

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME  
EDUCAPLAY DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI SISWA  
KELAS X DI MAN 3 MAGETAN TAHUN AJARAN 2025/2026**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



**oleh  
TALITHA HASNA ULYATUS SYAHIROH  
NIM. 31502200094**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG  
2026**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya

Nama : Talitha Hasna Ulyatus Syahiroh

NIM : 31502200094

Jenjang : Strata satu (S-1)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUCAPLAY DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS X DI MAN 3 MAGETAN TAHUN AJARAN 2025/206” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saduran, dan bukan terjemahan. Sumber informasi yang berasal dari penulis lain telah disebutkan dalam sitasi dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Semarang, 12 Februari 2026

Saya yang menyatakan



Talitha Hasna Ulyatus Syahiroh  
NIM. 31502200094

## NOTA PEMBIMBING

Semarang, 16 Februari 2026

Perihal : Pengajuan Ujian Munaqasyah Skripsi  
Lampiran : 2 (dua) eksemplar  
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Islam Sultan Agung  
di Semarang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Talitha Hasna Ulyatus Syahiroh

NIM : 31502200094

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Agama Islam

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X Di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2025/2026

Dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Demikian atas perhatian bapak, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Dosen Pembimbing



Dr. Toha Makhshun, S.Pd.I., M.Pd.I.  
NIDN. 06280282



YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG  
**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)**  
Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (8 Sal) Fax.(024) 6582455  
email : informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah

## PENGESAHAN

N a m a : **TALITHA HASNA ULYATUS SYAHIROH**  
Nomor Induk : 31502200094  
Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME  
EDUCAPLAY DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI SISWA  
KELAS X DI MAN 3 MAGETAN TAHUN AJARAN 2025/2026**

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan  
Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang pada

Selasa, **22 Syaban 1447 H.H.**  
**10 Februari 2026 M.**

Dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai pelengkap untuk mengakhiri Program Pendidikan  
Strata Satu (S1) dan yang bersangkutan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Mengetahui  
Dewan Sidang



**Dr. Agus Irfan, S.H.I., M.P.I**

Penguji I

**Dr. H. Khoirul Anwar, S.Ag., M.Pd.**

Sekretaris

**Ahmad Muflihun, S.Pd.I, M.Pd.**

Penguji II

**Ahmad Muflihun, S.Pd.I, M.Pd.**

Pembimbing I

**Dr. Toha Makhshun, M.Pd.I.**

Pembimbing II

**Dr. H. Samsudin, S.Ag., M.Ag**

## ABSTRAK

**Talitha Hasna Ulyatus Syahiroh 31502200094. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X Di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2025/2026. Skripsi, Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Tahun 2026.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran game educaplay terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MAN 3 Magetan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional melalui analisis regresi linear sederhana. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa MAN 3 Magetan dengan jumlah sampel sebanyak 80 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk variabel penggunaan media educaplay dan dokumentasi nilai untuk variabel hasil belajar PAI. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, regresi linear sederhana, uji t, uji F, dan koefisien determinasi ( $R^2$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov sebesar  $0,059 > 0,05$ . Hasil regresi linear sederhana menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media game educaplay terhadap hasil belajar PAI dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 305,301 dengan signifikansi  $< 0,001$  yang berarti model regresi signifikan. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,797 menunjukkan bahwa penggunaan media educaplay memberikan kontribusi pengaruh sebesar 79,7% terhadap hasil belajar PAI. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MAN 3 Magetan.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Game Educaplay, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Efektivitas.*

## ABSTRACT

***Talitha Hasna Ulyatus Syahiroh 31502200094. The Effectiveness of Using game Educaplay Learning Media in Improving Islamic Religious Education (PAI) Learning Outcomes of Grade X Students at MAN 3 Magetan in the Academic Year 2025/2026. Undergraduate Thesis. Semarang: Faculty of Islamic Studies, Sultan Agung Islamic University (UNISSULA) Semarang, 2026.***

*This study aims to determine the effectiveness of using the game educaplay learning media in improving students' learning outcomes in PAI at MAN 3 Magetan. This research employed a quantitative approach with a correlational design through simple linear regression analysis. The population of this study consisted of students of MAN 3 Magetan, with a sample of 80 respondents. Data collection techniques included questionnaires for the Educaplay learning media variable and documentation of students' scores for the PAI learning outcomes variable. Data were analyzed using normality testing, simple linear regression, t-test, F-test, and coefficient of determination ( $R^2$ ). The results showed that the data were normally distributed, with a Kolmogorov-Smirnov significance value of  $0.059 > 0.05$ . The simple linear regression analysis indicated a positive and significant effect of the use of game educaplay learning media on PAI learning outcomes, with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . The F-test result showed an F value of 305.301 with a significance level of  $< 0.001$ , indicating that the regression model was significant. The coefficient of determination (R Square) was 0.797, meaning that the use of educaplay learning media contributed 79.7% to students' PAI learning outcomes, while the remaining 20.3% was influenced by other factors outside this study. Therefore, it can be concluded that the use of game educaplay learning media is effective in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education at MAN 3 Magetan.*

**Keywords:** Learning Media, Game Educaplay, Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Effectiveness.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

### Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di atas)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de

ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (diatas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	ya	y	ye

Tabel 1 Transliterasi Konsonan

## Vokal

Vokal bahasa arab terdiri dari vocal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa arab yang dilambangnyanya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

Tabel 2 Transliterasi Vokal Tunggal

Sedangkan vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي...	Fathah dan ya	ai	a dan u
اُو...	Fathah dan wau	au	a dan u

Tabel 3 Transliterasi Vokal Rangkap

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa'ala

## Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...ا	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
اِ...ا	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
اُ...ا	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Tabel 4 Transliterasi *Maddah*

### ***Syaddah* (tasydid)**

*Syaddah* atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- البِرُّ al-birr

### **Penulisan kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ  
Wa innalāha lahuwa khair ar-rāziqīn / wa innalāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا  
Bismillāhi majrehā wa mursāhā

### **Huruf kapital**

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdulillahilāhi rabbi al-`ālamīn / alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Ar-rahmānir rahīm / ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ      Allaāhu gafūrun rahīm

- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا      Lillāhi al-amru jamī`an / lillāhil-amru jamī`an



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur marilah kita panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Penulis disini merasa sangat bersyukur karena dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X Di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2025/2026*" Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing. Sehubungan dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof Dr. H. Gunarto S.H., M.H., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Agus Irfan, M.P.I, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Ahmad Muflihin, S.Pd., M.Pd.I, selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Dr. Toha Makhshun, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan keikhlasan telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran di tengah berbagai kesibukan beliau untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan nasihat serta masukan yang sangat berharga kepada penulis. Setiap arahan, motivasi, dan perhatian yang beliau berikan menjadi penguat bagi penulis dalam menghadapi berbagai kendala selama proses penyusunan skripsi ini, sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Segenap Staf Pengajar/Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang dengan penuh dedikasi, kesabaran, dan keikhlasan telah mendidik, membimbing, serta menanamkan ilmu yang

tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga nilai-nilai keislaman dan keteladanan selama masa perkuliahan. Setiap nasihat, motivasi, dan pengalaman berharga yang diberikan menjadi cahaya dan bekal bagi penulis dalam menapaki proses pendewasaan intelektual maupun spiritual. Berkat bimbingan dan doa dari para dosen, penulis mampu menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam dengan penuh rasa syukur.

6. Kepada cinta pertama dalam hidup penulis, Ayah tercinta, sosok yang menjadi alasan penulis tetap kuat dan bertahan hingga saat ini. Terima kasih atas kasih sayang yang begitu tulus dan tak terhingga, atas setiap nasihat, motivasi, dan semangat yang senantiasa diberikan. Terima kasih pula atas doa-doa terbaik yang tidak pernah terputus untuk putrimu ini, yang selalu menjadi penguat dalam setiap langkah dan perjuangan hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Yang tercinta dan terkasih, Ibu. Terima kasih atas kasih sayang yang begitu luas tanpa batas, atas doa-doa yang tak pernah lelah ibu langitkan dalam setiap sujud, dan atas setiap pengorbanan yang mungkin tak pernah mampu penulis balas dengan apa pun di dunia ini. Ibu adalah sumber kekuatan terbesar dalam hidup penulis, pelipur lara di saat lelah, dan penenang di saat hati gelisah. Dalam setiap air mata dan kelelahan selama proses ini, nama ibu selalu menjadi alasan untuk kembali bangkit dan tidak menyerah, bahkan ketika segalanya terasa begitu berat dan hampir mustahil. Tanpa cinta tulus dan ridha ibu, langkah ini mungkin tak akan pernah sampai sejauh ini. Semoga Allah senantiasa menjaga kesehatan ibu, melimpahkan keberkahan usia, dan menghadiahkan kebahagiaan yang tak terhingga. Karena bagi penulis, ibu bukan hanya bagian dari perjalanan hidup ini, ibu adalah alasan di balik setiap langkah yang ingin terus ditempuh.
8. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada kakak dan adik tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta doa dalam setiap proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi penguat dan

penyemangat bagi penulis untuk terus melangkah dan menyelesaikan setiap tahapan dengan penuh keyakinan dan harapan.

9. Kepada sahabat tercinta, Asti Zahra yang telah bersama sejak awal perkuliahan dan tetap bertahan hingga sejauh ini. terima kasih telah menjadi tempat berbagi, menguatkan saat sulit, dan merayakan setiap pencapaian kecil hingga besar, yang selalu menemani, *support*, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa, skripsi ini bukan hanya hasil dari kerja keras sendiri, tetapi juga berkat doa, semangat, dan kebersamaan yang kita bangun selama ini. semoga pertemanan kita bisa sampai tua dan sukses bersama dalam menggapai cita-cita
10. Sahabat seperjuangan penulis, Mazy, Ula, Milka, Salma, yang selalu menemani di setiap langkah, memberikan semangat dan memberikan bantuan kepada penulis agar bisa menyelesaikan skripsi ini dan selalu menjadi tempat suka duka penulis selama masa perkuliahan.
11. Kepada teman seperjuangan yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu namanya, terima kasih banyak sudah mewarnai hari-hari penulis dan membuat semua perjalanan kuliah ini menjadi terasa lebih indah dan sukses selalu untuk kita semua.
12. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada sahabat-sahabat yang berada jauh dari tempat penulis menempuh studi, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat dari kejauhan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Skripsi ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri, Talitha Hasna Ulyatus Syahiroh, sebagai bentuk penghargaan atas segala perjuangan, kesabaran, dan keyakinan yang telah menemani setiap langkah dalam menyelesaikan skripsi ini. Perjalanan ini bukan sekedar proses akademik, tetapi juga perjalanan batin yang penuh tantangan, tekanan, rasa kecewa, bahkan keinginan untuk menyerah. Namun, di tengah segala keterbatasan, saya memilih untuk bangkit dan terus melangkah, berpegang teguh pada prinsip "*Sesungguhnya, bersama kesulitan ada kemudahan*". Setiap air mata, doa, dan usaha yang dilakukan dalam diam telah menjadi saksi

berharganya proses ini. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah mampu bertahan, meski tidak semua orang memahami jalan yang ditempuh. Kini, ketika sampai pada titik yang dahulu hanya menjadi harapan dalam doa, saya merasa bangga, bukan semata karena hasilnya, melainkan karena tidak menyerah di tengah segala rintangan. Perjalanan belum usai. Akan ada tantangan lain di depan sana. Namun, selama yakin dengan dukungan orang tua dan terus berjuang, insyaAllah keberhasilan akan menyusul. Semoga Allah meridhoi setiap langkah yang telah dan akan ditempuh.

Penyusun berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, serta dapat memberikan manfaat bagi pembaca atau peneliti selanjutnya. penyusun menyadari bahwa karya tulis ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, besar harapan agar penelitian ini dapat menjadi pijakan awal bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan dan penyempurnaan, sehingga dapat menghasilkan temuan-temuan yang lebih komprehensif dan bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Semarang, 12 Februari 2026

Talitha Hasna Ulyatus Syahiroh

## MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S. Al-Insyirah:5-6)



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA .....	vii
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Pendidikan Agama Islam.....	10
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	10
2. Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam.....	15
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	21
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.....	22
5. Media Pembelajaran PAI .....	30
B. Media Pembelajaran.....	31
1. Definisi Media Pembelajaran.....	31
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	32
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	33
C. Educaplay .....	35
1. Pengertian Educaplay .....	35
2. Macam-macam Game Dalam Platform Educaplay.....	36
D. Hasil Belajar .....	38
1. Pengertian Hasil Belajar.....	38
2. Macam-Macam Hasil Belajar.....	39

3.	Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	41
E.	Efektivitas Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar .....	42
F.	Penelitian Terkait .....	43
G.	Kerangka Teori .....	46
H.	Hipotesis Penelitian .....	47
BAB III METODE PENELITIAN .....		49
A.	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	49
1.	Definisi Konseptual .....	49
2.	Definisi Operasional .....	50
B.	Variabel dan Indikator Penelitian .....	50
C.	Jenis Penelitian .....	51
D.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	52
E.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	53
F.	Teknik Pengumpulan Data .....	53
G.	Validitas Instrumen .....	56
H.	Teknik Analisis Data .....	58
BAB IV .....		63
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		63
A.	Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Dalam Proses Pembelajaran PAI di MAN 3 Magetan .....	63
B.	Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI .....	67
C.	Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X di MAN 3 Magetan .....	73
BAB V .....		79
KESIMPULAN DAN SARAN .....		80
DAFTAR PUSTAKA .....		85
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....		I
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....		xxiv

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Contoh Butir Pertanyaan.....	55
Tabel 3. 2. Uji Validitas Instrumen.....	57
Tabel 4. 1 Uji Validitas Variabel X (media game educaplay).....	63
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Analisis Uji Reliabilitas Variabel X (Media Game Educaplay).....	63
Tabel 4. 4 Tabel Uji validitas variabel Y (hasil belajar PAI).....	67
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Analisis Uji Reliabilitas Variabel Y (hasil belajar PAI) ..	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Analisis Deskriptif Variabel X.....	64
Gambar 4. 2 Analisis Deskriptif Hasil Belajar PAI.....	69
Gambar 4. 3 Hasil Uji Normalitas.....	74
Gambar 4. 4 Hasil Uji Linearitas .....	75
Gambar 4. 5 Hasil Uji t.....	76
Gambar 4. 6 Hasil Uji f.....	77
Gambar 4. 7 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	I
Lampiran 2 Balasan Permohonan Izin Penelitian .....	II
Lampiran 3 Expert Judgment .....	III



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era modern telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, salah satunya dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup> Hal ini menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif, seperti aplikasi digital, animasi, video, dan permainan edukasi tidak hanya memperkaya pengajaran tetapi juga merangsang partisipasi aktif siswa.<sup>2</sup> Proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa harus berlangsung secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu menempatkan peran dan posisinya secara tepat di hadapan siswa. Sejak puluhan tahun lalu, Ki Hajar Dewantara yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Indonesia telah memperkenalkan konsep *patrap triloka* yang kemudian menjadi semboyan pendidikan nasional, yaitu *ing ngarso sung tulodo* (di depan memberi teladan), *ing madyo mangun karso* (di tengah membangun semangat), dan *tut wuri handayani* (di belakang memberikan dorongan). Konsep *patrap triloka* ini merupakan prinsip dasar yang menegaskan bagaimana seorang guru seharusnya mampu menempatkan diri ketika berinteraksi dengan

---

<sup>1</sup> Nur Zakia Zahra and Wahyuni Fitri, "Strategi Perkembangan Teknologi Dalam Pembelajaran Di Dunia Digital," *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2025): 230–34.

<sup>2</sup> Muhammad Yusnan, S Pd, and M Pd, "Media Pembelajaran Interaktif (Konsep Dan Analisis Di Sekolah Dasar) Penerbit Cv. Eureka Media Aksara," n.d.

siswa, sehingga tercipta hubungan timbal balik yang harmonis dan efektif dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Namun kondisi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI masih sering didominasi oleh metode konvensional.<sup>4</sup> Proses pembelajaran secara konvensional umumnya bersifat satu arah, di mana guru menjadi sumber utama yang menyalurkan pengetahuan, informasi, nilai, maupun norma kepada peserta didik. Metode konvensional merupakan sebuah metode yang paling disukai, namun memiliki banyak kelemahan, antara lain monoton, membosankan, kurang melekat pada ingatan siswa, dan menjadikan siswa hanya sebagai objek didik.<sup>5</sup> Hal ini menyebabkan peserta didik kurang antusias, sulit fokus, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual. Hasil penelitian menyatakan bahwa untuk menumbuhkan antusiasme siswa dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh guru.<sup>6</sup>

Salah satu media yang relevan dan dapat mendukung pembelajaran interaktif adalah educaplay, sebuah *platform* digital yang menghadirkan berbagai aktivitas edukatif seperti permainan kuis, teka-teki silang, dan

---

<sup>3</sup> Ahmad Muflihin and Toha Makhshun, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21," *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2020): 91–103.

<sup>4</sup> Asmadi Asmadi et al., "Metodologi Pengajaran PAI Dengan Metode Pembelajaran Konvensional Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Batang Hari," *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 4, no. 2 (December 2024): 39–42, <https://doi.org/10.57251/PED.V4I2.1537>.

<sup>5</sup> Hj Helmiati and M Ag, "Model Pembelajaran," n.d.

<sup>6</sup> yiha Rodhiyah, I Nyoman Sudana Degeng, and Eka Pramono Adi, "Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas Dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 1–118, <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080>.

aktivitas mencocokkan kata.<sup>7</sup> Educaplay adalah platform digital yang dirancang untuk membangun dan membagikan berbagai aktivitas belajar interaktif. Melalui platform ini, pendidik dapat membuat permainan edukatif yang variatif sehingga mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.<sup>8</sup> Hasil penelitian yang dilakukan oleh Irma Setianingsih, Ayep Rosidi, dan Imam Anas dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Media Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kabupaten Semarang*” menyimpulkan bahwa penggunaan media game educaplay berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ , yang menandakan bahwa variabel media game educaplay (X) memiliki pengaruh nyata terhadap variabel hasil belajar siswa (Y). Selain itu, berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh koefisien determinasi sebesar 55%, yang menunjukkan bahwa media game educaplay memberikan kontribusi pengaruh sebesar 55% terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal dalam

---

<sup>7</sup> Deswita Fadilah et al., “Efektivitas Penggunaan Educaplay Dalam Pembelajaran Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 9, no. 5 (2025): 1324–30, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10100>.

<sup>8</sup> - Athiyatun Nadhrah, “Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar,” June 2024.

pembelajaran PAI.<sup>9</sup> Kemajuan tersebut mendorong para pendidik untuk selalu mengevaluasi strategi mengajar mereka serta meningkatkan media dan bahan ajar yang digunakan dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik.

Penerapan educaplay diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar terhadap mata pelajaran PAI di MAN 3 Magetan.<sup>10</sup> Penggunaan media educaplay membuat siswa lebih aktif dan antusias, serta membantu mereka menghubungkan materi dengan pengalaman nyata. Media ini juga mendorong kemampuan berpikir kritis, seperti memberi alasan logis, menyimpulkan, dan mengambil keputusan berbasis informasi. Menurut Sidiq, penggunaan educaplay secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Ma'arif Fathurrohman Kersana Brebes.<sup>11</sup> Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *gamifikasi* mampu mengubah persepsi siswa terhadap PAI dari yang bersifat teoretis menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif.

Beberapa penelitian terkait yang dilakukan oleh Fabian Omar Batitusta dan Vanda Hardinata lebih berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif dan keterampilan literasi menulis siswa SMA kelas

---

<sup>9</sup> Irma Setianingsih, Ayep Rosidi, and Imam Anas, "Pengaruh Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang," *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan* 22, no. 3 (2024): 343–56.

<sup>10</sup> Arwila, Agnes Paska Dewita Saragih, Abellia Dwi Claudia, Nanda Ramadani Deswita Fadilah, "Efektivitas Penggunaan Educaplay Dalam Pembelajaran Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) Pada Siswa Sekolah Dasar," *JURNAL BASICEDU*, 2025.

<sup>11</sup> Latifah Ainnun Sidiq, "Pengaruh Media Educaplay Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Ma'arif Fathurrohman Kersana Brebes" (S1-Pendidikan Agama Islam UIN SSC, 2025).

XII melalui penggunaan media game edukatif. Namun, penelitian tersebut tidak menyinggung aspek nilai-nilai religius maupun konteks pedagogis yang relevan dengan pembelajaran PAI. Selain itu, kajian mereka juga tidak mengulas efektivitas educaplay dalam mendukung pencapaian kompetensi spiritual atau afektif keagamaan yang menjadi ciri khas pembelajaran PAI di madrasah.<sup>12</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Athiyatun Nadhrah,<sup>13</sup> dan Deswita Fadilah dkk<sup>14</sup> juga menjelaskan mengenai efektivitas educaplay, namun sebagian besar masih terbatas pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia ataupun IPA, sementara penerapannya dalam pembelajaran PAI belum banyak diteliti. Padahal, pembelajaran PAI memerlukan pendekatan yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mampu mendukung pemahaman nilai-nilai religius dan spiritual siswa.

Kekosongan penelitian di atas yang menjadi kesenjangan penting, karena belum ada instrumen ataupun penelitian yang secara khusus menguji bagaimana media game edukatif seperti educaplay dapat digunakan secara efektif dalam konteks pembelajaran agama di madrasah. Untuk mengatasi celah tersebut, penelitian ini berupaya menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran game educaplay dalam meningkatkan hasil belajar PAI

---

<sup>12</sup> Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai," *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2685–90.

<sup>13</sup> Athiyatun Nadhrah, "Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar."

<sup>14</sup> Deswita Fadilah, "Efektivitas Penggunaan Educaplay Dalam Pembelajaran Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) Pada Siswa Sekolah Dasar."

siswa kelas X di MAN 3 Magetan, sehingga dapat memberikan gambaran empiris yang lebih lengkap mengenai peran media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pendidikan agama.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan di atas, maka dapat diambil pokok masalah yang akan dijelaskan dan menjadi batasan topik pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran game educaplay dalam proses pembelajaran PAI di MAN 3 Magetan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran game educaplay di MAN 3 Magetan?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran game educaplay terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MAN 3 Magetan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran game educaplay dalam proses pembelajaran PAI di MAN 3 Magetan.
2. Mendeskripsikan hasil belajar PAI siswa setelah penggunaan media pembelajaran game educaplay di MAN 3 Magetan.

3. Menganalisis efektivitas penggunaan media educaplay terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MAN 3 Magetan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan agama Islam dan teknologi pembelajaran, khususnya terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran game educaplay. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai strategi pembelajaran digital interaktif dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru, hasil penelitian ini juga dapat membantu guru dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena media seperti educaplay memungkinkan evaluasi yang cepat dan interaktif terhadap hasil belajar siswa.
- b. Bagi Sekolah (MAN 3 Magetan), penelitian ini diharapkan dapat mendukung transformasi digital di madrasah, menjadikan MAN

3 Magetan sebagai lembaga yang inovatif dan berdaya saing di era digital.

- c. Bagi Siswa, penelitian ini memberikan manfaat dalam bentuk pengalaman kegiatan belajar berbasis permainan, selain itu dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi yang berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan gambaran tentang skripsi yang akan disusun, maka dalam penulisan ini disusun dengan uraian dalam 5 bab, dengan sistematika sebagai berikut :

##### **a. Bagian Muka**

Terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, abstrak, kata kunci, kata pengantar, dan daftar isi.

##### **b. Bagian isi**

**BAB I** Pendahuluan merupakan bagian awal dari skripsi yang isinya meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan.

**BAB II** Kajian pustaka merupakan bagian awal dari skripsi yang berisi mengenai teori yang mendasari penelitian tersebut (landasan teori), penelitian terkait, kerangka teori dan hipotesis.

**BAB III** Metode penelitian merupakan bagian dari skripsi yang berisi mengenai uraian pokok bahasan tentang metode yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini metode penelitian meliputi: Definisi Konseptual dan Definisi Operasional, Variabel dan Indikator Penelitian, Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Validitas Instrumen, Teknik Analisis Data.

**BAB IV** Hasil Penelitian dan penjabaran yang lebih nyata dan jelas yakni berisi gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian yang terdiri dari uji validitas dan realibilitas, uji normalitas data, uji linearitas, uji t, dan uji f serta hasil analisis penelitian.

**BAB V** Penutup merupakan pembahasan terakhir dari skripsi yang meliputi: Kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan penjelasan singkat mengenai hasil analisis penelitian yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, sedangkan saran merupakan sebuah opini yang berupa nasehat atau pemikiran yang bersifat positif guna memberi perbaikan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pendidikan Agama Islam

##### 1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan sarana fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Dalam perspektif Islam, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan semata, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Pendidikan Islam hadir sebagai sistem pendidikan yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadis serta bertujuan membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan mampu menjalankan perannya sebagai hamba Allah dan khalifah di muka bumi.

Istilah pendidikan berasal dari kata “didik” yang mendapat awalan *pe-* dan akhiran *-an* sehingga bermakna proses atau cara dalam mendidik. Secara etimologis, istilah pendidikan juga berakar dari bahasa Yunani, yaitu *paedagogie*, yang berarti bimbingan atau tuntunan yang diberikan kepada anak. Dalam perkembangannya, istilah tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris menjadi *education*, yang mengandung makna proses pengembangan dan pembinaan individu melalui kegiatan pembelajaran.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> M Hudah, “Pendidikan Agama Islam Dalam Film Haji Backpacker Dan Relevansinya Terhadap Materi Pendidikan Agama Islam Tingkat Smp” (IAIN Kediri, 2021).

Dalam konteks Islam ada 3 istilah yang digunakan dalam pendidikan yaitu *ta'lim*, *ta'dib*, dan *tarbiyah*. Istilah *tarbiyah* berasal dari kata *raba-yarbu* yang berarti tumbuh dan berkembang, atau *rabba-yurabbi-tarbiyatan* yang bermakna memelihara, mengatur, dan mendidik. Istilah ini menekankan proses pembinaan dan pengembangan potensi secara bertahap hingga mencapai kedewasaan. Sementara itu *ta'lim* berasal dari beberapa akar kata, seperti *'alama-ya'lamu* yang berarti memberi tanda atau pengetahuan, serta *'allama-yu'allimu-ta'līman* yang bermakna mengajarkan atau memberikan ilmu. Secara sederhana, *ta'lim* dapat dimaknai sebagai proses pemberian ilmu kepada seseorang agar ia memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang suatu hal. Adapun *ta'dib* berasal dari kata *aduba-ya'dubu* yang berarti melatih atau mendisiplinkan diri, serta *addaba-yu'addibu-ta'dīban* yang bermakna menanamkan adab atau sopan santun. Dengan demikian, *ta'dib* dapat dipahami sebagai proses pembinaan akhlak melalui penanaman nilai-nilai kesopanan dan kedisiplinan agar seseorang memiliki perilaku yang baik.<sup>16</sup>

Dari ketiga istilah dalam bahasa Arab tersebut, yaitu *ta'lim*, *ta'dib*, dan *tarbiyah*, dapat dipahami bahwa pendidikan Islam maupun Pendidikan Agama Islam pada hakikatnya merupakan sebuah proses

---

<sup>16</sup> Amru Almu'tasim, "Makna Dan Kedudukan Pendidikan Islam Dengan Pendidikan Nasional (Tujuan, Prinsip, Landasan Pendidikan Islam Dan Pendidikan Nasional)," *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2023): 1-17.

yang menyeluruh dan berkesinambungan. Pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan transfer ilmu pengetahuan (ta'lim), tetapi juga sebagai proses pembinaan akhlak dan penanaman adab (ta'dib), serta upaya pengembangan dan pemeliharaan potensi peserta didik agar tumbuh dan berkembang secara optimal (tarbiyah). Dengan demikian, pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan membentuk manusia yang berilmu, berakhlak, serta berkembang secara utuh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.<sup>17</sup>

Secara konseptual, Pendidikan Islam memiliki cakupan yang luas, meliputi seluruh proses pembinaan dan pengembangan potensi manusia berdasarkan nilai-nilai Islam, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pendidikan Islam tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembinaan aspek afektif dan psikomotorik yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan agama Islam lebih menitikberatkan pada upaya pengajaran dan pembinaan aspek keagamaan individu secara personal, sehingga fokus utamanya adalah pada pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Islam dipahami sebagai suatu sistem pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai dan ajaran Islam. Adapun Pendidikan Agama

---

<sup>17</sup> Sarjuni. et al., "Pendidikan Agama Islam Dalam Bingkai Budaya Akademik Islami (BUDAI)" (CV. Zenius Publisher, 2023), 33.

Islam merupakan usaha pembinaan yang dilakukan melalui bimbingan dan pengasuhan terhadap peserta didik agar setelah menyelesaikan proses pendidikan, mereka mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pedoman hidup. Istilah pendidikan sendiri berakar dari kata *didik* yang bermakna memelihara, mengajar, dan menjaga. Dalam konteks pendidikan Islam, konsep tersebut dimaknai sebagai proses yang berkelanjutan untuk membina dan mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, intelektual, maupun moral, sehingga terbentuk pribadi yang berilmu, berakhlak mulia, serta mampu menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, secara sederhana pendidikan Islam dapat dipahami sebagai proses pendidikan yang berlandaskan dan diwarnai oleh nilai-nilai Islam.<sup>18</sup>

Untuk memperluas pemahaman mengenai PAI, penting untuk meninjau definisinya berdasarkan regulasi nasional. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan, Bab I Pasal 1 dan 2 dijelaskan bahwa pendidikan agama dan keagamaan adalah proses pendidikan yang diselenggarakan melalui mata pelajaran atau perkuliahan di semua jenjang pendidikan, yang bertujuan memberikan pengetahuan serta membentuk sikap dan kepribadian peserta didik agar menjadi manusia

---

<sup>18</sup> A S Aris, "Ilmu Pendidikan Islam" (Penerbit Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022).

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.<sup>19</sup> Selain itu, pendidikan ini juga bertujuan menumbuhkan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam memahami, merespons, serta mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dalam kehidupan.

Pembelajaran PAI adalah sistem yang terintegrasi dan diterapkan secara sistematis melalui kurikulum di satuan pendidikan, yang mencakup kurikulum formal maupun kurikulum tersembunyi. Kurikulum PAI meliputi unsur tujuan, isi materi, proses pembelajaran, dan evaluasi. Dalam proses pembelajaran menjadi pusat dari pelaksanaan PAI, karena di dalamnya terjadi berbagai dinamika interaksi baik antara guru dan peserta didik, antar peserta didik, maupun dengan sumber belajar serta lingkungan. Proses ini juga melibatkan beragam komponen pembelajaran seperti strategi, pendekatan, desain, model, metode, teknik, dan taktik yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>20</sup>

Menurut Prof. Muhaimin, pendidikan Islam dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa mengesampingkan nilai-nilai keagamaan yang menjadi landasannya. Pemanfaatan teknologi hendaknya diposisikan sebagai sarana pendukung untuk memperluas akses pendidikan, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta membantu peserta didik memahami ajaran

---

<sup>19</sup> Republik Kemerdekaan Indonesia, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan," n.d.

<sup>20</sup> Iwan Sanusi et al., "Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 5 Bandung," *Ta Dib Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2021): 297–310.

Islam secara lebih efektif, interaktif, dan menarik. Melalui penggunaan teknologi digital, nilai-nilai Islam yang positif dapat disampaikan dan disebarluaskan secara luas, baik melalui media sosial maupun berbagai platform pembelajaran daring.<sup>21</sup>

Secara keseluruhan, berbagai pendapat tersebut menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah proses pembinaan yang disusun secara sadar dan berkesinambungan untuk menuntun peserta didik mengenal, memahami, serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan. Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfokus pada penguatan iman dan takwa, tetapi juga pada pembentukan karakter muslim yang berakhlak, mampu hidup rukun dengan pemeluk agama lain, serta memiliki tanggung jawab sebagai warga bangsa.

## 2. Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam

Pelaksanaan pendidikan agama Islam di pendidikan formal atau sekolah mempunyai dasar-dasar yang sangat kuat, dan ini dapat ditinjau dari beberapa segi, yaitu:

### a. Dasar Yuridis

Dasar yuridis merupakan landasan penyelenggaraan Pendidikan Agama Islam yang bersumber dari peraturan perundang-undangan. Landasan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan agama di sekolah

---

<sup>21</sup> Aisyah Nindi Antika and Muhammad Husni, "Konsep Pendidikan Islam Prof. Dr. H. Muhaimin, MA: Menjawab Tantangan Era Modern," *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 284–94.

maupun di lembaga pendidikan formal di Indonesia. Dasar yuridis tersebut selanjutnya diklasifikasikan ke dalam tiga bentuk, yaitu:

b. Dasar Ideal

Dasar ini bersumber dari falsafah negara, yaitu sila pertama Pancasila, Ketuhanan Yang Maha Esa. Sila tersebut mengandung makna bahwa seluruh warga negara Indonesia diakui dan diarahkan untuk meyakini keberadaan Tuhan Yang Maha Esa, yang secara tegas menegaskan bahwa kehidupan berbangsa dan bernegara dilandasi oleh nilai-nilai keagamaan.

c. Dasar Operasional

Dasar ini bersumber dari Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Dalam Bab XI Pasal 29 ayat (1) dan ayat (2) ditegaskan bahwa negara berdasar atas Ketuhanan Yang Maha Esa serta menjamin kemerdekaan setiap penduduk untuk memeluk agama dan melaksanakan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan yang dianutnya.

d. Dasar Struktural/konstitusional

Dasar struktural utama penyelenggaraan pendidikan di Indonesia saat ini masih berlandaskan pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), yang didukung oleh berbagai peraturan turunan terbaru untuk penyesuaian kurikulum dan manajemen pendidikan, termasuk kebijakan

“Kurikulum Merdeka” dan peraturan menteri pendidikan dasar dan menengah (Permendikdasmen) terbaru tahun 2025.<sup>22</sup>

e. Dasar Religius

Dasar religius merupakan landasan yang bersumber dari ajaran Islam. Dalam perspektif Islam, pendidikan agama dipandang sebagai perintah langsung dari Allah SWT. sekaligus bentuk pengabdian dan ibadah kepada-Nya. Hal ini ditegaskan dalam berbagai ayat Al-Qur'an yang memerintahkan umat Islam untuk menyampaikan dan mengajarkan ajaran agama, salah satunya sebagaimana tercantum dalam QS. An-Nahl ayat 125.

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

125. Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Ayat tersebut mengandung nilai-nilai edukatif yang menjadi landasan dalam implementasi metode Pendidikan Agama Islam, yang mencakup pendekatan *bil hikmah*, yaitu penyampaian ajaran secara bijaksana dan kontekstual. *Al-Mau'izhoh al-ilasanah/* pelajaran yang baik, yakni pemberian nasihat yang baik, santun, dan menyentuh aspek moral serta spiritual peserta didik. *Mujadilhum Bi al-lati Hiya*

<sup>22</sup> PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” *BP Panca Usaha*, 2003.

*Ahsan/* bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik, yaitu metode dialog dan diskusi yang dilakukan dengan cara terbaik, argumentatif, dan penuh etika.<sup>23</sup>

Ketiga pendekatan tersebut menegaskan bahwa pendidikan agama Islam harus mengimplementasikan metode-metode pendidikan yang ada dalam Al-Qur'an.

#### f. Dasar Psikologis

Dasar psikologis merupakan landasan yang berkaitan dengan aspek kejiwaan individu maupun kehidupan sosial masyarakat. Dalam kajian psikologi pendidikan, hakikat manusia dalam proses pendidikan dapat dipahami melalui tiga aliran utama, yaitu nativisme, empirisme, dan konvergensi. Aliran nativisme, Arthur Schopenhauer berpendapat bahwa setiap anak yang dilahirkan telah membawa potensi bawaan yang akan menentukan perkembangan dirinya di kemudian hari. Menurut pandangan ini, pendidikan tidak memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk ataupun mengembangkan potensi tersebut. Pendidikan hanya berperan sebatas membentuk lapisan luar berupa perilaku sosial, sedangkan kepribadian seseorang dianggap telah ada sejak awal dan berkembang dengan sendirinya tanpa campur tangan pendidikan.

<sup>23</sup> Agus Somantri, "Implementasi Al-Qur'an Surat an-Nahl Ayat 125 Sebagai Metode Pendidikan Agama Islam (Studi Analisis Al-Quran Surah an-Nahl Ayat 125)," *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 1, no. 02 (2017).

Selanjutnya aliran empirisme, aliran ini berpendapat bahwa anak yang baru lahir diibaratkan sebagai kertas putih yang masih kosong atau seperti meja berlapis lilin yang dapat ditulisi sesuai kehendak penulisnya. Pandangan ini kemudian dikenal sebagai teori *tabula rasa* yang dikemukakan oleh John Locke. Teori tersebut menekankan bahwa pengalaman dan lingkungan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan seseorang. Dalam perspektif ini, faktor bawaan dianggap tidak berpengaruh, sehingga perkembangan individu sepenuhnya ditentukan oleh proses pembelajaran dan pengalaman yang diterimanya. Aliran empirisme menjadi populer karena sikapnya yang optimis terhadap pendidikan dan keyakinannya bahwa setiap individu dapat dibentuk melalui proses pendidikan yang tepat.

Sedangkan aliran konvergensi, William Stern berpendapat bahwa faktor hereditas (pembawaan) dan milieu (lingkungan) saling berkaitan serta sama-sama memberikan pengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan manusia. Menurutnya, setiap manusia sejak lahir telah memiliki bakat atau potensi tertentu secara kodrati. Namun, potensi tersebut tidak akan berkembang secara optimal tanpa adanya pengaruh dari luar, seperti bimbingan, arahan, dan proses pendidikan.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Nawir Radjaming, "Teori Nativisme, Empirisme, Konvergensi Dan Fitrah: Analisis Perbandingan," *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 2, no. 3 (2025): 281–88.

Dalam Islam ada istilah fitrah, fitrah merupakan potensi dasar manusia yang dibawa sejak lahir dan pada hakikatnya tidak dapat dihilangkan oleh faktor eksternal. Misalnya, anak yang lahir dari orang tua beragama Islam secara fitrah berada dalam keadaan Islam. Ali Fikri, seorang pakar pendidikan dari Mesir, berpendapat bahwa kecenderungan dan dorongan nafsu dapat diwariskan secara turun-temurun dari orang tua kepada anak, sehingga pandangan ini memiliki kecenderungan yang sejalan dengan aliran nativisme yang menekankan faktor bawaan.

Namun, fitrah tidak semata-mata dipahami sebagai kondisi yang sepenuhnya tetap dan tidak dapat dipengaruhi. Hal ini sebagaimana tergambar dalam hadis Nabi yang menyatakan bahwa:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ

Artinya:

“Setiap anak yang lahir, lahir dalam keadaan fitrah (suci). Maka kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Majusi, atau Nasrani.” (HR Bukhari)

Hadis tersebut menunjukkan bahwa perkembangan anak juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan, khususnya peran orang tua dalam proses pendidikan. Konsep fitrah tidak hanya menegaskan adanya potensi bawaan sejak lahir, tetapi juga membuka ruang bagi pengaruh lingkungan dalam membentuk kepribadian dan keyakinan seseorang.

Berdasarkan ketiga aliran tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan manusia tidak dapat dipahami hanya dari satu sudut pandang. Aliran nativisme menekankan bahwa perkembangan ditentukan oleh faktor bawaan atau hereditas sejak lahir, sedangkan aliran empirisme berpendapat bahwa lingkungan dan pengalamanlah yang sangat menentukan pembentukan kepribadian dan kemampuan seseorang. Adapun aliran konvergensi memadukan keduanya, bahwa perkembangan manusia merupakan hasil interaksi antara potensi bawaan (hereditas) dan pengaruh lingkungan. Konsep fitrah dalam Islam juga menunjukkan keseimbangan tersebut, di mana manusia lahir membawa potensi dasar (fitrah), namun arah perkembangan dan pembentukan kepribadiannya sangat dipengaruhi oleh lingkungan, pendidikan, serta bimbingan orang tua. Dengan demikian, potensi bawaan dan lingkungan memiliki peran yang saling melengkapi dalam proses pendidikan dan perkembangan manusia.

### **3. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki pemahaman teoretis terhadap ajaran Islam, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak mulia serta memberi kontribusi positif bagi kehidupan bermasyarakat.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Taufik Abdillah Syukur, "Pengantar Pendidikan Agama Islam" (CV HEI PUBLISHING INDONESIA, n.d.).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan akidah Islam serta membentuk manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, penerapan pendekatan pembelajaran PAI secara tematik menjadi sangat penting. Pendekatan ini dapat diakomodasi melalui penetapan tema-tema pembelajaran dalam lingkup PAI, yang meliputi Al-Qur'an, Akidah, Fikih, Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam.<sup>26</sup>

Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam merupakan sarana pembinaan keimanan, akhlak, dan perilaku peserta didik agar selaras dengan ajaran Islam. Pembelajaran PAI tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pengamalan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan pendekatan tematik dalam pembelajaran PAI menjadi langkah penting untuk mengintegrasikan berbagai materi, seperti Al-Quran, Akidah, Fikih, Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara utuh, bermakna, dan mampu membentuk peserta didik yang taat beragama, berakhlak mulia, serta bermanfaat bagi masyarakat.

#### **4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam**

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup sejumlah aspek fundamental yang saling berkaitan satu sama lain. Beberapa komponen utama dalam Pendidikan Agama Islam antara lain:

---

<sup>26</sup> Endang Sulistyowati, "Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Tematik," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 1 (2012).

- a. Akidah, yaitu aspek yang berkaitan dengan pokok-pokok keimanan dalam Islam, meliputi keyakinan kepada Allah SWT, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, para rasul, hari akhir, serta ketentuan takdir. Pembelajaran akidah diarahkan untuk membentuk keimanan peserta didik yang kuat dan mantap.
- b. Ibadah, yang mencakup berbagai bentuk pengamalan ibadah seperti salat, puasa, zakat, dan haji. Pendidikan ibadah berfungsi untuk membekali peserta didik dengan pemahaman tata cara pelaksanaan ibadah sekaligus menanamkan kesadaran akan pentingnya ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Akhlak, yang menekankan pembinaan nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan bermasyarakat, seperti kejujuran, kasih sayang, dan sikap santun. Pendidikan akhlak berperan sebagai pedoman dalam membentuk kepribadian peserta didik yang berakhlak mulia dan bermartabat.
- d. Sejarah Islam, yang memuat pembelajaran mengenai perkembangan Islam serta perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW. Aspek ini penting untuk menumbuhkan pemahaman historis dan keteladanan dalam mengamalkan ajaran Islam.
- e. Syariat, yaitu ajaran Islam yang mengatur berbagai aspek kehidupan, baik secara individu maupun sosial. Pembelajaran syariat bertujuan memberikan pemahaman terhadap aturan-aturan Islam dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

- f. Tafsir dan Hadis, yang mencakup kajian terhadap ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis Nabi sebagai sumber utama ajaran Islam. Pembelajaran ini bertujuan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Islam secara komprehensif.<sup>27</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai aspek pokok yang saling terintegrasi dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

a) Guru

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru didefinisikan sebagai tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, serta melakukan penilaian dan evaluasi terhadap peserta didik pada jenjang pendidikan anak usia dini melalui jalur formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Kedudukan guru sebagai tenaga profesional berperan dalam meningkatkan martabat dan peran strategis guru sebagai agen pembelajaran guna menunjang peningkatan mutu pendidikan nasional.<sup>28</sup>

Berdasarkan ketentuan undang-undang tersebut, dapat dipahami bahwa profesionalisme guru tidak terbatas pada aktivitas mengajar di dalam kelas semata. Guru, khususnya guru

<sup>27</sup> Nilam Sari et al., "Tujuan Dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Multidisipliner* 8, no. 7 (July 2025): 2025.

<sup>28</sup> PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen," n.d.

PAI, diharapkan mampu menjalankan peran pembimbing dan pengarah dalam membantu peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik, terutama dalam aspek sikap atau ranah afektif.<sup>29</sup>

Profesi guru merupakan salah satu pilar penting dalam upaya membangun bangsa yang berdaya saing tinggi dan berbudaya. Peran guru tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, penanaman nilai-nilai moral, serta persiapan peserta didik dalam menghadapi dinamika dan tantangan perkembangan zaman. Oleh karena itu, profesionalisme guru tidak sekadar ditunjukkan melalui status atau gelar, melainkan diwujudkan dalam komitmen berkelanjutan untuk terus belajar, menyesuaikan diri, dan berinovasi demi memberikan layanan pendidikan yang optimal bagi setiap peserta didik.<sup>30</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru merupakan tenaga pendidik profesional yang memiliki peran strategis dalam penyelenggaraan pendidikan nasional. Tugas guru tidak hanya terbatas pada kegiatan mengajar, tetapi juga mencakup membimbing, pengarahan, penilaian, dan evaluasi peserta didik secara menyeluruh. Khususnya bagi guru PAI, profesionalisme tercermin dalam kemampuan membina

---

<sup>29</sup> Muflihin and Makhshun, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21."

<sup>30</sup> Lukmanul Hakim, "Guru Profesional," 2017.

aspek afektif peserta didik melalui pembentukan sikap, karakter, dan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, profesi guru menuntut komitmen berkelanjutan untuk terus meningkatkan kompetensi, beradaptasi dengan perkembangan zaman, serta berinovasi dalam proses pembelajaran guna mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berdaya saing.

b) Siswa

Siswa merupakan individu yang berada dalam proses pertumbuhan, peningkatan, dan pengembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Dalam proses tersebut, siswa memerlukan arahan dan bimbingan yang tepat agar mampu berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya.<sup>31</sup> Selain itu, siswa dipahami sebagai individu yang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh, mencakup aspek fisik, psikologis, sosial, dan religius, dalam menjalani kehidupan baik di dunia maupun sebagai bekal kehidupan akhirat.<sup>32</sup>

Berdasarkan ketentuan umum Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, siswa atau peserta didik didefinisikan sebagai anggota masyarakat yang berupaya mengembangkan potensi dirinya

---

<sup>31</sup> Nadjematul Faizah, "Pengelolaan Siswa Pada Sekolah Berbasis Agama Islam," 2023.

<sup>32</sup> Kamaliah Kamaliah, "Hakikat Peserta Didik," *EDUCATIONAL JOURNAL : General and Specific Research* 1, no. 1 (October 2021): 49–55.

melalui proses pembelajaran yang diselenggarakan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.<sup>33</sup>

Siswa merupakan individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan pengembangan berbagai potensi yang dimilikinya. Proses tersebut mencakup perkembangan secara menyeluruh, baik pada aspek fisik, psikologis, sosial, maupun religius, sehingga siswa memerlukan arahan dan bimbingan yang tepat agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangannya, baik sebagai bekal kehidupan di dunia maupun di akhirat. Dalam konteks yuridis, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik dipahami sebagai anggota masyarakat yang secara aktif mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

c) Evaluasi

Secara etimologis, istilah evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang bermakna penilaian atau penaksiran. Evaluasi juga dipahami sebagai suatu proses untuk menggambarkan, mengumpulkan, dan menyajikan informasi yang relevan dan bermanfaat sebagai dasar dalam menentukan

<sup>33</sup> INDONESIA, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen.”

atau mempertimbangkan berbagai alternatif pengambilan keputusan.<sup>34</sup>

Evaluasi merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan untuk menghimpun, mendeskripsikan, menafsirkan, serta menyajikan informasi yang dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan, perumusan kebijakan, maupun perencanaan program selanjutnya. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan apakah suatu program perlu dihentikan, disempurnakan, dimodifikasi, atau dilanjutkan.<sup>35</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan proses penilaian yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan untuk memperoleh serta mengolah informasi yang relevan dan bermanfaat. Informasi hasil evaluasi digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan, perumusan kebijakan, serta perencanaan dan pengembangan program selanjutnya. Dengan demikian, evaluasi berperan penting dalam menentukan keberlanjutan, perbaikan, maupun penghentian suatu program agar pelaksanaannya lebih efektif dan tepat sasaran.

#### d) Lingkungan

---

<sup>34</sup> Arief Aulia Rahmah and Cut Eva Nasryah, "Evaluasi Pembelajaran," *Evaluasi Pembelajaran*, 2019.

<sup>35</sup> S Pd I Khaerudin, "Pengantar Evaluasi Pendidikan Teori Dan Terapannya Dalam Pendidikan Dan Pelatihan" (SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH PEMALANG, 2022).

Lingkungan dalam pengertian yang luas mencakup berbagai aspek, seperti kondisi iklim dan geografis, tempat tinggal, adat istiadat, tingkat pengetahuan, pendidikan, serta alam sekitar. Dengan kata lain, lingkungan dapat dipahami sebagai seluruh unsur yang berada dalam kehidupan manusia dan senantiasa mengalami perkembangan. Lingkungan meliputi manusia, benda-benda hasil ciptaan manusia, alam beserta pergerakannya, serta berbagai peristiwa dan kondisi yang memiliki keterkaitan dengan individu. Semakin intens interaksi seseorang dengan lingkungannya, semakin besar pula peluang masuknya pengaruh pendidikan terhadap dirinya. Namun demikian, pengaruh lingkungan tidak selalu bersifat positif, karena dalam kondisi tertentu justru dapat menghambat atau merusak perkembangan individu.<sup>36</sup>

Lingkungan pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena berfungsi sebagai penunjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, lingkungan yang nyaman, kondusif, dan mendukung sangat diperlukan agar proses pendidikan dapat terlaksana secara optimal.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Sanusi et al., "Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 5 Bandung."

<sup>37</sup> Jurnal Keilmuan et al., "Lingkungan Pendidikan Dalam Al-Qur'an Dan Hadis," *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 4, no. 01 (June 2018): 13–26.

Dapat disimpulkan bahwa lingkungan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses dan hasil pendidikan. Lingkungan yang mencakup aspek alam, sosial, budaya, dan pendidikan berperan dalam membentuk serta memengaruhi perkembangan individu. Intensitas interaksi seseorang dengan lingkungannya menentukan sejauh mana pengaruh pendidikan dapat diterima, baik yang bersifat positif maupun negatif. Oleh karena itu, lingkungan pendidikan yang nyaman, kondusif, dan mendukung sangat diperlukan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif serta mampu menunjang perkembangan peserta didik secara optimal.

#### **5. Media Pembelajaran PAI**

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dari komunikator, yaitu guru, kepada komunikan, yakni siswa sebagai penerima pesan. Apabila lingkungan pembelajaran dirancang secara sistematis dan terencana, maka proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.<sup>38</sup> Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran secara efektif, dengan mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, serta karakteristik peserta didik yang terlibat.

---

<sup>38</sup> M Sahib Saleh et al., "Media Pembelajaran" (EUREKA MEDIA AKSARA, 2023).

Media pembelajaran pada prinsipnya dapat dimanfaatkan melalui berbagai cara sesuai dengan kreativitas pendidik. Meskipun demikian, pemahaman mengenai cara penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal yang penting dan menjadi bagian dari kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru profesional.<sup>39</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Perancangan lingkungan belajar yang sistematis serta pemilihan media yang sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, penguasaan dan pemanfaatan media pembelajaran secara tepat merupakan bagian dari kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru, di samping kreativitas dalam mengelola proses pembelajaran.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Definisi Media Pembelajaran**

Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai sarana yang sangat penting dan strategis dalam menunjang keberhasilan proses

---

<sup>39</sup> Jaka Wijaya Kusum, Muh Rijalul Akbar, and Muh Fitrah, *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

pembelajaran. Kehadirannya mampu memberikan dinamika tersendiri yang memengaruhi semangat serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Konsep media pembelajaran mencakup dua unsur pokok, yaitu perangkat *software* dan perangkat *hardware*. Unsur *software* merujuk pada isi atau pesan yang disampaikan melalui media tersebut, sementara *hardware* merupakan alat atau perangkat fisik yang digunakan sebagai sarana untuk menyajikan dan mengomunikasikan informasi tersebut kepada peserta didik.<sup>40</sup>

Dalam dunia pendidikan, media dipandang sebagai sarana yang memiliki peran sangat penting dan strategis dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Keberadaan media secara langsung mampu memberikan variasi dan dinamika dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar, antara lain dapat memperjelas penyampaian materi, pesan, dan informasi, sehingga proses belajar

---

<sup>40</sup> Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto, "Media Pembelajaran" (Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022).

menjadi lebih efektif dan efisien, membantu meningkatkan hasil belajar, serta mengarahkan perhatian peserta didik agar lebih fokus dan termotivasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.<sup>41</sup>

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat penting dalam meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Penggunaan media seperti gambar, video, dan animasi dapat membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak atau sulit dipahami, sehingga siswa lebih mudah memahami materi secara nyata dan menarik. Selain itu, penerapan media pembelajaran yang interaktif dan menarik juga mampu meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Misalnya, penggunaan game edukatif atau simulasi pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.<sup>42</sup>

### **3. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat dipilih dan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, di antaranya:

- a. Media pembelajaran berbasis makhluk hidup, yaitu media yang melibatkan manusia, hewan, atau tumbuhan secara langsung, seperti guru atau pengajar, kegiatan bermain peran, kerja kelompok, kunjungan lapangan, serta kegiatan observasi hewan dan tumbuhan.

---

<sup>41</sup> Muhammad Hasan et al., "Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group," *Nasional Pendidikan 1* (2021): 185.

<sup>42</sup> Syaiful Anam et al., "Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islam" (Pt Global Eksekutif Teknologi, 2023).

- b. Media pembelajaran berbasis cetak, meliputi berbagai bahan tertulis seperti buku panduan, buku latihan, lembar kerja siswa, modul, bulletin, majalah ilmiah, komik, catatan harian, poster, dan sejenisnya.
- c. Media pembelajaran berbasis visual, yaitu media yang menyajikan informasi dalam bentuk tampilan visual, seperti denah, tabel, peta, slide presentasi, dan media sejenis lainnya.
- d. Media pembelajaran berbasis audio-visual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti video pembelajaran, film, siaran televisi, serta *platform* berbagai video seperti youtube.
- e. Media pembelajaran berbasis computer, yaitu media yang memanfaatkan teknologi computer dan aplikasi digital, seperti pembelajaran interaktif berbasis video, hiperteks, serta berbagai aplikasi pendukung pembelajaran daring, misalnya google meet, google classroom, google form, Microsoft teams, dan platform sejenis.<sup>43</sup>

Berdasarkan pemaparan berbagai jenis media pembelajaran tersebut maka educaplay dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran berbasis computer. Hal ini karena educaplay mengintegrasikan berbagai unsur pembelajaran, seperti teks, gambar, animasi, suara, serta aktivitas interaktif dalam satu platform digital.

---

<sup>43</sup> Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Yayasan kita menulis, 2020).

Penggunaan educaplay tidak hanya menyajikan informasi secara satu arah, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif peserta didik melalui kuis dan permainan edukatif. Oleh karena itu, educaplay dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran secara lebih efektif.

## C. Educaplay

### 1. Pengertian Educaplay

Platform *educaplay* dikembangkan oleh Juan Diego Polo dan didirikan oleh sebuah organisasi bernama ADR Formación, yang berlokasi di Logroño, La Rioja, Spanyol. Educaplay merupakan kontribusi ADR Formación bagi dunia pendidikan, sebagai upaya mendukung inovasi dalam pembelajaran digital. Nama educaplay sendiri berasal dari ungkapan dalam bahasa Spanyol “*Aprende jugando*”, yang berarti belajar sambil bermain. Karena memiliki orientasi global, ADR Formación memilih nama yang menggabungkan dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu “*Educa*” dari kata “*Education*” (pendidikan) dan “*Play*” (bermain). Oleh karena itu, educaplay dimaknai sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan melalui aktivitas bermain.<sup>44</sup>

Educaplay adalah platform digital yang dirancang untuk membangun dan membagikan berbagai aktivitas belajar interaktif. Melalui platform ini, pendidik dapat membuat permainan edukatif yang

---

<sup>44</sup> Karl Jahniel S Sison, “Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes,” in *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference*, vol. 3, 2021, 1–6.

variatif sehingga mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Tujuan utama penggunaan educaplay bagi guru adalah untuk mengembangkan sistem penilaian berbasis game edukatif yang tidak hanya memberikan umpan balik terhadap proses belajar siswa, tetapi juga mendorong peningkatan hasil belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Educaplay dikembangkan pada tahun 2010 oleh ADR Formación sebagai teknologi pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai permainan edukatif gratis. Platform ini memungkinkan guru dan siswa untuk belajar secara online maupun offline, menjadikan proses belajar lebih menarik, fleksibel, dan menyenangkan. Dengan konsep belajar sambil bermain, educaplay memberikan dimensi baru dalam pembelajaran digital di berbagai lingkungan pendidikan.<sup>45</sup>

## 2. Macam-macam Game Dalam Platform Educaplay

Dalam platform educaplay terdapat beberapa macam game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, antara lain:<sup>46</sup>

### a. Quiz

Guru dapat merancang kuis interaktif menggunakan fitur *Quiz* pada platform ini dengan memanfaatkan teks maupun media multimedia. Bentuk soal yang disediakan dapat berupa

---

<sup>45</sup> Athiyatun Nadhrah, "Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar."

<sup>46</sup> "Free Educational Games Generator | Educaplay," n.d.

pilihan ganda ataupun jawaban singkat, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

b. Froggy Jumps

Guru dapat dengan mudah menciptakan permainan froggy jumps, di mana siswa berperan membantu seekor katak melompati rintangan dengan memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang disusun guru. Tujuan permainan adalah mencapai garis akhir atau pantai dengan selamat.

Permainan ini mengasah ketepatan dan kecepatan berpikir siswa, sebab pemain harus melawan waktu dan menjaga agar nyawa tidak habis. Froggy jumps juga dapat disesuaikan tingkat kesulitannya, misalnya dengan memberikan waktu tak terbatas atau nyawa tambahan. Guru bisa membuat pertanyaan dengan beragam sumber daya, seperti teks, gambar, audio, atau animasi GIF, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Pada permainan ini, jika pemain memilih jawaban yang salah, katak akan jatuh ke air dan permainan berakhir, karena jenis soal yang digunakan berupa pilihan ganda yang menuntut ketelitian dan pemahaman siswa.

c. Yes or No.

Peserta didik memberikan respons dengan menekan tombol “ya” atau “tidak”, yakni memilih jawaban yang benar dari dua opsi yang tersedia.

## D. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang kemudian menjadi pengalaman belajar dan memunculkan perubahan yang relatif menetap. Dengan demikian, rendahnya hasil belajar dapat mencerminkan kurang optimalnya proses pembelajaran yang dialami siswa. Kondisi ini menuntut guru untuk melakukan perbaikan agar pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat mengalami peningkatan hasil belajar serta perkembangan pola pikir yang positif. Hasil belajar terbentuk melalui pengalaman belajar yang diperoleh, sedangkan pola pikir yang berkembang akan berpengaruh pada sikap dan perilaku siswa sebagai dasar dalam bertindak.<sup>47</sup>

Dick dan Reiser menjelaskan bahwa hasil belajar mencerminkan seperangkat kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai konsekuensi dari proses pembelajaran, meliputi pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan fisik, dan sikap. Sedangkan menurut Bloom dan koleganya, hasil belajar terbagi dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing merepresentasikan aspek berpikir, bersikap, dan bertindak dari peserta didik.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Purwaningsih Purwaningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2022): 422–27.

<sup>48</sup> Siti Anisa Sitanggang, "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Accelerated Instruction Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Program Linear Di Kelas XI MAN 2 Tapanuli Tengah" (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2021).

Dari ketiga teori tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses multidimensional yang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan siswa. Hasil belajar dipahami sebagai wujud perubahan perilaku yang terukur dan menyeluruh, yang menunjukkan keberhasilan individu dalam mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil belajar adalah cerminan tertinggi dari keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Capaian belajar ini mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, serta ranah psikomotorik yang mencerminkan keterampilan atau perilaku siswa.<sup>49</sup>

## 2. **Macam-Macam Hasil Belajar**

Menurut Horward Kingsley sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana, hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pemahaman, serta sikap dan cita-cita.<sup>50</sup> Hasil belajar pada dasarnya diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik yang berkembang selama proses pembelajaran. Ranah ini

---

<sup>49</sup> Firosalia Kristin, "Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2016): 90–98.

<sup>50</sup> Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar," 2010.

mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui penilaian pada ranah kognitif, pendidik dapat mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran, sehingga dapat memberikan bimbingan atau pendampingan khusus bagi peserta didik yang masih mengalami kesulitan.

- b. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan aspek emosional peserta didik. Hasil belajar pada ranah ini dapat diamati melalui perilaku peserta didik, seperti perhatian terhadap pembelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar, kebiasaan belajar, serta kemampuan menjalin hubungan sosial selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Ranah psikomotoris berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam melakukan tindakan atau aktivitas fisik. Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan bertindak, yang mencakup beberapa tingkatan, antara lain gerakan refleks, gerakan yang dilakukan tanpa kesadaran, keterampilan gerakan dasar, kemampuan fisik, keterampilan gerakan yang terkoordinasi, serta kemampuan yang berkaitan dengan komunikasi nonverbal, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>51</sup>

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik yang mencakup

---

<sup>51</sup> rosalinda b r Hutablian, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Benda Dan Sifatnya Dikelas v Upt Sd Negeri 060914" (UNIVERSITAS QUALITY, 2024).

tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ketiga ranah ini saling berkaitan dan menjadi tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya dilihat dari aspek pengetahuan semata, tetapi juga mencerminkan perubahan sikap dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dilihat dari aspek kognitif siswa, dimana hasil belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk nilai angka yang diperoleh siswa.

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh setiap peserta didik pada dasarnya berbeda-beda, karena keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek fisiologis serta kondisi psikologis peserta didik dalam proses belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta lingkungan non sosial, seperti kondisi dan letak gedung sekolah, tempat tinggal peserta didik, ketersediaan sarana belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan. Seluruh faktor tersebut berperan dalam menunjang proses pembelajaran dan turut menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Mustakim Mustakim and Sitti Nuralan, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 1 Tambun," *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 6–9.

Keberhasilan hasil belajar peserta didik tidak bersifat seragam karena dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor internal, seperti kondisi fisiologis dan psikologis peserta didik, serta faktor eksternal yang meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial, memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan terpenuhinya faktor-faktor pendukung tersebut secara optimal, maka peluang peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal akan semakin besar.

#### **E. Efektivitas Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar**

Efektivitas pembelajaran merupakan tolok ukur keberhasilan proses interaksi dalam suatu kegiatan pendidikan yang berlangsung secara terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keefektifan pembelajaran dapat diukur melalui 4 indikator utama, yaitu:

- a. Kualitas hasil belajar, yang mencakup proses dan hasil pembelajaran. Kualitas proses terlihat dari kesesuaian aktivitas guru dan siswa dengan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan, sedangkan hasil belajar ditunjukkan melalui tingkat ketuntasan belajar siswa.
- b. Kesesuaian tingkat pengajaran, yaitu kemampuan guru dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk mempelajari materi yang sebelumnya belum pernah dipelajari.

- c. Pemberian insentif dalam pembelajaran, yakni sejauh mana guru mampu memotivasi siswa agar aktif mengerjakan tugas, pekerjaan rumah, serta mempelajari materi yang telah diajarkan.
- d. Pengelolaan waktu pembelajaran, yaitu pemberian waktu yang cukup kepada siswa untuk memahami materi. Pembelajaran dinyatakan efektif apabila siswa mampu menyelesaikan kegiatan belajar sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan.<sup>53</sup>

#### **F. Penelitian Terkait**

Penelitian yang dilakukan oleh Fabian Omar Batitusta dan Vanda Hardinata dengan judul *“Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai”*. Terdapat perbedaan pada objek kajian dan konteks pembelajaran, penelitian Batitusta dan Hardinata berfokus pada keterampilan menulis esai dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA kelas XII, sedangkan penelitian ini penulis akan menitikberatkan pada mata pelajaran PAI di kelas X madrasah aliyah. Selain itu, penelitian ini lebih menekankan pada aspek efektivitas pembelajaran PAI, sedangkan penelitian sebelumnya menitikberatkan pada peningkatan kemampuan kognitif dan keterampilan literasi menulis.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Dewi Krismonix, “Efektivitas Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Arjowinangun Tahun Pelajaran 2020/2021” (STKIP PGRI PACITAN, 2021).

<sup>54</sup> Batitusta and Hardinata, “Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai.”

Penelitian yang dilakukan oleh Irma Setianingsih, Ayep Rosidi, dan Imam Anas yang berjudul *“Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 2 Ungaran Kabupaten Semarang”* memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media game educaplay berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun, perbedaannya terletak pada tingkat pendidikan dan konteks institusi, penelitian Setianingsih dkk dilakukan di SMA Negeri dengan fokus pada kelas XI, sedangkan penelitian ini dilakukan di MAN dengan fokus pada kelas X. Selain itu, penelitian ini penulis akan menitikberatkan pada efektivitas media, bukan sekadar pengaruhnya, sehingga lebih mengukur sejauh mana educaplay mampu meningkatkan capaian hasil belajar.<sup>55</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Athiyatun Nadhrah berjudul *“Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairiah”* menunjukkan bahwa penggunaan educaplay secara signifikan meningkatkan minat belajar anak sebesar 80,2%, ditandai dengan peningkatan keaktifan dan motivasi belajar. Perbedaannya terletak pada objek dan fokus penelitian Athiyatun meneliti minat belajar anak usia dini, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berfokus pada efektivitas penggunaan educaplay terhadap hasil belajar PAI di tingkat madrasah aliyah.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> Setianingsih, Rosidi, and Anas, “Pengaruh Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang.”

<sup>56</sup> Athiyatun Nadhrah, “Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.”

Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Adelia berjudul “*Pengaruh Penggunaan Platform Edukasi Educaplay terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Pembangunan UIN Jakarta*” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform educaplay terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Perbedaan utamanya terletak pada subjek, jenjang, dan fokus penelitian Fitri Adelia meneliti minat belajar siswa SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan berfokus pada efektivitas educaplay dalam meningkatkan hasil belajar PAI di jenjang madrasah aliyah.<sup>57</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Deswita Fadilah dkk. dalam penelitian yang berjudul “*Efektivitas Penggunaan Educaplay dalam Pembelajaran Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) pada Siswa Sekolah Dasar*” menyimpulkan bahwa media interaktif educaplay efektif meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 064976 Medan terhadap materi Question Words. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada mata pelajaran umum di sekolah dasar, penelitian ini mengkaji efektivitas educaplay dalam meningkatkan hasil belajar PAI, yang melibatkan aspek kognitif sekaligus nilai-nilai religius. Penelitian ini memberikan bukti empiris baru tentang penggunaan game based learning dalam pendidikan Islam, serta menunjukkan bagaimana teknologi digital

---

<sup>57</sup> Fitri Adelia, “Pengaruh Penggunaan Platform Edukasi Educaplay Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Pembangunan UIN Jakarta” (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, n.d.).

dapat mendukung proses internalisasi nilai keagamaan dalam pembelajaran.<sup>58</sup>

### G. Kerangka Teori

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Namun, proses pembelajaran PAI yang masih didominasi oleh metode konvensional sering kali menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang terlibat aktif, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

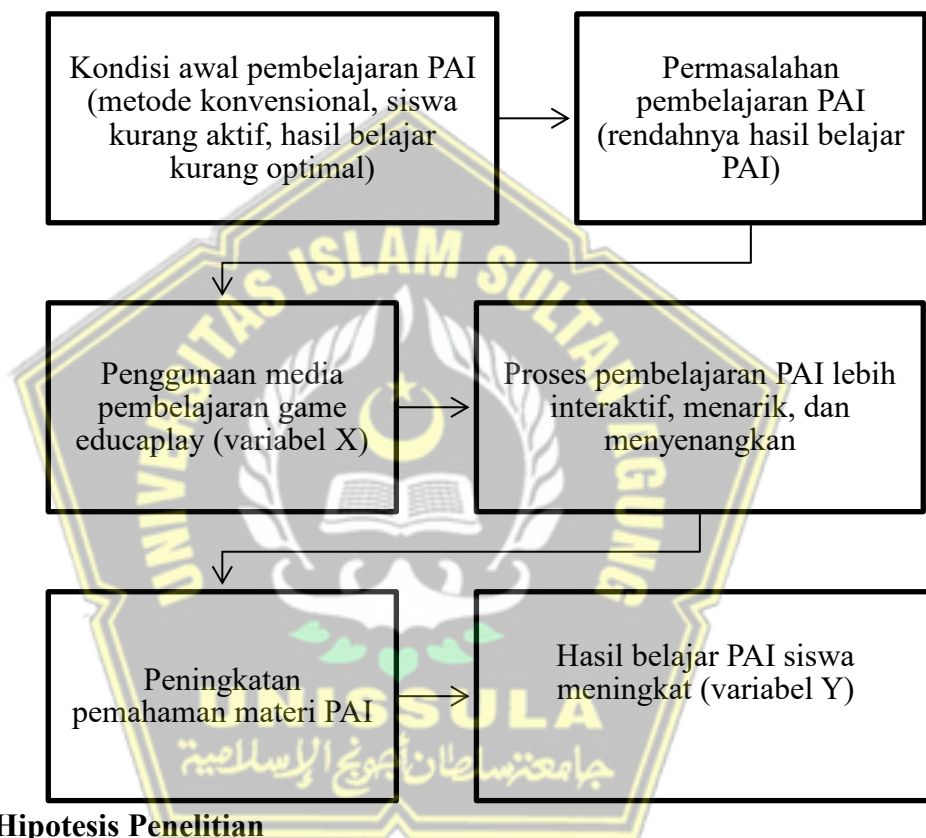
Penggunaan media pembelajaran game educaplay sebagai media pembelajaran berbasis digital dan interaktif dipandang mampu menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Media educaplay menyajikan materi PAI dalam bentuk permainan edukatif yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Kondisi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah menerima dan mengingat materi yang dipelajari.

Secara teoretis, peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran game educaplay secara efektif diduga mampu meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas X. Berdasarkan

---

<sup>58</sup> Deswita Fadilah, "Efektivitas Penggunaan Educaplay Dalam Pembelajaran Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) Pada Siswa Sekolah Dasar."

hubungan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran game educaplay terhadap peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas X. Maka untuk menjelaskan variabel yang akan diteliti, penulis melampirkan model kerangka berpikir sebagai berikut:



#### H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah pernyataan sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Disebut sementara, karena pernyataan yang diberikan baru dilandaskan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada bukti-bukti empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis kerja dan hipotesis Nol (Nihil):

- a. Hipotesis Kerja: terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran game eduplay terhadap peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas X di MAN 3 Magetan.
- b. Hipotesis Nol (Nihil): tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran game eduplay terhadap hasil belajar PAI siswa kelas X di MAN 3 Magetan.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

##### 1. Definisi Konseptual

###### a. Educaplay

Educaplay adalah platform digital yang dirancang untuk membangun dan membagikan berbagai aktivitas belajar interaktif. Melalui platform ini, pendidik dapat membuat permainan edukatif yang variatif sehingga mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.<sup>59</sup>

###### b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah cerminan tertinggi dari keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Capaian belajar ini mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, serta ranah psikomotorik yang mencerminkan keterampilan atau perilaku siswa.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Athiyatun Nadhrah, "Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar."

<sup>60</sup> Sitanggang, "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Accelerated Instruction Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Program Linear Di Kelas XI MAN 2 Tapanuli Tengah."

## 2. Definisi Operasional

### a. Media Pembelajaran Educaplay

Media pembelajaran game educaplay dalam penelitian ini adalah platform yang digunakan oleh guru untuk membagikan aktivitas pembelajaran yang interaktif dalam bentuk permainan edukatif, seperti kuis, pencocokan, teka-teki, dan berbagai bentuk tantangan belajar lainnya. Dalam konteks pembelajaran PAI, educaplay berfungsi sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menuntut respons langsung, serta mengukur pemahaman siswa melalui skor yang dihasilkan secara otomatis.

### b. Hasil Belajar

Hasil belajar ini difokuskan pada aspek pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PAI. Hasil belajar diukur menggunakan tes objektif berupa skor yang dihasilkan. Dengan demikian, semakin tinggi peningkatan skor hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI.

## B. Variabel dan Indikator Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X dalam penelitian ini adalah media pembelajaran game educaplay, sedangkan variabel Y adalah hasil belajar PAI. Instrument angket dalam penelitian ini ada 20 butir pertanyaan yang berhubungan dengan

variabel X dengan indikator turunan media educaplay 10 butir pertanyaan dan variabel Y dengan indikator keterlibatan siswa dan hasil belajar 10 pertanyaan.<sup>61</sup>

1. Variabel bebas yaitu variabel yang menjadi sebab atau yang dapat mempengaruhi dari perubahan atau timbulnya variabel terkait yang mempunyai hubungan positif dan negatif. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah media pembelajaran game educaplay (X) yang memiliki indikator yang meliputi: Daya tarik tampilan dan fitur permainan dalam meningkatkan minat belajar, Kemudahan akses media baik di dalam maupun di luar kelas, Efektivitas penggunaan media dalam proses evaluasi pembelajaran.
2. Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sasaran dalam penelitian. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu: keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar.

### C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran game educaplay terhadap peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas X di MAN 3 Magetan.

Desain penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*, yang didasarkan pada rumusan masalah yang menuntut pengujian hubungan sebab-akibat

---

<sup>61</sup> Setianingsih, Rosidi, and Anas, "Pengaruh Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang."

antara dua variabel, yaitu penggunaan media pembelajaran game educaplay (variabel X) dan hasil belajar PAI (variabel Y).

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara objektif dan terukur menggunakan instrumen angket, yang diolah dengan analisis statistik.

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh data yang diperlukan, sehingga peneliti perlu terlebih dahulu memperoleh izin dari kepala sekolah serta pihak-pihak lain yang berkaitan langsung dengan objek penelitian:

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 3 Magetan, yang beralamat di Jl. Joso -Turi, RT.02/RW.01, Area Persawahan, Turi, Panekan, Kabupaten Magetan, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa MAN 3 Magetan merupakan salah satu madrasah yang telah menerapkan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan setelah peneliti memperoleh surat izin penelitian dari pihak kampus serta pihak sekolah terkait. Kegiatan penelitian berlangsung pada tanggal 14 Januari hingga 23 Januari, selama kurang lebih dua minggu, sampai seluruh proses pengumpulan data selesai dilakukan.

### E. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas X yang aktif pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di MAN 3 Magetan yang berjumlah 100 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan probability sampling dengan metode simple random sampling.

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

n = jumlah sampel

N = total populasi

e = tingkat kesalahan dalam pengambilan sampel (1%,5%,10%)

$$n = \frac{100}{1 + 100(0,05^2)} = \frac{100}{1 + 100(0,0025)} = \frac{100}{1 + 0,25} = \frac{100}{1,25} = 80$$

Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 80 responden dari total populasi 100 orang.

### F. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Jenis Data

Dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data yang berbentuk angka atau skor hasil pengukuran. Data kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran game educaplay terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang dapat diukur secara statistik.

Dalam penelitian ini, data kuantitatif diperoleh melalui nilai angket respon siswa dengan pernyataan berupa tingkat ketertarikan, kemudahan, dan efektivitas media educaplay menurut persepsi siswa.

## 2. Sumber Data

Data primer adalah data utama yang diperoleh langsung dari responden di lapangan, tanpa melalui perantara. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran game educaplay yang diperoleh melalui angket dan wawancara langsung selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media educaplay.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian, digunakan teknik pengumpulan data berikut yaitu: Angket, angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tambahan mengenai respon siswa terhadap penggunaan media educaplay.

Angket disusun menggunakan skala Likert (1–5), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial dengan pernyataan yang mencakup aspek kemenarikan media pembelajaran, kemudahan dalam menggunakan educaplay, pemahaman materi melalui media,

keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan persepsi siswa terhadap efektivitas media. Angket ini diberikan kepada siswa setelah pembelajaran selesai sebagai bentuk penilaian subjektif terhadap pengalaman belajar mereka. Adapun instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Contoh Butir Pertanyaan

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan
Media Pembelajaran Game Educaplay (variabel X)	Ketertarikan	Tampilan dan alur permainan educaplay membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran PAI secara penuh dari awal hingga akhir
	Kemudahan	Kemudahan penggunaan educaplay memungkinkan saya fokus pada pemahaman materi, bukan pada cara mengoperasikan media.
Hasil belajar PAI (variabel Y)	Keterlibatan siswa	Penggunaan educaplay mendorong saya terlibat aktif dalam proses pembelajaran PAI, bukan sekedar mendengarkan penjelasan guru
	Hasil belajar	Soal-soal dalam educaplay membantu saya mengevaluasi

		tingkat pemahaman saya terhadap materi PAI
--	--	--

## G. Validitas Instrumen

### 1. Uji Validitas

#### a. Validitas Internal

Validitas internal menunjukkan sejauh mana instrumen penelitian secara teoritis dan konseptual benar-benar mengukur konstruk yang diinginkan. Validitas internal terdiri dari dua jenis, yaitu validitas konstruk, dilakukan untuk mengetahui apakah butir-butir dalam instrumen penelitian telah mewakili dimensi teori yang mendasari variabel yang diukur. Uji ini dilakukan dengan cara expert judgment, yaitu meminta pendapat para ahli dalam hal ini dosen yang ahli dalam bidang pendidikan untuk menilai kesesuaian butir-butir instrumen dengan indikator penelitian. Apabila ahli menyatakan bahwa seluruh item telah sesuai dengan teori dan indikator variabel, maka instrumen tersebut dianggap memiliki validitas konstruk yang baik.

b. validitas Isi bertujuan untuk melihat sejauh mana isi instrumen mewakili keseluruhan materi atau aspek yang hendak diukur. Dalam penelitian ini, validitas isi diperoleh dengan cara menyusun instrumen berdasarkan indikator, meminta penilaian ahli (expert judgment) terhadap kesesuaian butir-butir soal dengan kompetensi yang diukur, melakukan revisi instrumen berdasarkan saran dan

masuk dari ahli. Hasil uji coba dianalisis menggunakan rumus Aiken's V untuk mengetahui validitas tiap butir soal.

Dari hasil uji validitas angket dengan menggunakan rumus aiken's V, 20 butir pertanyaan yang telah disebar terdapat 20 butir pertanyaan yang dinyatakan valid. Kriteria yang digunakan dalam penerimaan dan penolakan digunakan jika rentang nilai V adalah 0 hingga 1. Umumnya, aitem dianggap valid jika nilai V berkisar  $\geq 0.8$  (skor tinggi). Maka dapat disimpulkan bahwa tiap butir pertanyaan yang digunakan reliabel menggunakan pegujian melalui bantuan dari progam excel. Adapun analisis data sebagai berikut: uji validitas rumus yang digunakan ialah rumus Aiken's V:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

- 1)  $s = r - l_0$
- 2)  $r$  = skor yang diberikan ahli
- 3)  $l_0$  = skor terendah
- 4)  $n$  = jumlah ahli
- 5)  $c$  = jumlah kategori penilaian

Hasil perhitungan uji validitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. 2. Uji Validitas Instrumen

Butir Pernyataan	Kode Validator			V
	A01	A02	A03	
1.	5	5	4	0,91
2.	5	5	4	0,91
3.	4	5	4	0,83

4.	5	5	4	0,91
5.	4	5	4	0,83
6.	5	5	4	0,91
7.	5	5	4	0,91
8.	5	5	4	0,91
9.	3	5	4	0,75
10.	4	5	4	0,83
11.	5	5	4	0,91
12.	5	5	4	0,91
13.	4	4	4	0,75
14.	4	4	4	0,75
15.	5	5	4	0,91
16.	5	5	4	0,91
17.	5	5	4	0,91
18.	5	5	4	0,91
19.	4	4	4	0,75
20.	4	4	4	0,75

Aitem dalam angket tersebut dinilai relevansinya oleh 3 orang ahli. Para ahli diminta untuk menilai setiap butir instrumen menggunakan skala penilaian 1-5, maka diperoleh rekapitulasi sebagaimana berikut, hasil perhitungan koefisien Aiken's V menunjukkan bahwa nilai validitas setiap butir instrumen berada pada rentang 0,75 hingga 0,83. Dari total 20 butir instrumen yang diuji berada pada kategori valid. Tidak terdapat butir instrumen yang memiliki nilai Aiken's V di bawah kriteria minimum validitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir instrumen penelitian telah memenuhi kriteria validitas isi dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

#### H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan yang sangat krusial dalam suatu penelitian. Hal ini disebabkan karena melalui proses analisis, data yang

diperoleh peneliti dapat diolah dan diinterpretasikan sehingga menghasilkan temuan yang sesuai dengan kaidah ilmiah. Oleh karena itu, analisis data menuntut ketelitian, kreativitas, serta kemampuan intelektual yang memadai agar hasil penelitian yang diperoleh bersifat valid dan bermakna. Analisis data dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan, karena data yang tidak dianalisis hanya akan menjadi kumpulan informasi tanpa arti dan nilai. Dengan demikian, analisis data berfungsi untuk memberikan makna, pemahaman, dan nilai ilmiah terhadap data penelitian.<sup>62</sup>

Berdasarkan pengujian statistik, analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian secara umum, baik untuk variabel penggunaan media pembelajaran game educaplay maupun variabel hasil belajar PAI. Analisis ini meliputi perhitungan nilai rata-rata (mean), median, modus, nilai minimum, nilai maksimum. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai kondisi masing-masing variabel penelitian.
2. Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment, yaitu dengan mengorelasikan skor masing-masing butir pernyataan dengan skor total. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai

---

<sup>62</sup> G Vionalita, "Modul Metodologi Penelitian Kuantitatif (Ksm361) Modul 11. 2020; 6–7," n.d.

$r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel atau nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

3. Uji reliabilitas instrumen untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha  $\geq 0,60$ , yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.
4. Uji prasyarat analisis, sebelum dilakukan analisis regresi, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yang meliputi:
  - a. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data atau residual berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan kolmogorov-smirnov. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.
  - b. Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel penggunaan media pembelajaran game educaplay dan hasil belajar PAI. Hubungan dikatakan linear apabila nilai signifikansi pada deviation from linearity lebih besar dari 0,05.
  - c. Uji  $t$  (uji parsial) digunakan untuk mengetahui apakah variabel penggunaan media pembelajaran game educaplay berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI. Hipotesis diterima

apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

- d. Uji F (uji simultan) digunakan untuk mengetahui apakah model regresi yang digunakan layak atau signifikan secara keseluruhan. Model regresi dinyatakan layak apabila nilai F hitung lebih besar dari F tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.
- e. Uji regresi linier sederhana. Pemilihan teknik analisis tersebut didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan game educaplay terhadap hasil belajar siswa. Setelah dilakukan pengolahan data menggunakan program SPSS versi 27, diperoleh nilai korelasi sebagaimana disajikan berikut ini. Analisis regresi linear sederhana adalah suatu metode statistik yang berupaya memodelkan hubungan antara pengaruh variabel X dan variabel Y.

Rumus regresi linier sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel dependen (terikat)

X = konstanta, yang menunjukkan nilai Y ketika X=0

B = koefisien regresi, yang menunjukkan seberapa besar perubahan pada Y ketika X berubah satu unit.<sup>63</sup>

<sup>63</sup> Setianingsih, Rosidi, and Anas, "Pengaruh Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang."

Pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dapat mengacu pada dua hal yakni:

- 1) Jika nilai signifikansi  $<0,05$ , artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
- 2) Jika nilai signifikansi  $>0,05$ , artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Dalam Proses Pembelajaran PAI di MAN 3 Magetan

1. Hasil uji validitas data variabel X yaitu media game educaplay sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Uji Validitas Variabel X (media game educaplay)**

No. Butir Pertanyaan	Person Correlation rHitung	rTabel	Keterangan
1.	0,721	0,279	Valid
2.	0,646	0,279	Valid
3.	0,713	0,279	Valid
4.	0,656	0,279	Valid
5.	0,489	0,279	Valid
6.	0,733	0,279	Valid
7.	0,613	0,279	Valid
8.	0,737	0,279	Valid
9.	0,690	0,279	Valid
10.	0,764	0,279	Valid

Setelah melakukan uji validitas variabel X media game educaplay yang terdiri dari 10 item pertanyaan dengan rtabel 0,279, terdapat 10 item dinyatakan valid.

2. Uji reliabilitas data variabel X media game educaplay sebagai berikut:

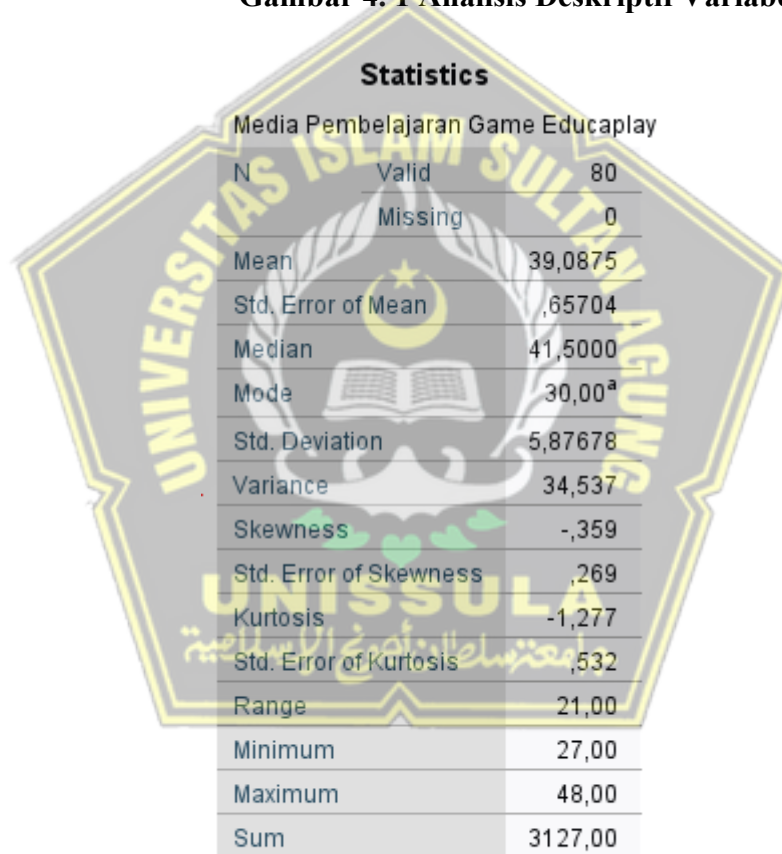
**Tabel 4.2 Tabel Hasil Analisis Uji Reliabilitas Variabel X (Media Game Educaplay)**

Variabel X	r Cronbach's Alpha	rTabel	Keterangan
Media Game Educaplay	0,869	0,279	Reabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, diperoleh nilai sebesar 0,869 dengan jumlah item sebanyak 10 butir. Nilai tersebut berada di atas batas minimum reliabilitas sebesar 0,70, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

3. Uji analisis deskriptif variabel X sebagai berikut:

**Gambar 4. 1 Analisis Deskriptif Variabel X**



The image shows a screenshot of the SPSS Statistics output window. The title is 'Statistics' and the variable being analyzed is 'Media Pembelajaran Game Educaplay'. The output is presented in a table format with two columns: the statistical measure and its corresponding value. The measures include N (Valid and Missing), Mean, Std. Error of Mean, Median, Mode, Std. Deviation, Variance, Skewness, Std. Error of Skewness, Kurtosis, Std. Error of Kurtosis, Range, Minimum, Maximum, and Sum. A note at the bottom indicates that multiple modes exist and the smallest value is shown.

Statistics		
Media Pembelajaran Game Educaplay		
N	Valid	80
	Missing	0
Mean		39,0875
Std. Error of Mean		,65704
Median		41,5000
Mode		30,00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		5,87678
Variance		34,537
Skewness		-,359
Std. Error of Skewness		,269
Kurtosis		-1,277
Std. Error of Kurtosis		,532
Range		21,00
Minimum		27,00
Maximum		48,00
Sum		3127,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap variabel penggunaan media pembelajaran game educaplay, diperoleh jumlah responden sebanyak 80 peserta didik dengan tidak

terdapat data yang hilang (missing = 0). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh angket yang disebarluaskan dapat dianalisis secara menyeluruh.

Nilai rata-rata (mean) sebesar 39,0875 menunjukkan bahwa secara umum tingkat penggunaan media pembelajaran game educaplay berada pada kategori baik. Nilai median sebesar 41,50 yang lebih tinggi daripada mean mengindikasikan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian yang relatif tinggi terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

Nilai modus sebesar 30 menunjukkan adanya skor tertentu yang paling sering muncul. Meskipun demikian, standar deviasi sebesar 5,87678 menunjukkan bahwa variasi jawaban responden masih dalam kategori sedang. Rentang skor sebesar 21 (nilai minimum 27 dan maksimum 48) menunjukkan adanya variasi tingkat pengalaman atau intensitas penggunaan media di antara responden. Hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor seperti tingkat pemahaman teknologi, minat belajar, maupun keterlibatan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Dari sisi distribusi data, nilai skewness sebesar -0,359 menunjukkan bahwa distribusi data sedikit menceng ke kiri, yang berarti terdapat kecenderungan sebagian responden memberikan skor tinggi terhadap penggunaan media game educaplay. Secara substantif, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran game educaplay diterima dengan baik oleh peserta

didik dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Media berbasis permainan (game-based learning) seperti educaplay mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran konvensional. Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game educaplay berada pada kategori yang baik dan mendukung proses pembelajaran.

Dalam Teori *Symbol Systems* dikemukakan oleh G. Salomon yang menjelaskan mengenai pengaruh media terhadap proses pembelajaran. Menurut G. Salomon sebagaimana dikutip oleh Ambar, setiap media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi melalui sistem simbol tertentu. Efektivitas suatu media pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik, isi materi, serta tugas pembelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran yang digunakan secara kreatif dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Meskipun demikian, media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan keterbatasan masing-masing, sehingga pemilihannya perlu dilakukan secara cermat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Adapun kriteria media pembelajaran yang baik dan layak digunakan antara lain:

- a. Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas
- b. Memiliki nilai fungsional yang sesuai
- c. Mudah diperoleh dan digunakan
- d. Didukung oleh lingkungan pembelajaran yang memadai, baik dari segi kondisi siswa maupun ruang kelas
- e. Mampu menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa secara efektif.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran game educaplay dapat dikatakan cukup dalam mendukung proses pembelajaran PAI di MAN 3 Magetan, meskipun masih diperlukan upaya peningkatan dalam pemanfaatannya agar dapat memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## **B. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI**

1. Uji validitas Variabel Y (hasil belajar PAI)

**Tabel 4. 3 Tabel Uji validitas variabel Y (hasil belajar PAI)**

No. Butir Pertanyaan	Person Correlation rHitung	rTabel	Keterangan
1.	0,773	0,279	Valid
2.	0,672	0,279	Valid
3.	0,545	0,279	Valid
4.	0,673	0,279	Valid
5.	0,648	0,279	Valid
6.	0,829	0,279	Valid
7.	0,677	0,279	Valid

8.	0,802	0,279	Valid
9.	0,765	0,279	Valid
10.	0,698	0,279	Valid

Setelah melakukan uji validitas variabel Y (Hasil belajar PAI) yang terdiri dari 10 item pertanyaan dengan rtabel 0,279, terdapat 10 item dinyatakan valid.

## 2. Uji reliabilitas variabel Y (hasil belajar PAI)

**Tabel 4. 4 Tabel Hasil Analisis Uji Reliabilitas Variabel Y (hasil belajar PAI)**

Variabel X	r Cronbach's Alpha	rTabel	Keterangan
Hasil Belajar PAI	0,887	0,279	Reabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, diperoleh nilai sebesar 0,887 dengan jumlah item sebanyak 10 butir. Nilai tersebut berada di atas batas minimum reliabilitas sebesar 0,70, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

## 3. Uji Analisis Deskriptif Variabel Y (hasil belajar PAI)

**Gambar 4. 2 Analisis Deskriptif Hasil Belajar PAI**

**Statistics**

Hasil Belajar PAI

N	Valid	80
	Missing	0
Mean		39,1125
Std. Error of Mean		,65143
Median		40,0000 <sup>a</sup>
Mode		30,00
Std. Deviation		5,82659
Variance		33,949
Skewness		-,286
Std. Error of Skewness		,269
Kurtosis		-1,233
Std. Error of Kurtosis		,532
Range		21,00
Minimum		29,00
Maximum		50,00
Sum		3129,00

a. Calculated from grouped data.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap variabel hasil belajar PAI, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 39,1125 dari 80 responden. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum capaian hasil belajar siswa berada pada kategori cukup. Kedekatan antara nilai mean (39,11) dan median (40,00) menunjukkan bahwa distribusi nilai relatif seimbang dan tidak terjadi ketimpangan yang mencolok antara nilai tengah dan rata-rata.

Nilai modus sebesar 30 menunjukkan bahwa terdapat skor tertentu yang paling sering muncul. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih berada pada tingkat capaian tertentu yang relatif lebih rendah dibanding rata-rata keseluruhan. Dengan demikian, meskipun rata-rata kelas tergolong baik, masih terdapat kelompok siswa yang perlu mendapatkan perhatian dalam peningkatan pemahaman materi.

Standar deviasi sebesar 5,82659 menunjukkan bahwa variasi nilai siswa berada pada tingkat sedang. Artinya, perbedaan kemampuan antar siswa tidak terlalu ekstrem. Penyebaran nilai yang tidak terlalu jauh dari rata-rata ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran berjalan cukup merata dan tidak terjadi kesenjangan yang signifikan antar peserta didik.

Rentang nilai sebesar 21 (nilai minimum 29 dan maksimum 50) menunjukkan adanya variasi capaian hasil belajar yang cukup beragam. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti motivasi belajar, tingkat partisipasi saat pembelajaran berlangsung, kemampuan dasar siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Dari sisi distribusi data, nilai skewness sebesar -0,286 menunjukkan bahwa data sedikit menceng ke kiri, namun masih dalam batas normalitas. Artinya, terdapat kecenderungan sebagian siswa memperoleh nilai di atas rata-rata. Nilai kurtosis sebesar -

1,233 menunjukkan distribusi yang agak datar (platikurtik), yang berarti penyebaran nilai relatif merata.

Secara substantif, hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar PAI siswa berada pada kondisi yang cukup stabil dan merata. Jika dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti educaplay, capaian ini dapat mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa. Media berbasis permainan memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, memperoleh umpan balik langsung, serta meningkatkan motivasi intrinsik dalam memahami materi PAI.

Namun demikian, masih adanya variasi skor menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh faktor internal siswa seperti minat, kedisiplinan, serta kesiapan belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran perlu disertai dengan strategi pedagogis yang tepat agar hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif ini menunjukkan bahwa capaian hasil belajar PAI siswa tergolong cukup baik dengan distribusi data yang normal dan stabil. Temuan ini menjadi dasar penting untuk melakukan analisis lanjutan guna mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran game educaplay berpengaruh atau efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI.

Teori hasil belajar yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom, yang dikenal dengan Taksonomi Bloom. Menurut Bloom, hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual dan penguasaan pengetahuan peserta didik. Ranah ini mencakup beberapa tingkatan kemampuan, yaitu: Pengetahuan (knowledge), Pemahaman (comprehension), Penerapan (application), Analisis (analysis), Sintesis (synthesis), dan Evaluasi (evaluation).

Dalam konteks pembelajaran PAI, ranah kognitif berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap materi ajaran Islam, seperti akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam.

Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi peserta didik terhadap pembelajaran. Ranah ini mencakup kemampuan menerima, merespons, menilai, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai yang dipelajari. Dalam pembelajaran PAI, ranah afektif tercermin dalam sikap religius, kedisiplinan, dan pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan fisik peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Ranah ini mencakup keterampilan motorik, koordinasi, dan tindakan

nyata. Dalam pembelajaran PAI, ranah psikomotorik dapat terlihat dari praktik ibadah, seperti pelaksanaan shalat atau kegiatan keagamaan lainnya.

### **C. Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X di MAN 3 Magetan**

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas, serta analisis inferensial berupa uji regresi linier sederhana yang mencakup uji t dan uji F untuk menguji hipotesis penelitian.

#### **a. Uji Normalitas**

Untuk mendeteksi apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak, maka diadakan uji normalitas. Salah satu cara untuk mengetahui nilai normalitas adalah dengan one sample Kolmogorov-smirnov. Adapun kriteria untuk melihat uji normalitas adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka berdistribusi tidak normal. Untuk melakukan uji normalitas ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS for windows versi 27. Hasil uji normalitas pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

**Gambar 4.3 Hasil Uji Normalitas**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual	
N		80	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	2,62840524	
Most Extreme Differences	Absolute	,097	
	Positive	,097	
	Negative	-,067	
Test Statistic		,097	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		,059	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>d</sup>	Sig.	,055	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,050
		Upper Bound	,061

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test terhadap residual data. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,059.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Karena nilai signifikansi sebesar  $0,059 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

#### b. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah antara dua variabel atau lebih yang di uji memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Pada penelitian ini uji linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan linear antara

penggunaan media pembelajaran game educaplay dengan hasil pembelajaran PAI. Hasil uji linearitas ini dapat dikatakan memiliki hubungan yang linear apabila nilai sig lebih besar dari 0,05. Hasil uji linearitas pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

**Gambar 4. 4 Hasil Uji Linearitas**

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar PAI * Media Pembelajaran Game Educaplay	Between Groups	(Combined)	2319,493	18	128,861	21,684	<,001
		Linearity	2136,215	1	2136,215	359,479	<,001
		Deviation from Linearity	183,278	17	10,781	1,814	,047
	Within Groups		362,494	61	5,943		
Total			2681,988	79			

Berdasarkan hasil analisis menggunakan ANOVA Test for Linearity, diperoleh nilai signifikansi pada bagian Linearity sebesar < 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran game educaplay dengan hasil belajar PAI.

c. Uji t

Uji t dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel media pembelajaran game educaplay berpengaruh secara signifikan terhadap variabel hasil belajar PAI. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis secara parsial, yaitu untuk melihat apakah variabel independen secara individu memiliki pengaruh yang nyata terhadap variabel dependen.

Melalui uji t, dapat diketahui apakah koefisien regresi yang diperoleh benar-benar signifikan secara statistik atau hanya terjadi

karena faktor kebetulan. Oleh karena itu, uji t menjadi dasar dalam menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian.

**Gambar 4. 5 Hasil Uji t**

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	4,526	2,001		2,261	,027
	Media Pembelajaran Game Educaplay	,885	,051	,892	17,473	<,001

a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai t hitung sebesar 17,473 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game educaplay berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI.

Nilai koefisien regresi sebesar 0,885 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan penggunaan media pembelajaran game educaplay akan meningkatkan hasil belajar PAI sebesar 0,885 satuan. Nilai koefisien beta sebesar 0,892 menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan termasuk dalam kategori sangat kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game educaplay memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.

## d. Uji F

Uji F bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel bebas yaitu antara efektivitas penggunaan media pembelajaran game educaplay (X) terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar PAI (Y). Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi yang digunakan dalam penelitian ini layak dan signifikan dalam menjelaskan pengaruh media pembelajaran game educaplay terhadap hasil belajar PAI. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan program SPSS 27 diperoleh hasil uji F dapat dilihat pada tabel berikut:

**Gambar 4. 6 Hasil Uji f**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2136,215	1	2136,215	305,301	<,001 <sup>b</sup>
	Residual	545,773	78	6,997		
	Total	2681,988	79			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Game Educaplay

Berdasarkan hasil analisis ANOVA, diperoleh nilai F hitung sebesar 305,301 dengan nilai signifikansi  $< 0,001$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini signifikan.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game educaplay secara keseluruhan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar PAI. Dengan demikian, model regresi yang

digunakan layak untuk menjelaskan hubungan antara kedua variabel tersebut.

**Gambar 4. 7 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,892 <sup>a</sup>	,797	,794	2,645

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Game Educaplay

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,892. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara media pembelajaran game educaplay dengan hasil belajar PAI berada dalam kategori sangat kuat dan bersifat positif.

Nilai R Square sebesar 0,797 menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran game educaplay memberikan kontribusi pengaruh sebesar 79,7% terhadap hasil belajar PAI. Sedangkan sisanya sebesar 20,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti.

Nilai Adjusted R Square sebesar 0,794 yang tidak jauh berbeda dari R Square menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan cukup stabil dan memiliki tingkat ketepatan yang baik.

Sementara itu, nilai Std. Error of the Estimate sebesar 2,645 menunjukkan bahwa tingkat kesalahan prediksi model tergolong rendah. Dengan demikian, model regresi dalam penelitian ini dapat

dikatakan baik dan layak digunakan untuk menjelaskan hubungan antara media pembelajaran game educaplay dan hasil belajar PAI.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran game educaplay memiliki pengaruh yang signifikan dan kuat terhadap hasil belajar PAI siswa kelas X di MAN 3 Magetan. Semakin optimal penggunaan media pembelajaran educaplay dalam proses pembelajaran, maka semakin meningkat pula hasil belajar siswa.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X di MAN 3 Magetan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran game educaplay dalam pembelajaran PAI di MAN 3 Magetan Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap variabel penggunaan media pembelajaran game educaplay, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 39,0875 dari total 80 responden. Jika dibandingkan dengan interval kategori yang telah ditentukan, nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 39–42 yang termasuk dalam kategori Baik.

Hal ini menunjukkan bahwa secara umum penggunaan media pembelajaran game educaplay dalam proses pembelajaran berada pada kategori baik. Artinya, media tersebut telah digunakan secara optimal dan diterima secara positif oleh siswa. Penyebaran data yang relatif stabil dengan standar deviasi sebesar 5,87678 juga menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media ini cenderung konsisten.

Dengan demikian, berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif dan pengelompokan interval kategori, dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media pembelajaran game educaplay dalam penelitian ini berada pada kategori Baik.

2. Hasil belajar PAI siswa kelas X di MAN 3 Magetan menunjukkan Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap variabel Hasil Belajar PAI dengan jumlah responden sebanyak 80 siswa, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 39,1125. Jika dibandingkan dengan interval kategori yang telah ditentukan, nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 37–40 yang termasuk dalam kategori Cukup.

Nilai median sebesar 40,00 yang tidak jauh berbeda dari mean menunjukkan bahwa distribusi data relatif seimbang. Standar deviasi sebesar 5,82659 menunjukkan bahwa variasi nilai siswa berada pada tingkat sedang dan tidak terlalu menyebar jauh dari nilai rata-rata. Nilai minimum sebesar 29 dan maksimum sebesar 50 menunjukkan adanya variasi capaian hasil belajar di antara siswa, namun masih dalam batas yang wajar.

Nilai skewness sebesar -0,286 menunjukkan bahwa distribusi data sedikit menceng ke kiri tetapi masih mendekati distribusi normal. Sementara itu, nilai kurtosis sebesar -1,233 menunjukkan distribusi data yang relatif datar namun tetap dalam batas normalitas. Dengan demikian, berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif dan pengelompokan interval kategori, dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar PAI siswa dalam penelitian ini berada pada kategori Cukup.

3. Berdasarkan hasil analisis data penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran game educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MAN 3 Magetan, diperoleh beberapa temuan penting. Hasil uji normalitas menggunakan One-sample kolmogorov-smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,059 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Selanjutnya, hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan adanya pengaruh positif antara penggunaan media pembelajaran game educaplay terhadap hasil belajar PAI. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi yang positif dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti pengaruh tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, penggunaan media educaplay terbukti memiliki hubungan yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil uji F (ANOVA) menunjukkan nilai F hitung sebesar 305,301 dengan tingkat signifikansi  $< 0,001$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka model regresi yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan signifikan dan layak untuk menjelaskan hubungan antara variabel penggunaan media Educaplay dan hasil belajar PAI.

Selain itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,797 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Game Educaplay memberikan kontribusi pengaruh sebesar 79,7% terhadap hasil belajar PAI siswa, sedangkan sisanya sebesar 20,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti.

Berdasarkan keseluruhan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MAN 3 Magetan, karena terbukti berpengaruh secara positif, signifikan, serta memiliki kontribusi yang sangat kuat terhadap hasil belajar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media pembelajaran interaktif seperti game educaplay, sebagai bagian dari inovasi pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

### **2. Bagi Guru PAI**

Guru PAI diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran game educaplay sebagai variasi metode

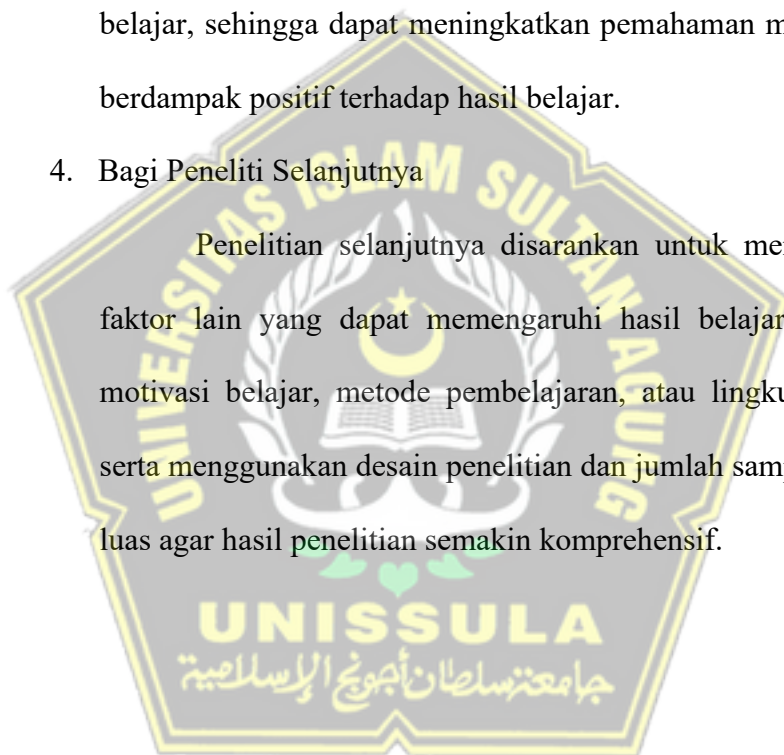
pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI.

### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran game educaplay secara aktif dan bertanggung jawab sebagai sarana belajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi PAI dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar PAI, seperti motivasi belajar, metode pembelajaran, atau lingkungan belajar, serta menggunakan desain penelitian dan jumlah sampel yang lebih luas agar hasil penelitian semakin komprehensif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, and Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Yayasan kita menulis, 2020.
- Adelia, Fitri. “Pengaruh Penggunaan Platform Edukasi Educaplay Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Pembangunan UIN Jakarta.” Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, n.d.
- Almu’tasim, Amru. “Makna Dan Kedudukan Pendidikan Islam Dengan Pendidikan Nasional (Tujuan, Prinsip, Landasan Pendidikan Islam Dan Pendidikan Nasional).” *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2023): 1–17.
- Anam, Syaiful, Taufik Abdillah Syukur, Ahmad Saefulloh, Najamuddin Petta Solong, Nur Hidayah, Vini Rizqi, Syarifah Gustiawati Mukri, and Ida Faridatul Hasanah. “Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islam.” Pt Global Eksekutif Teknologi, 2023.
- Antika, Aisyah Nindi, and Muhammad Husni. “Konsep Pendidikan Islam Prof. Dr. H. Muhaimin, MA: Menjawab Tantangan Era Modern.” *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 284–94.
- Aris, A S. “Ilmu Pendidikan Islam.” Penerbit Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022.
- Asmadi, Asmadi, Farah Faridah, Nur Sakdiah, Shella Ainun Sa’diyah, Lisa Yuranti, and Najwa Rahmanda Tari. “Metodologi Pengajaran PAI Dengan Metode Pembelajaran Konvensional Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Batang Hari.” *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 4, no. 2 (December 2024): 39–42. <https://doi.org/10.57251/PED.V4I2.1537>.

- Athiyatun Nadhrah, -. "Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar," June 2024.
- 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): 2685–90.
- Deswita Fadilah, Arwila, Agnes Paska Dewita Saragih, Abellia Dwi Claudia, Nanda Ramadani. "Efektivitas Penggunaan Educaplay Dalam Pembelajaran Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) Pada Siswa Sekolah Dasar." *JURNAL BASICEDU*, 2025.
- Fadilah, Deswita, Arwila, Agnes Paska Dewita Saragih, Abellia Dwi Claudia, and Nanda Ramadani. "Efektivitas Penggunaan Educaplay Dalam Pembelajaran Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 9, no. 5 (2025): 1324–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10100>.
- Faizah, Nadjematul. "Pengelolaan Siswa Pada Sekolah Berbasis Agama Islam," 2023.
- "Free Educational Games Generator | Educaplay," n.d.
- Hakim, Lukmanul. "Guru Profesional," 2017.
- Hasan, Muhammad, M Milawati, D Darodjat, T K Harahap, T Tahrir, A M Anwari, A Rahmat, M Masdiana, and I M Indra. "Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group." *Nasional Pendidikan* 1 (2021): 185.
- Helmiati, Hj, and M Ag. "Model Pembelajaran," n.d.
- Hudah, M. "Pendidikan Agama Islam Dalam Film Haji Backpacker Dan Relevansinya Terhadap Materi Pendidikan Agama Islam Tingkat Smp." IAIN Kediri, 2021.

Hutablian, Rosalinda B. R. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Benda Dan Sifatnya Di Kelas V UPT SD Negeri 060914." UNIVERSITAS QUALITY, 2024.

INDONESIA, PRESIDEN REPUBLIK. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen," n.d.

———. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *BP Panca Usaha*, 2003.

Indonesia, Republik Kemerdekaan. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan," n.d.

Kamaliah, Kamaliah. "Hakikat Peserta Didik." *EDUCATIONAL JOURNAL : General and Specific Research* 1, no. 1 (October 2021): 49–55.

Keilmuan, Jurnal, Manajemen Pendidikan, Hasbullah Uin, Sultan Maulana, and Hasanuddin Banten. "Lingkungan Pendidikan Dalam Al-Qur'an Dan Hadis." *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 4, no. 01 (June 2018): 13–26.

Khaerudin, S Pd I. "Pengantar Evaluasi Pendidikan Teori Dan Terapannya Dalam Pendidikan Dan Pelatihan." SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH PEMALANG, 2022.

Krismonix, Dewi. "Efektivitas Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sdn Arjowinangun Tahun Pelajaran 2020/2021." STKIP PGRI PACITAN, 2021.

Kristin, Firosalia. "Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2016): 90–98.

- Kusum, Jaka Wijaya, Muh Rijalul Akbar, and Muh Fitrah. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Muflihini, Ahmad, and Toha Makhshun. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21." *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2020): 91–103.
- Mustakim, Mustakim, and Sitti Nuralan. "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 1 Tambun." *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 6–9.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto. "Media Pembelajaran." Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022.
- Purwaningsih, Purwaningsih. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi." *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2022): 422–27.
- Radjaming, Nawir. "Teori Nativisme, Empirisme, Konvergensi Dan Fitrah: Analisis Perbandingan." *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 2, no. 3 (2025): 281–88.
- Rahmah, Arief Aulia, and Cut Eva Nasryah. "Evaluasi Pembelajaran." *Evaluasi Pembelajaran*, 2019.
- Rodhiyah, yiha, I Nyoman Sudana Degeng, and Eka Pramono Adi. "Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas Dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 1–118. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080>.
- Saleh, M Sahib, Syahrudin Syahrudin, Muh Saleh, and Ilham Azis. "Media

Pembelajaran.” EUREKA MEDIA AKSARA, 2023.

Sanusi, Iwan, Harkit Rahmawati, Bambang Samsul Arifin, and Uus Ruswandi. “Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 5 Bandung.” *Ta Dib Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2021): 297–310.

Sari, Nilam, Sapna, Husnul Hatimah, Muhammad Nursyam, Iskandar, Yusriadi, Ilham Taufik Yusuf, and Nur Kholifatun. “Tujuan Dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Multidisipliner* 8, no. 7 (July 2025): 2025.

Sarjuni., Ali Bowo Tjahjono., M. Muhtar Arifin Sholeh, Ahmad Muflihin., Choeroni , Khoirul Anwar., Hidayatus Sholihah., Samsudin., Toha Makhshun., Sugeng Hariyadi., and Sukijan Athoillah. “Pendidikan Agama Islam Dalam Bingkai Budaya Akademik Islami (BUDAI),” 33. CV. Zenius Publisher, 2023.

Setianingsih, Irma, Ayep Rosidi, and Imam Anas. “Pengaruh Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang.” *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan* 22, no. 3 (2024): 343–56.

Sidiq, Latifah Ainnun. “Pengaruh Media Educaplay Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Ma’arif Fathurrohman Kersana Brebes.” *S1-Pendidikan Agama Islam UIN SSC*, 2025.

Sison, Karl Jahniel S. “Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes.” In *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference*, 3:1–6, 2021.

Sitanggang, Siti Anisa. “Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Accelerated Instruction Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Program Linear Di Kelas XI MAN 2 Tapanuli Tengah.” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2021.

- Somantri, Agus. "Implementasi Al-Qur'an Surat an-Nahl Ayat 125 Sebagai Metode Pendidikan Agama Islam (Studi Analisis Al-Quran Surah an-Nahl Ayat 125)." *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 1, no. 02 (2017).
- Sudjana, Nana. "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar," 2010.
- Sulistyowati, Endang. "Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Tematik." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 1 (2012).
- Syukur, Taufik Abdillah. "Pengantar Pendidikan Agama Islam." CV HEI PUBLISHING INDONESIA, n.d.
- Vionalita, G. "Modul Metodologi Penelitian Kuantitatif (Ksm361) Modul 11. 2020; 6-7," n.d.
- Yusnan, Muhammad, S Pd, and M Pd. "Media Pembelajaran Interaktif (Konsep Dan Analisis Di Sekolah Dasar) Penerbit Cv. Eureka Media Aksara," n.d.
- Zahra, Nur Zakia, and Wahyuni Fitri. "Strategi Perkembangan Teknologi Dalam Pembelajaran Di Dunia Digital." *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2025): 230-34.

