiknya, pendidik harus mengalokasikan waktu tambahan yang signifikan untuk membagi peserta didik ke dalam kelompok, menjelaskan instruksi dan mekanisme permainan, memfasilitasi diskusi antar anggota, serta melakukan refleksi di akhir sesi. Akibatnya, aktivitas yang secara teknis dirancang singkat ini justru dapat memakan porsi waktu pembelajaran yang sangat besar sehingga berpotensi mengganggu kelangsungan pencapaian target kurikulum jika tidak dikelola dengan cermat.

2. Sebagian peserta didik ramai

Tim kelompok lain yang belum mendapat giliran mengerjakan akan ramai pada saat kelompok lawan mengerjakan.

Keterbatasan metode ini terlihat dari sulitnya menjaga seluruh peserta didik tetap terlibat dalam setiap sesi. Saat satu kelompok unjuk kerja di depan kelas, kelompok lain yang menunggu giliran sering kali menjadi sumber keramaian. Peserta didik cenderung kehilangan minat karena tidak memiliki peran yang jelas selama proses berlangsung sehingga akhirnya menciptakan situasi kelas yang tidak ideal. Tanpa strategi pengelolaan yang tepat kondisi yang terjadi dapat mengurangi efektivitas pembelajaran secara signifikan.

3. Belum sepenuhnya berani berargumentasi

Sebagian peserta didik dalam satu tim belum berani mengeluarkan argumen hal ini dibuktikan dengan yang mendominasi pemegang jawaban beberapa peserta didik saja.

Kendala lain yang muncul adalah belum berkembangnya rasa percaya diri sebagian peserta didik untuk menyampaikan argumentasi dalam kelompok. Faktor seperti takut salah, minder terhadap kemampuan teman, atau bahkan budaya yang tidak membiasakan berdebat secara sehat membuat peserta didik memilih untuk pasif. Hal tersebut berdampak pada diskusi kelompok yang hanya didominasi oleh beberapa orang yang sama setiap kali sementara yang lain hanya menjadi pengikut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode *cooperative learning* berbantu *educaplay* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil perbandingan dari nilai peserta didik pada pra siklus dengan rata-rata 63,28 dengan presentase ketuntasan belajar 68% meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata 80,4 dengan presentase ketuntasan belajar 80% dan di akhir siklus meningkat signifikan dengan rata-rata 84,4 dengan presentasi meningkat 92% dengan nilai diatas KKM dan sesuai harapan pendidik serta mencapai batas nilai.

REFERENSI

Abhi Purwoko, Agus, Burhanuddin, Yayuk Andayani, Saprizal Hadisaputra, Lian Yulianti, Zelisa Nudia Fitri, And Dea Pariza. “Validitas Instrument Dalam Rangka Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Lppm University Of Mataram* 3, No. 0 (2021).

Astriana, Arum Sindy, Rita Wilda Wardani, And Balkis Nur Azizah. “Penerapan Metode Active Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Nuril Islam Pacitan.” *Koulutus* 8, No. 1 (2025): 1–17.

Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.51158/Yqsx4w25.
Batitusta, Fabian Omar, And Vanda Hardinata. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, No. 3 (2024). Https://Doi.Org/10.54371/Jiip.V7i3.3788.
Cocha, Maria. *"La Plataforma Digital 'Educaplay' Y Aprendizaje De Ciencias Naturales En Los Estudiantes De Educación General Básica Media De La Unidad Educativa 'Bautista' Del Canto Ambato." Repositorio Institucional De La Universidad Técnica De Ambato*. Vol. 593, 2021.
Dangkua, Eka Vickraien, Muthia Muthia, Arif Dwinanto, And Kurniawati Kurniawati. "Penerapan Cooperative Learning Pada Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia." *Jambura Journal Of Informatics* 5, No. 1 (2023). Https://Doi.Org/10.37905/Jji.V5i1.16477.
Firdaus, Muhammad Luthfi, Asep Tutun Usman, And Jafar Amiruddin. "Penerapan Model Cooperative Learning Type Market Place Activity Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen Di Kelas Viii Smp It Cikal Sukawening Garut)." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, No. 2 (2023). Https://Doi.Org/10.52434/Jpai.V2i2.2961.
Hariyadi, Agus, Syahran Jailani, And Minnah El-Widdah. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Siswa Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas." *Journal Of Educational Research* 2, No. 1 (2023). Https://Doi.Org/10.56436/Jer.V2i1.76.
Hasriadi. "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi." *Jurnal Sinestesia* 12, No. 1 (2022).
Herli. "Peningkatan Hasil Belajar Materi Cahaya Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Stad Di Kelas 8.2 Smp Negeri 1 Abung Tinggi Lampung Utara Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidik Profesional Mandiri (Jppm)* 2, No. 3 (2022).
Ios Susila Nugraha. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Melalui Strategi Cooperative Cycle Of Learning Di Smp Harapan Kasih Kota Bandung." *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, No. 1 (2023). Https://Doi.Org/10.54259/Diajar.V2i1.1481.
Israil, Isnawati. "Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Stad Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp Negeri 1 Kayangan." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 5, No. 2 (2019). Https://Doi.Org/10.33394/Jk.V5i2.1807.
Joru, Citra Rambu, Yohana Makaborang, And Riwa Rambu Hada Enda. "The Group Investigation Type Cooperative Learning Model With The Assistance Of Image

Media To Improve The Learning Outcomes Of Class Viii Students At Smpn Satap Karanggi Rowa." *Jurnal Eduscience* 10, No. 1 (2023). Https://Doi.Org/10.36987/Jes.V10i1.4002.

Kurniasih, Wawar. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Dengan Teknik Inside Outside Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Thaharoh." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, No. 3 (2023). Https://Doi.Org/10.54371/Jiip.V6i3.1769.

Kuway, Novia Petronela, Muhajir Muhajir, And Abdul Wahid. "Meningkatkan Minat Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Ipas Melalui Pembelajaran Diferensiasi Menggunakan Bahan Ajar Digital." *Jurnal Basicedu* 7, No. 6 (2023). Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V7i6.6490.

M. Al-Tamimi, Nasser Omer, And Rais Ahmed Attamimi. "Effectiveness Of Cooperative Learning In Enhancing Speaking Skills And Attitudes Towards Learning English." *International Journal Of Linguistics* 6, No. 4 (2014). Https://Doi.Org/10.5296/Ijl.V6i4.6114.

Magdalena, Ina, Elsa Rizqina Agustin, And Syahnia Maulida Fitria. "Konsep Model Pembelajaran." *Sindoro Cendikia Pendidikan* 3, No. 1 (2024).

Mahaputra, M. Ridho. "Pembinaan Keterampilan Sosial Siswa Oleh Guru Dalam Pembelajaran Ppkn Di Smp N 10 Padang." *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora Dan Politik* 3, No. 1 (2022). Https://Doi.Org/10.38035/Jihhp.V3i1.1386.

Marliani, Deni, . Supriyanto, Muh. Shaleh, And . Raehang. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Talking Stick Melalui Media Strip Story Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas Vii Smp Ilmiah Kendari." *Dirasah: Jurnal Pendidikan Islam* 2, No. 1 (2022). Https://Doi.Org/10.31332/Jpi.V2i1.2053.

Odehova, Nataliia, Yuliia Nevska, And Viktoriia Perlova. "The Effectiveness Of Cooperative Learning In Developing Grammar Skills3." *Advanced Education* 2022, No. 20 (2022). Https://Doi.Org/10.20535/2410-8286.239888.

Olaya, Marian Lissett, And Gladys Marta Elena González-González. "Cooperative Learning Projects To Foster Reading Skills." *Gist – Education And Learning Research Journal* 21 (2020). Https://Doi.Org/10.26817/16925777.835.

Pertiwi, Dora Hatika, Mita Carina Karnadi, And Nur Syamsiyah. "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Materi Teks Eksposisi Kelas Ix Smp Raudlatul Islamiyyah Jakarta." *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya* 6, No. 1 (2022). Https://Doi.Org/10.25157/Literasi.V6i1.6848.

Phan, Thi Thuy Quyen. "Efl Students' Perceptions Towards Cooperative Learning In Writing Skills At A University In The Mekong Delta." *International Journal Of Language Instruction* 2, No. 3 (2023). Https://Doi.Org/10.54855/Ijli.23232.

Purwadhi, Purwadhi. "Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa."

Mimbar Pendidikan 4, No. 1 (2019). Https://Doi.Org/10.17509/Mimbardik.V4i1.16968.

Ramírez, Jairo. "Fortalecimiento De La Comprensión Lectora A Nivel Literal De Extos Narrativos Mediada Por La Plataforma Educaplay." *Universidad Del Cauca*, 2018.

Rasul, A. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Vii Smp Yapis Timika." *Mandalika Mathematics And Educations Journal* 3, No. 1 (2021). Https://Doi.Org/10.29303/Jm.V3i1.2592.

Ridwan Kurniawan, Davi Sofyan, Riza Sukma Fauzi, And Indrayogi Indrayogi. "Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division: Studi Pada Pembelajaran Lay Up Shoot Bola Basket." *Stand : Journal Sports Teaching And Development* 4, No. 1 (2023). Https://Doi.Org/10.36456/J-Stand.V4i1.7245.

Satriyo Wibowo, Suparmini, Sudrajat,. "Strategi Cooperative Learning Sebagai Peningkatankualitas Pembelajaran Ips Di Smp." *Jipsindo* 2, No. 2 (2016). Https://Doi.Org/10.21831/Jipsindo.V2i2.7778.

Sulalah, Asia Anis. "Strategi Cooperative Learning Tipe Giving Question And Getting Answer Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pai (Studi Kasus Di Smp Negeri 1 Prajekan Bondowoso)." *At-Tahsin : Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, No. 2 (2021). Https://Doi.Org/10.59106/Attahsin.V1i2.31.

Surachmi, Sri, And Karl Jahniel S Sison. "Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes." *The 3rd Bogor English Student And Teacher (Best) Conference*, 2021.

Yanti, Sri. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievment Division (Stad)." *Jurnal Lentera: Jurnal Studi Pendidikan* 4, No. 1 (2022). Https://Doi.Org/10.51518/Lentera.V4i1.60.