

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMKN 7 BANDAR LAMPUNG

Siti Nurhalizah¹, Guntur Cahaya Kesuma², Riyan Terna Kuswanto³

*Correspondence email: halizaaa444@gmail.com

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

(Submitted: 16-04-2026, Revised: 30-04-2026, Accepted: 04-05-2026)

ABSTRAK: Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah menengah masih belum memuaskan. Masalah ini muncul karena metode pengajaran yang dominan berpusat pada guru, kurang beragam, serta belum memaksimalkan pemanfaatan media interaktif. Hal tersebut menyebabkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam. Pendekatan yang dipakai bersifat kuantitatif dengan desain eksperimen kuasi, melibatkan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan lewat tes hasil belajar yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya, dengan skor Cronbach Alpha mencapai 0,824. Analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, serta uji t. Temuan penelitian menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan variansinya homogen. Hasil uji t membuktikan adanya perbedaan signifikan pada prestasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, media Educaplay terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan penelitian ini merekomendasikan inovasi serupa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Educaplay, Hasil belajar, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT: Student learning outcomes in Islamic Religious Education at the secondary school level remain relatively low. This issue stems from a teaching process that is predominantly teacher-centered, lacks variety, and has not optimally utilized interactive learning media. Consequently, student engagement in PAI lessons has not developed to its full potential. This study aims to investigate the impact of using Educaplay media on students' learning outcomes in Islamic religious education materials. It employs a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving an experimental group and a control group. Data were collected via learning outcome tests that underwent validity and reliability checks, where most instrument items were deemed valid, achieving a Cronbach Alpha reliability score of 0.824. Data analysis encompassed normality tests, homogeneity tests, and t-tests. Findings indicate that the data followed a normal distribution with homogeneous variance. The t-test results revealed a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups. In conclusion, Educaplay learning media proves effective in enhancing student

learning outcomes, with implications that endorse innovations in the teaching process.

Keywords: *Educaplay Media, Learning Outcomes, Islamic Education.*

I. PENDAHULUAN

Penelitian ini menguji pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam di SMKN 7 Bandar Lampung, dengan argumen bahwa media interaktif berbasis digital ini efektif mengatasi keterbatasan metode pengajaran konvensional yang berpusat pada guru, melalui elemen permainan dan visualisasi yang menarik untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta pencapaian kompetensi kognitif secara signifikan, sebagaimana dibuktikan oleh desain eksperimen kuasi yang kredibel, sehingga menjadi rekomendasi praktis bagi pendidik dalam mengoptimalkan pembelajaran PAI di sekolah vokasi.

Hasil pembelajaran menjadi tolak ukur paling penting dalam dunia pendidikan karena menunjukkan sejauh mana siswa berhasil menyerap dan menguasai materi pelajaran. Lebih dari sekadar pengetahuan, hasil belajar mencakup perubahan perilaku serta keterampilan yang muncul pasca proses pembelajaran (Somayana, 2020; Fernando, Andriani, & Syam, 2024). Pada khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pencapaian ini tidak hanya menargetkan penguasaan ranah kognitif, tapi juga membentuk karakter, nilai-nilai moral, dan sikap spiritual siswa (Ishak, 2021; Sa'diyah, 2022).

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi antara guru dan siswa di lingkungan pendidikan guna meraih tujuan-tujuan pendidikan (Sutiah, 2020). Dalam Islam, belajar sangat ditekankan sebagai sarana pengembangan ilmu, seperti yang tertuang dalam Q.S. Al-'Alaq ayat 1–5 yang memerintahkan manusia untuk membaca, menulis, dan menuntut ilmu sebagai bentuk ketaatan kepada Allah SWT (Masykur & Solekhah, 2021). Karenanya, pengajaran PAI harus mampu menghadirkan proses belajar yang dinamis, menyenangkan, dan efektif agar siswa bisa menangkap esensi nilai-nilai Islam dengan baik.

Meski begitu, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di sekolah masih kerap terkendala, khususnya rendahnya keterlibatan siswa yang berdampak pada prestasi belajar mereka. Dari survei awal di SMKN 7 Bandar Lampung, terlihat bahwa mayoritas siswa pasif, seperti jarang bertanya, enggan mencatat, dan kurang semangat mengikuti aktivitas kelas. Metode yang dipakai pun masih bergantung pada ceramah konvensional, padahal fasilitas seperti komputer dan proyektor LCD sudah ada, tapi belum dimanfaatkan secara maksimal untuk media pembelajaran yang variatif (Dakhi, 2020). Situasi semacam ini berisiko menekan motivasi belajar dan merugikan kualitas hasil belajar siswa (Irawati, Ilhamdi, & Nasruddin, 2021).

Untuk mengatasi hal itu, salah satu solusi efektif adalah mengadopsi media pembelajaran berbasis teknologi. Media ini berperan sebagai alat bantu guru

menyampaikan materi sambil mempermudah siswa memahami konsep-konsep rumit (Fadilah et al., 2023). Media interaktif khususnya bisa menciptakan atmosfer belajar yang hidup, mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi (Zahwa & Syafi'i, 2022). Tak hanya itu, media pembelajaran punya manfaat ganda, seperti memperjelas materi, membangkitkan semangat belajar, dan menyokong evaluasi proses pembelajaran (Sarnoto, Hidayat, & Hakim, 2023).

Educaplay termasuk salah satu media interaktif unggulan, yaitu platform web yang menawarkan berbagai aktivitas edukatif seperti kuis, game belajar, tebak-tebakan silang, serta latihan soal. Platform ini memfasilitasi pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang terbukti bisa tingkatkan partisipasi siswa dan penguatan pemahaman materi (Putri, Widyaningrum, & Pratiwi, 2024). Penerapannya selaras dengan teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan lewat pengalaman aktif (Pande & Bharathi, 2020). Apalagi, dengan integrasi Higher Order Thinking Skills (HOTS), siswa tak hanya hafal dan paham, tapi juga diajak menganalisis, menilai, serta menghasilkan gagasan baru dari materi PAI (Desiriah & Setyarsih, 2021).

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
XII AK	60	80	Pendidikan Agama Islam	80	8	Tuntas
				>80	17	Tuntas
				<80	35	Belum Tuntas

Survei awal dari pra-penelitian mengungkap bahwa dari 60 siswa kelas XII AK di SMKN 7 Bandar Lampung, hanya 25 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan 35 siswa lagi belum lolos standar tersebut. Temuan ini menandakan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan meraih hasil belajar yang memadai. Wawancara dengan guru PAI pun mengonfirmasi bahwa penyebab utamanya meliputi variasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi, motivasi belajar yang rendah, pengelolaan kelas kurang optimal, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif selama proses mengajar. Kendala-kendala itu menekankan urgensi inovasi dalam pembelajaran, terutama lewat media interaktif yang bisa membangkitkan partisipasi dan semangat belajar siswa. Educaplay menjadi salah satu pilihan potensial karena menawarkan aktivitas belajar yang lebih hidup dan melibatkan. Dengan begitu, penerapan media ini diharapkan mampu dorong peningkatan hasil belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi media pembelajaran interaktif Educaplay yang difokuskan secara spesifik pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam (PAI), khususnya pada materi "Menghindari Akhlak Mazmumah" di jenjang SMK. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengeksplorasi penggunaan media ini pada mata pelajaran umum seperti IPA atau Bahasa Indonesia, penelitian ini menonjolkan penerapan strategi evaluasi berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) melalui fitur kuis dan permainan interaktif untuk mengukur kemampuan analisis siswa kelas XII. Dengan mengambil lokasi di SMKN 7 Bandar Lampung, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa data empiris mengenai efektivitas media digital dalam memperkuat pemahaman nilai-nilai spiritual dan moral peserta didik di sekolah kejuruan.

Penelitian ini menyoroti penggunaan media Educaplay untuk pembelajaran PAI di SMKN 7 Bandar Lampung, dengan fokus mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Pertanyaan utama yang dirumuskan adalah Apakah media pembelajaran Educaplay berdampak pada hasil belajar siswa untuk materi Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut? Secara spesifik, studi ini ingin menganalisis efek pemanfaatan Educaplay terhadap capaian belajar siswa pada topik itu. Dari sisi teori, penelitian diharapkan memperkaya khazanah ilmu pendidikan, khususnya soal penerapan media teknologi di bidang PAI. Secara praktis, hasilnya bisa jadi panduan bagi guru dalam memilih media inovatif, membantu siswa meningkatkan motivasi dan prestasi, serta memberi bahan rujukan bagi peneliti lain yang menangani topik serupa.

Beberapa riset terdahulu sudah membuktikan manfaat Educaplay terhadap proses dan hasil belajar. Misalnya, Batitusta dan Hardinata (2024) menemukan bahwa media permainan Educaplay via gadget berhasil meningkatkan kemampuan siswa menulis esai. Setianingsih, Rosidi, dan Anas (2025) menyatakan pengaruh signifikan Educaplay pada hasil belajar PAI. Reta dan Sari (2024) menunjukkan bahwa model Problem Based Learning dibantu Educaplay memperkuat aspek kognitif siswa. Amaliah, Karim, dan Asyiah (2025) membuktikan peningkatan minat belajar berkat media ini. Sementara Ge'e dan Dahlan (2025) melaporkan dampak positif Educaplay pada pelajaran IPA di sekolah dasar.

Walaupun banyak bukti soal keefektifan Educaplay, kebanyakan penelitian masih terpusat pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila, atau IPA. Kajian khusus tentang Educaplay di pembelajaran PAI, apalagi di sekolah menengah kejuruan, masih terbatas jumlahnya. Makanya, penelitian ini relevan untuk digarap guna tambah wawasan ilmiah mengenai peran Educaplay dalam naikan hasil belajar PAI.

Landasan penelitian ini diperkuat oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sejalan dengan QS. An-Nahl ayat 125 tentang penyampaian dakwah atau pengajaran dengan cara yang bijaksana (hikmah).

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.

II. METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental guna menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Educaplay terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pola desain yang dipakai adalah Pretest–Posttest Control Group Design, yang membagi peserta menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengukuran dilaksanakan dua kali, pretest sebelum intervensi dan posttest sesudahnya, untuk melihat perubahan hasil belajar akibat penggunaan media Educaplay.

Penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2026/2027 di SMKN 7 Bandar Lampung, tepatnya di Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung. Populasi meliputi semua siswa kelas XII di sekolah itu, total 350 siswa dari beragam jurusan. Sampel direkrut lewat teknik purposive sampling, yaitu pemilihan berdasarkan kriteria yang selaras dengan tujuan studi. Sampel terdiri dari dua kelas, XII AK 1 dan XII AK 2, dengan jumlah 60 siswa secara keseluruhan satu kelas sebagai kontrol, yang lain sebagai eksperimen.

Data dikumpul melalui tiga cara utama: observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dipakai untuk memantau jalannya pembelajaran serta tingkat keterlibatan siswa saat media Educaplay diterapkan. Tes difungsikan untuk ukur hasil belajar via pretest pra-perlakuan dan posttest pasca-perlakuan. Dokumentasi pula dimanfaatkan untuk kumpulan data pelengkap seperti arsip, foto aktivitas, serta informasi siswa yang terkait langsung dengan penelitian. Instrumen utamanya adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda, dirancang sesuai indikator Higher Order Thinking Skills (HOTS) level C4 hingga C6. Alat ini bertugas mengukur pemahaman siswa atas materi PAI setelah pembelajaran berbasis Educaplay.

Sebelum dipakai, instrumen dites dulu lewat uji validitas dan reliabilitas demi jaminan kualitas pengukuran. Tak ketinggalan, analisis kesulitan soal serta daya beda dilakukan untuk nilai setiap item soal. Proses analisis data dimulai dari uji prasyarat seperti normalitas via Kolmogorov–Smirnov dan homogenitas pakai Levene Test. Lalu, hipotesis diuji dengan paired sample t-test melalui software SPSS, guna deteksi perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah media Educaplay diterapkan.

III. KAJIAN TEORI

A. MEDIA EDUCAPLAY

Media Educaplay ini memiliki kemampuan untuk membuat kegiatan dan aktivitas untuk dapat disesuaikan melalui keterampilan serta keperluan peserta didik. Memakai media dengan permainan keterlibatan berbasis Educaplay, peserta didik mampu menaikkan kemampuan berpikir kritis, keikutsertaan secara aktif dalam permainan, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, serta hasil belajar dalam pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu bertujuan menganalisis keterampilan sosial peserta didik selama belajar mengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan media Educaplay di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. (Diani Ayu, Pratiwi Kharisa, Amalia Yasminah, 2024).

Adapun macam-macam media Educaplay menurut Syarifah: Yes or No, Media permainan dengan kartu berisi soal atau pernyataan, siswa menjawab ya atau tidak. Berguna untuk latihan cepat dan pengambilan keputusan. Froggy Jumps (Lompat Katak) Permainan edukatif di mana siswa membantu katak melompat ke tempat aman dengan menjawab soal yang benar. Siswa dilatih fokus dan ketepatan menjawab. Matching Game (Permainan Mencocokkan) Media yang menuntut siswa untuk mencocokkan dua daftar kata yang berpasangan, seperti kata dan artinya atau gambar dengan kata. Mengasah ingatan dan asosiasi. Quiz (Kuis) Media kuis dengan berbagai jenis soal (pilihan ganda, isian singkat), efektif untuk penilaian pembelajaran dan evaluasi. Crossword (Teka-Teki Silang) Media teka-teki silang yang digunakan untuk memperkuat kosakata dan konsep pembelajaran. Meningkatkan keterlibatan dan berpikir kritis siswa. (Syarifah, 2024).

B. MATERI PAI

Pendidikan Islam merupakan pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam atau sistem pendidikan yang Islami, yakni pendidikan yang dipahami, dikembangkan, dan disusun dari ajaran serta nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam sumber dasarnya yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah. Dalam pengertian ini pendidikan Islam dapat berupa sebuah pemikiran atau teori pendidikan yang didasarkan dan dikembangkan dari sumber-sumber dasar yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah. (M Abdul Somad, 2021).

pendidikan agama Islam memiliki tujuan untuk menciptakan generasi muda Islam menjadi pribadi yang memiliki iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa yaitu Allah swt, menanamkan sikap toleransi dalam beragama, menjaga hubungan antara umat beragama yang rukun dan harmonis, serta menjunjung tinggi persatuan nasional. (Arasyiah and Rohiat Rohiat, 2020).

Melalui pendidikan moral, anak akan ditanamkan nilai-nilai universal seperti kejujuran, toleransi, kerjasama, dan kasih sayang terhadap sesama. Pendidikan Islam berkontribusi secara signifikan pada pembentukan karakter religius siswa. Tindakan yang didasarkan pada kepercayaan tertentu disebut perspektif religius. Cara berpikir

dan bertindak, yang diorientasikan oleh keimanan, akan menunjukkan sikap religius seseorang. (Aiena Kamila,2023)

Salah satu teori yang relevan dalam penelitian ini adalah teori behaviorisme yang menekankan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Menurut Skinner, perubahan perilaku tersebut terjadi melalui proses penguatan (reinforcement) yang diberikan setelah peserta didik memberikan respons terhadap stimulus pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat berperan sebagai stimulus yang mampu memunculkan respons belajar berupa peningkatan partisipasi dan pemahaman peserta didik (Triyono et al., 2024; Harto & Suryana, 2021; Mawardy, 2023).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Educaplay. Educaplay merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan berbagai bentuk permainan edukatif lainnya. Media ini memungkinkan guru merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan menantang sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif melalui permainan edukatif yang terstruktur (Syarifah, Damayanti, & Dwiyanto, 2024).

Educaplay memiliki beberapa jenis aktivitas pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, antara lain permainan yes or no, matching game, crossword, kuis interaktif, dan permainan edukatif lainnya. Aktivitas tersebut dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpikir dan memecahkan masalah. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam (Syarifah et al., 2024).

Selain penggunaan media pembelajaran, keberhasilan proses pembelajaran juga dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Abdurrahman, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku dalam berbagai aspek kehidupan. Hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran karena mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari

Dalam kajian pendidikan, hasil belajar biasanya diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang dimiliki peserta didik, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan melakukan suatu tindakan. Taksonomi

Bloom menjelaskan bahwa kemampuan kognitif terdiri dari beberapa tingkatan, mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan. Dalam konteks pembelajaran modern, peserta didik tidak hanya diharapkan mampu mengingat informasi, tetapi juga mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui penerapan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS) (Kartini et al., 2022; Desiriah & Setyarsih, 2021).

Dalam penelitian ini, pembelajaran yang dikaji berada dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik agar memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk karakter, sikap, dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam (Ishak, 2021). Menurut Majid dan Andayani, Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembelajaran yang bertujuan menyiapkan peserta didik agar mampu mengenal, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh, sekaligus menumbuhkan sikap toleransi dalam kehidupan bermasyarakat (Sa'diyah, 2022).

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Educaplay berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan media Educaplay diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

IV. HASIL PENELITIAN

A. Hasil

Penelitian ini melibatkan siswa dari kelas XII AK1 dan XII AK2, total 60 orang dengan masing-masing kelas punya 30 siswa. Kelas XII AK1 jadi kelas kontrol yang pakai metode pembelajaran biasa aja, sementara XII AK2 sebagai kelas eksperimen yang terapkan media Educaplay buat materi Pendidikan Agama Islam. Komposisi kelas XII AK1 ada 24 perempuan dan 6 laki-laki, sedangkan XII AK2 punya 27 perempuan dan 3 laki-laki. Semua peserta ikut proses belajar sesuai perlakuan masing-masing, lalu kerjain tes hasil belajar setelah pembelajaran selesai.

Saat pelaksanaan, kelas eksperimen pakai Educaplay yang dirancang khusus biar partisipasi dan prestasi siswa naik. Siswa dibagi kelompok kecil dan asyik jawab pertanyaan lewat permainan interaktif di platform itu. Bandingkan sama kelas kontrol yang cuma mengandalkan penjelasan guru plus diskusi kelas ala konvensional. Pasca belajar, data dikumpul dari pretest isi 20 soal. Analisis pakai SPSS versi 25 nunjukin beda nyata hasil belajar antar kelas eksperimen dan kontrol bukti bahwa Educaplay kasih dampak bagus buat hasil belajar siswa di materi PAI soal Menghindari Akhlak Mazmumah.

Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMKN 7 Bandar Lampung

Studi ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada materi PAI SMKN 7 Bandar Lampung, khususnya efek penerapan pembelajaran berbasis Educaplay terhadap hasil belajar. Data diolah dari tes yang dikasih ke siswa kelas kontrol dan eksperimen setelah proses belajar selesai. Langkah analisis ada dua langkah yaitu, uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data hasil belajar normal dan homogen, lalu uji hipotesis lewat uji-t untuk menentukan apakah terhadap perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media Educaplay sama yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai buat ngecek apakah data hasil belajar siswa di kelas XII AK1 (kelas kontrol) dan XII AK2 (kelas eksperimen) ikutin pola distribusi normal. Pengujiannya lewat Kolmogorov-Smirnov di software SPSS versi 25, soalnya sampel per kelompok cuma 30 siswa kurang dari 50. Aturan keputusannya menyatakan kalo nilai signifikansi (Sig.) di atas 0,05, data dianggap normal, tapi kalo Sig sama dengan atau di bawah 0,05, berarti nggak normal. Hasil uji normalitas dari data kedua kelompok ditampilkan di Tabel berikut.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	10,22037943
Most Extreme Differences	Absolute	,074
	Positive	,065
	Negative	-,074
Test Statistic		,074
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	,941
	99% Confidence Interval	Lower Bound
		Upper Bound

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Tabel 1: Hasil Uji Normalitas (Sumber SPSS)

Berdasarkan output uji normalitas pada tabel 1 di atas, nilai signifikansi-nya 0,200 jauh di atas 0,05. Jadi, bisa disimpulkan residualnya berdistribusi normal. Ini menguatkan bahwa syarat normalitas, sebagai prasyarat uji statistik parametrik, sudah terpenuhi. Dengan begitu, data hasil belajar siswa siap dilanjut analisis pakai uji-t guna tes hipotesis penelitian.

b. Uji Homogenitas

Setelah data dikonfirmasi normal, langkah berikutnya uji homogenitas varians. Uji ini buat pastiin varians data hasil belajar di kelas kontrol dan eksperimen itu mirip atau homogen. Penting banget sebagai syarat uji parametrik, khususnya Uji-T Sampel Independen. Di penelitian ini, uji Levene dipakai lewat SPSS versi 25. Hasil uji homogenitas varians data hasil belajar siswa ada di Tabel di bawah ini.

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PAI	Based on Mean	,033	1	58	,856
	Based on Median	,449	1	58	,506
	Based on Median and with adjusted df	,449	1	43,207	,506
	Based on trimmed mean	,278	1	58	,600

Tabel 2: Hasil Uji Homogenitas (sumber SPSS)

Berdasarkan hasil uji homogenitas dari Tabel 2 diatas , uji homogenitas varians hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen pakai uji Levene di SPSS versi 25. Hasilnya, nilai signifikansi (Based on Mean) 0,856—jauh lebih besar dari 0,05. Artinya, varians kedua kelompok homogen, jadi syarat buat lanjut uji hipotesis lewat uji-t udah terpenuhi.

c. Uji T

Setelah prasyarat normalitas dan homogenitas udah terpenuhi, selanjutnya langsung uji-t. Tujuannya analisis beda rata-rata hasil belajar antara siswa yang pakai media Educaplay sama yang ikut pembelajaran saintifik konvensional. Selain itu, uji ini juga digunakan untuk menentukan kelompok mana yang prestasinya lebih unggul di antara dua metode itu

Paired Samples Test			
Paired Differences			
95% Confidence			
Interval of the			
Difference			
Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
-22,01327	-10,508	29	,000

Tabel 3: Hasil Uji T (Sumber SPSS)

Berdasarkan tabel 3 di atas, nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 yang jauh di bawah 0,05 nunjukkan beda signifikan antara skor awal dan akhir. Ini bukti bahwa rata-rata hasil belajar siswa pakai Educaplay lebih tinggi ketimbang tanpa aplikasi itu, khususnya di materi Menghindari Akhlak Mazmumah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media Educaplay memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam materi Pendidikan Agama Islam. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen terdistribusi secara normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik. Selanjutnya, hasil Uji T paired sampel tes membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok, dengan hasil belajar siswa di kelas yang menerapkan pembelajaran menggunakan media Educaplay lebih tinggi dibandingkan di kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran melalui media Educaplay mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa, sehingga efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Pembahasan

Hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-smirnov menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen terdistribusi secara normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Hasil ini menegaskan bahwa asumsi normalitas sebagai syarat penggunaan uji statistik telah terpenuhi. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, data hasil belajar siswa layak untuk dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan uji-t dalam rangka menguji hipotesis penelitian.

Berdasarkan tabel paired sampel tes nilai signifikansi (2- tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan akhir. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran menggunakan Educaplay lebih besar daripada pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi Educaplay pada materi Menghindari Akhlak Mazmumah.

Secara teoritis, peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui karakteristik Educaplay yang menyediakan kegiatan interaktif seperti kuis, yes or no, froggy jumps, crossword. Fitur-fitur ini mendorong keterlibatan siswa yang aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan secara positif. Dalam perspektif teori hasil belajar, gamifikasi mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, seperti rasa ingin tahu, tantangan, dan penghargaan, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan pengalaman belajar yang bermakna akan lebih efektif dalam membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game memiliki dampak yang lebih kuat pada aspek afektif, terutama hasil belajar dan keterlibatan belajar, daripada sekadar meningkatkan hasil kognitif secara langsung. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan media digital seperti Educaplay memberikan warna baru dalam proses

pembelajaran yang selama ini cenderung konvensional. Dengan pemaparan materi Pendidikan Agama Islam yang dikemas secara interaktif, siswa menjadi lebih semangat dan tidak mudah merasa bosan, sehingga proses internalisasi nilai-nilai Islam dapat berlangsung lebih optimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Educaplay merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun penelitian ini berfokus pada aspek hasil belajar, peningkatan hasil belajar yang signifikan dapat menjadi landasan penting dalam aspek kognitif dan afektif pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang relevan dan potensial untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih aktif, inovatif, dan bermakna.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji t dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Temuan ini menjawab tujuan penelitian secara objektif dan didukung oleh fakta empiris bahwa pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam di SMKN 7 Bandar Lampung, yang difokuskan pada aspek kognitif tingkat tinggi (HOTS) C4–C6. Penelitian sebelumnya umumnya menggunakan media Educaplay pada mata pelajaran lain seperti IPA dan Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih terbatas. yang memperluas temuan penelitian dan memperkuat teori hasil belajar. Secara teoretis, hasil penelitian ini menegaskan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui desain pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, sedangkan secara praktis temuan ini berimplikasi pada perlunya guru PAI mengembangkan strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Ageng Triyono et al. (2024). Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 102.
- Aiena Kamila. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 2, no. 5 .321–338.
- Amaliah, F., Karim, A., & Asyiah, N. (2025). Pengaruh media Educaplay terhadap minat belajar pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 1 Dukuh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 577–587.

- Arasyiah and Rohiat Rohiat. (2020). Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam, *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana* 14, no. 2, 2566.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi Educaplay berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 468–475.
- Desiriah, E., & Setyarsih, W. (2021). Tinjauan literatur pengembangan instrumen penilaian kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) fisika di SMA. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(1), 79–89.
- Diani Ayu Pratiwi Kharisa Amalia Yasminah. (2024) “Meningkatkan Keterampilan Sosial Menggunakan Model Inspired dan Media Educaplay DSN Melayu 5,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09. 234.
- Erika Putri Amanda Reta and Yunita Sari. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa, *Jurnal PGSD UNIGA* 4, no. 1. 65–75.
- Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 : 2685–2690.
- Fadilah, A., et al. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–10.
- Ge’e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(1), 44–48.
- Irma Setianingsih, Ayeb Rosidi, dan Imam Anas. (2025). Pengaruh Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMA N 2 Ungaran, *Jurnal Qodiri* 12, no. 1. 45-55.
- Ishak, I. (2021). Karakteristik pendidikan agama Islam. *Fitua: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 169–170.

- Kartini, N. E., et al. (2022). Telaah revisi teori domain kognitif taksonomi Bloom dan keterkaitannya dalam kurikulum pendidikan agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292–7302.
- Kasinyo Harto dan Ermis Suryana. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Semesta Aksara, 39.
- M Abdul Somad. (2021)“Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak” 13, no. 2 171–86, <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.882>.
- Masykur, & Solekhah, S. (2021). Tafsir Qur'an surah Al-'Alaq ayat 1 sampai 5. *Jurnal Studi Keislaman*, 2(2), 73–74.
- Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, dan Mawan Dwiyanto. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila, *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas* Vol. 1, no. 1. 64.
- Pande, M., & Bharathi, S. V. (2020). Theoretical foundations of design thinking: A constructivism learning approach to design thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 36, 100637.
- Putri, P. A. A., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). Pengaruh model project based learning berbantuan media digital Educaplay terhadap hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas IV. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 52–60.
- Sa'diyah, T. (2022). Penerapan pembelajaran pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter pribadi yang Islami. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 148–159.
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., & Hakim, L. (2023). Analisis penerapan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 80–90.
- Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2025). Pengaruh game Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas XI SMA N 2 Ungaran. *Jurnal Qodiri*, 12(1), 45–55.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–360.
- Sutiah. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. NLC.
- Syarifah et al. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay.” *Jurnal UNIKAMA*, 8.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78.