



Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI

Syifa Nur Fauziah^{1*}, Masripah², Asep Tutun Usman³

^{1*2,3}Pendidikan Agama Islam, FPIK, Universitas Garut, Kota Garut, Indonesia

Email: ¹nurfauziahsyifa190@gmail.com, ²masripah@uniga.ac.id, ³astoen.oesman@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted: 24-02-2026

Accepted: 06-03-2026

Published: 15-04-2026

Keywords:

Educaplay
Learning Media
Learning Outcomes
SKI Subject

Abstract

This study aims to analyze the effect of implementing learning media based on Educaplay in improving students' learning outcomes in the subject of Islamic Cultural History (SKI). This research applies a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The study involved an experimental class with 17 students and a control class with 17 students. Data were collected through observation sheets on the implementation of learning as well as pre-test and post-test consisting of 16 questions. Data analysis included descriptive tests, normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests, and N-Gain tests. Research findings show that the observation of the implementation of Educaplay media falls into the good/feasible category, with an observation score of 83 for teachers and 79 for students. Furthermore, the average score of the experimental class increased from 40.47 to 86.53, outperforming the control class which only increased from 47.94 to 60.24. The results of the independent sample t-test obtained a significance value of $0.001 < 0.05$, which confirms the rejection of H_0 and acceptance of H_a . In addition, the N-Gain of the experimental class reached 0.78 with a high category compared to the control class which was only 0.23 with a low category. It can be concluded that Educaplay media significantly influences the improvement of student learning outcomes in the Islamic Cultural History subject.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan kelas eksperimen dengan jumlah 17 peserta didik dan kelas kontrol dengan jumlah 17 peserta didik. Data dikumpulkan melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran serta tes pre-test dan post-test sebanyak 16 butir soal. Analisis data mencakup uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa observasi keterlaksanaan penerapan media *educaplay* yang termasuk pada kategori baik/layak dengan skor observasi guru sebesar 83 dan siswa mencapai 79. Selanjutnya, nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 40,47 menjadi 86,53, mengungguli kelas kontrol yang hanya meningkat 47,94 menjadi 60,24. Hasil uji independent sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang mengonfirmasi penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Selain itu, N-Gain kelas eksperimen mencapai angka 0,78 dengan kategori tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 0,23 dengan kategori rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa media *educaplay* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata Kunci: *Educaplay*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Mata Pelajaran SKI.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di era digital sering menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran, karena mempunyai karakteristik yang menitikberatkan pada aspek kronologis, deskriptif, dan penguasaan fakta terkait tokoh serta peristiwa dalam sejarah Islam. Di tengah lingkungan belajar yang kini didominasi oleh teknologi informasi, karakteristik ini seringkali mengakibatkan proses pembelajaran bersifat verbal dan berorientasi pada pendidik. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara materi yang bersifat tekstual dengan kebutuhan belajar peserta didik generasi digital native yang menuntut interaktivitas. Akibatnya, peserta didik kurang berpartisipasi secara aktif dalam membangun pemahaman karena cenderung menganggap SKI sebagai pelajaran berbasis hafalan dan tidak menarik. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya kualitas hasil belajar peserta didik.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran pada dasarnya tercermin dari terpenuhinya capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, hasil belajar berfungsi sebagai parameter utama untuk mengukur sejauh mana tingkat ketercapaian target instruksional tersebut telah terealisasi. Hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar secara sistematis dan terarah, yang dirancang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan [1]. Berikut landasan hadits tentang hasil belajar.

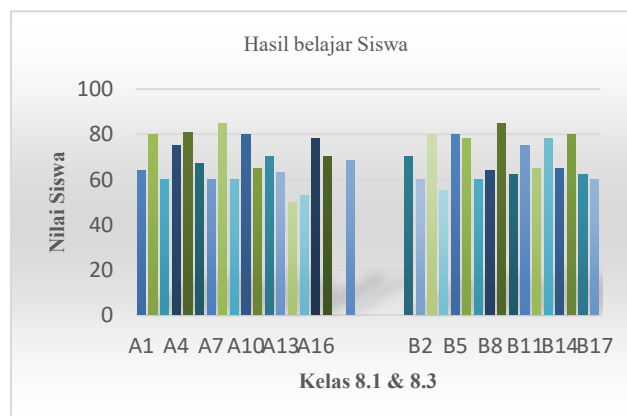
وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (H.R Muslim)

Hadis tersebut mengenai pentingnya menuntut ilmu yang menunjukkan bahwa proses belajar memiliki aspek spiritual yang memengaruhi terbentuknya motivasi intrinsik yang berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Dalam dunia pendidikan, permasalahan terkait capaian hasil belajar merupakan aspek penting yang harus mendapatkan perhatian serius [2]. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, menurut laporan Kemendikbudristek, sejumlah indikator capaian hasil belajar peserta didik masih belum menunjukkan tingkat yang optimal [3].

Merujuk pada temuan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bpk. Mumung Harmung S.Ag. di MTs Al-Musaddadiyah, Kab. Garut, pada tanggal 21 Mei 2025 diketahui bahwa nilai peserta didik pada mata pelajaran SKI menunjukkan kategori rendah. Berikut grafik hasil belajar disajikan:



Gambar 1. Nilai Hasil Belajar Siswa
Sumber: Guru Mata Pelajaran SKI

Permasalahan yang muncul dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu, berpusat pada pendidik serta ketergantungan terhadap media pembelajaran konvensional, hal tersebut menyebabkan rendahnya perhatian, mudah bosan, tidak antusias serta rendahnya partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, minimnya inovasi dalam penggunaan media, sehingga menyebabkan proses pembelajaran berjalan tanpa adanya pembaharuan. Fenomena tersebut mengakibatkan rendahnya pemahaman yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dengan itu, memerlukan inovasi media yang lebih interaktif yang mampu menstimulasi partisipasi aktif, serta mendorong pemahaman peserta didik pada mata pelajaran SKI.

Terdapat faktor internal dan eksternal yang senantiasa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik [4]. Faktor internal merujuk pada aspek-aspek peserta didik itu sendiri, seperti motivasi, minat,

kesiapan, serta kondisi kesehatan, dan lain-lain. Selain itu, faktor eksternal berasal dari sumber selain peserta didik itu sendiri, yang meliputi kualitas pendidik, metode pembelajaran, penggunaan media, ketersediaan fasilitas, serta lingkungan belajar. Di antara berbagai faktor luar yang memengaruhi hasil belajar, keberadaan media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang krusial. Karena penggunaan media pada dasarnya memberikan kontribusi signifikan terhadap hasil belajar [5]. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan agar suasana kelas lebih menyenangkan serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih efisien sesuai target pembelajaran yang telah ditetapkan [6].

Selain itu, urgensi media juga sebagai sarana penyampaian pesan/materi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur teknologi dan komunikasi sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman [7]. Hal ini menjadi krusial untuk diimplementasikan saat ini, karena penggunaan media berbasis digital mampu menimbulkan keinteraktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung [8]. Adapun dalil yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran terkandung dalam Q.s An-Nahl (16): 44.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”

Berpijak pada ayat di atas, diturunkannya az-Zikr kepada Rasulullah SAW. mengandung perintah untuk memberikan eksplanasi, agar manusia mudah dalam memahami atau memikirkannya. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian informasi yang terarah dan mudah dipahami merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Dari ayat tersebut, seperti halnya pendidik dalam menyampaikan sesuatu perlu menggunakan media pembelajaran untuk memvisualisasikan, agar dapat dilihat dan dipahami peserta didik.

Memasuki abad ke-21, pendidik harus senantiasa berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan sesuatu yang baru [9]. Upaya tersebut salah satunya diwujudkan melalui kemampuan pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, karena peserta didik saat ini tumbuh dalam lingkungan teknologi digital, sehingga integrasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, serta berbasis pengalaman sangat relevan dengan karakteristik dan kebiasaan belajar peserta didik. Menurut Prensky, karakteristik digital native pada Generasi Z mengakibatkan mereka memiliki pola pikir, belajar, dan berinteraksi yang jauh berbeda dibandingkan generasi sebelumnya [10]. Oleh karena itu, dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, media berbasis digital lebih nyaman dan mudah dipahami [11].

Pendekatan yang relevan dengan hal tersebut yaitu *game-based learning* (GBL). Dalam pendekatan GBL menggunakan karakteristik permainan yang menarik dan interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar secara mendalam yang mampu meningkatkan motivasi dan retensi pengetahuan peserta didik [12]. Urgensi pendekatan tersebut kian nampak pada pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam, di mana penyampaian materi yang cenderung tekstual dan naratif sering kali berisiko menimbulkan kejenuhan. Melalui pendekatan GBL, pelajaran tersebut dapat dikemas dalam bentuk aktivitas yang menantang, kompetitif, dan partisipatif sehingga proses memahami materi tersebut menjadi lebih aktif dan bermakna. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip *game-based learning* sangat relevan untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran.

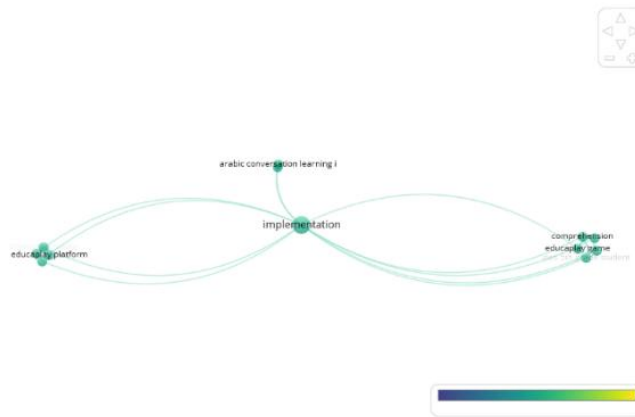
Adapun salah satu langkah atas permasalahan yang terjadi dan media yang mendukung pendekatan tersebut adalah media *educaplay*. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran online yang menghadirkan berbagai permainan dan aktivitas interaktif yang dirancang untuk mengoptimalkan pengalaman belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dan kemampuan berfikir kritis peserta didik [13]. Fitur-fitur yang tersedia dalam media *educaplay* yaitu, *froggy jumps, yes or no, video quiz, map quiz, matching, quiz, slideshow*, dan lain-lain. Melalui fitur-fitur tersebut, materi sejarah yang semula disajikan secara naratif dapat diubah menjadi aktivitas belajar yang menuntut partisipasi langsung peserta didik. Adanya mekanisme umpan balik dan aspek kompetisi membuat proses pemahaman materi SKI menjadi lebih dinamis, sehingga pembelajaran SKI tidak lagi bersifat satu arah, tetapi menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Selanjutnya, berdasarkan hasil *literatur review*, teridentifikasi sejumlah penelitian terdahulu yang relevan. Pertama, hasil riset sebelumnya menunjukkan, bahwa media berbasis *educaplay* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik [14]. Kedua, temuan penelitian menunjukkan, bahwasannya media *educaplay* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar [15]. Ketiga hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perubahan dari cara belajar konvensional ke pendekatan interaktif berbasis game *educaplay* terbukti memberikan peningkatan nyata dalam pembelajaran [16]. Keempat, dalam mata pelajaran IPA, media interaktif berbasis *educaplay* dapat dijadikan upaya untuk mendukung hasil belajar [17].

Berdasarkan penelitian (1) peneliti menggunakan *quasi experimental* dengan fokus pada mata pelajaran IPA; (2) menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang hanya menggambarkan hasil tanpa pengujian secara mendalam; (3) menerapkan metode *pre-experimental* melalui desain *one group pre-test pos-test* yang tidak melibatkan variabel kontrol, sehingga pengaruh perlakuan belum dapat dibandingkan secara objektif; dan (4) menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang hanya berfokus pada meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas tanpa mengontrol faktor luar.

Dalam referensi lain, terdapat penelitian sejenis, akan tetapi peneliti dominan menggunakan R&D dan ADDIE [18], pendekatan ini fokus pada standarisasi dan pengembangan media tanpa menguji media melalui perbandingan antara kelas eksperimen dan kontrol. Maka terdapat celah (research gap) pada penelitian ini. Dengan demikian, berdasarkan kondisi penelitian-penelitian terdahulu, penggunaan metode *quasi eksperimen* dalam penelitian ini sangat krusial, apakah peningkatan hasil belajar kognitif pada pelajaran SKI murni merupakan dampak dari intervensi media, melalui perbandingan kelas kontrol. Desain ini melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol untuk membandingkan pengaruh penerapan *educaplay* secara objektif. Perbedaan kemampuan awal peserta didik antar kelas dapat dikontrol melalui pre-test dan post-test. sehingga dapat dianalisis efektivitas media *educaplay* secara lebih sistematis dan komparatif.

Selanjutnya berdasarkan aplikasi VOSviewer bahwasannya penelitian terkait penerapan media pembelajaran berbasis *educaplay* masih belum banyak diteliti. Setelah lebih lanjut, data menunjukkan kebanyakan penelitian pada mata pelajaran seperti: IPAS, IPA, Matematika, Bahasa Indonesia dan lain-lain. Sedangkan dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam, kajian penelitian masih tergolong terbatas terutama dalam konteks mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Berikut gambar hasil pencarian berdasarkan aplikasi VOSviewer.



Gambar 2. Hasil pemetaan media *educaplay* dengan mode tampilan *Network Visualizati*
 Sumber: VOSviewer

Berlandaskan latar belakang, muncul ketertarikan peneliti untuk mengangkat judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI.” Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis *educaplay* pada mata pelajaran SKI; (2) bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *educaplay* pada mata pelajaran SKI; dan (3) apakah terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *educaplay* pada mata pelajaran SKI. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis *educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode *quasi experimental*. Metode ini melibatkan kelas kontrol, namun tidak sepenuhnya mengontrol seluruh variabel eksternal yang berpotensi mempengaruhi berjalannya eksperimen [19]. Adapun desain yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Desain ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. *Nonequivalent Control Group Designs*

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-est
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Tabel tersebut menggambarkan, kelas eksperimen (X1) mendapatkan treatment media *educaplay* dan kelas kontrol (X2) mendapatkan media konvensional. Sebelum diberikan treatment, kedua kelas dilakukan pre-test. Setelah diberikan treatment, kemudian dilakukan post-test.

Populasi dalam penelitian ini melibatkan peserta didik kelas 8.1 dan 8.3 di MTs Al-Musaddadiyah Garut sebanyak 34 peserta didik. Dalam penentuan sampel, kelas 8.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas 8.3 ditetapkan sebagai kelas kontrol dengan jumlah 17 peserta didik.

Prosedur kontrol yang diterapkan pada kedua kelas dilakukan kegiatan pembelajaran serta pemberian materi, jumlah pertemuan, alokasi waktu, dan instrumen tes, yang membedakannya hanya dari segi media. Rangkaian penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan lebih dan mengadakan pertemuan selama 4 kali pertemuan, (1) pelaksanaan pre-test; (2-3) penerapan media *educaplay* menggunakan fitur slideshow dan froggy jumps dengan materi para ulama masa Daulah Abbasiyah dalam mata pelajaran SKI; (4) pelaksanaan post-tes.

Dalam proses pengumpulan data terdapat dua instrumen, yaitu lembar observasi keterlaksanaan penerapan media *educaplay* serta tes. Instrumen observasi diterapkan untuk memantau penerapan *educaplay* serta mengamati aktivitas belajar peserta didik. Sedangkan soal pre-test dan post-test guna mengukur tingkat pemahaman, baik sebelum maupun sesudah treatment diberikan. Sebelum digunakan, instrumen-instrumen tersebut sudah melewati proses validasi yang melibatkan para validator ahli di bidangnya. Setelah proses uji coba dilakukan kepada kelas 9.2 yang telah memperoleh pembelajaran mengenai para ulama masa Daulah Abbasiyah. Setelah proses uji coba dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan tahapan analisis instrumen yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran serta daya beda. Adapun soal tes yang tervalidasi sebanyak 16 butir soal. Aspek yang di ukur yaitu aspek kognitif yang terdiri dari C1-C6. Selain itu, Cronbach's alpha tercatat 0,784 yang mengonfirmasi instrumen memiliki reliabilitas tinggi serta layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Nomor Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	.502		Valid
2	.515		Valid
3	.379		Valid
4	-.034		Tidak Valid
5	.094		Tidak Valid
6	.535		Valid
7	.583		Valid
8	.462		Valid
9	.752		Valid
10	.153	0.30	Tidak Valid
11	.525		Valid
12	.543		Valid
13	.675		Valid
14	.516		Valid
15	.617		Valid
16	.376		Valid
17	.233		Tidak Valid
18	.590		Valid
19	.492		Valid
20	.477		Valid

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
784	20

Tabel 3. Hasil Uji Daya Pembeda

No Pertanyaan	Daya Pembeda	Kategori
1	.423	Baik
2	.448	Baik
3	.273	Cukup
4	-.180	Jelek Sekali
5	-.004	Jelek Sekali
6	.434	Baik
7	.486	Baik
8	.374	Cukup
9	.697	Baik
10	.080	Kurang Baik
11	.408	Baik
12	.432	Baik
13	.611	Baik
14	.464	Baik
15	.518	Baik
16	.268	Cukup
17	.147	Kurang Baik
18	.510	Baik
19	.428	Baik
20	.379	Cukup

Tabel 4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No Pertanyaan	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0.75	Mudah
2	0.825	Mudah
3	0.60	Sedang
4	0.625	Sedang
5	0.675	Sedang
6	0.6875	Sedang
7	0.3875	Sedang
8	0.575	Sedang
9	0.5875	Sedang
10	0.55	Sedang
11	0.6125	Sedang
12	0.625	Sedang
13	0.6625	Sedang
14	0.75	Mudah
15	0.4625	Sedang
16	0.45	Sedang
17	0.65	Sedang
18	0.5875	Sedang
19	0.5875	Sedang
20	0.60	Sedang

Selanjutnya tahapan menganalisis data diawali dengan uji deskriptif serta uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test serta uji n-gain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

3.1.1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media *Educaplay*

Hasil observasi keterlaksanaan penerapan media pembelajaran berbasis *educaplay* diperoleh melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media oleh pendidik serta mengetahui aktivitas peserta didik selama penggunaan media *educaplay*. Berikut hasil observasi keterlaksanaan penerapan media *educaplay* ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media *Educaplay*

Subjek Observasi	Skor	Kriteria
Guru	83	Baik/Layak
Siswa	79	Baik/Layak

Berdasarkan hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran, diperoleh skor sebesar 83 pada lembar observasi pendidik dan skor sebesar 79 pada lembar observasi peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seorang pendidik mampu menerapkan media pembelajaran berbasis *educaplay* secara efektif. Di sisi lain, temuan observasi peserta didik saat menggunakan media *educaplay* menunjukkan aktivitas, tingkat keterlibatan dan antusiasme yang baik saat kegiatan berlangsung.

3.1.2. Hasil Uji Analisis Deskriptif

Selanjutnya, analisis deskriptif merupakan pengolahan untuk mendeskripsikan data yang terhimpun secara sistematis, tanpa menarik kesimpulan yang bersifat generalisasi terhadap populasi. Berikut hasil uji analisis deskriptif ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Analisis Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std Deviation
Pre-Test (Eksperimen)	17	29	29	58	40,47	8.740
Post-Test (Eksperimen)	17	35	65	100	86.53	10.339
Pre-Test (Kontrol)	17	28	30	58	47.94	6.995
Post-Test (Kontrol)	17	52	30	82	60.24	15.631
Valid N (listwise)	17					

Merujuk tabel tersebut, terjadi peningkatan nilai rata-rata pada kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh nilai pre-test 40,47, meningkat menjadi 86,53 pada post-test. Sebaliknya, kelas kontrol mendapatkan nilai pre-test sebesar 47,94 yang juga mengalami peningkatan, tetapi hanya mengalami peningkatan sebesar 60,24 pada post-test.

3.1.3. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan sebagai langkah dalam memastikan data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak dengan menerapkan uji Shapiro-Wilk. Dalam menentukan normalitas, nilai signifikansi > 0,05 menjadi standar pemenuhan kriteria. Berikut sajian pengujian ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

		<i>Shapiro Wilk</i>		
Kelas		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
Hasil	Pre-Test (Eksperimen)	.928	17	.198
	Post-Test (Eksperimen)	.951	17	.476
	Pre-Test (Kontrol)	.942	17	.348
	Post-Test (Kontrol)	.950	17	.462

Mengacu tabel tersebut, kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi pre-test sebesar 0.198. Karena hasil ini melampaui ambang batas 0,05, maka dikategorikan berdistribusi normal, Sementara post-test kelas eksperimen tercatat 0.476, yang berarti distribusi data tetap normal. Adapun pre-test kelas kontrol, nilai signifikansi tercatat 0.348 dan nilai post-test sebesar 0.462, yang berarti distribusi data normal.

3.1.4. Uji Homogenitas

Setelah menguji normalitas data, tahap pengujian dilanjutkan dengan uji homogenitas guna memastikan bahwa data bersifat homogen. Data dikategorikan homogen jika nilai signifikansi tercatat > 0,05. Di sisi lain, dikategorikan tidak homogen apabila nilai signifikansi < 0,05. Berikut hasil pengujian ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig
		<i>Statistic</i>			
Hasil	Based on Mean	2.754	1	32	.107
	Based on Median	1.875	1	32	.180
	Based on Median and with adjusted df	1.875	1	24.952	.183
	Based on trimmed mean	2.710	1	32	.109

Nilai derajat kebebasan (df1) sebesar 1 dan (df2) sebesar 32, dengan perolehan nilai Levene Statistic sebesar 2,754. Temuan pengujian memperlihatkan nilai signifikansi tercatat 0.170. Dikarenakan hasil signifikansi > 0.05, maka varians data antara kedua kelas dikategorikan homogen. Selanjutnya, pengolahan data dilanjutkan menggunakan uji-t.

3.1.5. Uji Hipotesis

Tahapan uji hipotesis dilakukan apabila telah melalui uji normalitas serta homogenitas. Setelah seluruh data

dinyatakan normal dan memiliki varians yang homogen, maka digunakan uji-t. Guna memastikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas maka dilakukan uji-t dengan Uji Independent Sample T-Test. Merujuk pada perolehan nilai signifikansi sebagai landasan keputusan; di mana nilai < 0.05 mengindikasikan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, nilai signifikansi > 0.05 menunjukkan tidak ditemukan perbedaan peningkatan hasil belajar.

Tabel 6. Hasil *Independent Sample Test*

		F	Sig	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95%	
								Lower		Upper
Hasil	Equal variances assumed	2.754	.107	5.785	32	.001	26.294	4.545	17.036	35.552
	Equal variances not assumed			5.785	27.751	.001	26.294	4.545	16.980	35.608

Berdasarkan tabel tersebut, setelah *treatment* diberikan pada kelas eksperimen, diperoleh hasil belajar yang berbeda dengan kelas kontrol. Perolehan nilai Sig (2-tailed) tercatat $0,001 < 0,05$, data ini membuktikan peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi media *educaplay*.

3.1.6. Uji N-Gain

Untuk mengevaluasi sejauh mana selisih peningkatan hasil belajar antara kedua kelas dilakukan pengujian melalui uji N-Gain. Berikut hasil pengujian ditunjukkan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Kelas	N-Gain	Kriteria
Eksperimen	.78	Tinggi
Kontrol	.23	Rendah

Berdasarkan data pada tabel tersebut, hasil analisis data kelas eksperimen sebesar 0,78, sebuah capaian yang dikategorikan tinggi karena $> 0,7$. Di sisi lain, kelas kontrol menunjukkan perolehan rata-rata yang tercatat sebesar 0,23, yang termasuk kategori rendah karena $< 0,3$. Nilai kedua kelas menunjukkan adanya disparitas perbedaan peningkatan hasil belajar.

3.2. Pembahasan

Dalam penelitian ini, pada saat penerapan media *educaplay* pada mata pelajaran SKI berada pada kategori baik/layak sesuai dengan indikator lembar observasi. Kondisi tersebut mencerminkan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran oleh pendidik dengan menggunakan media *educaplay* terlaksana secara sistematis dan efektif. Temuan observasi terhadap peserta didik menunjukkan aktivitas yang termuat dalam lembar observasi terlaksana dengan baik serta menunjukkan keterlibatan yang di tandai antusiasme, fokus, partisipasi aktif serta memahami apa yang telah disampaikan. Selain itu, peserta didik juga mampu menggunakan media *educaplay* dengan baik. Generalisasi dari temuan ini menegaskan bahwa integrasi media berbasis game memberikan dampak positif serta relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini. Secara objektif, meskipun terdapat proses adaptasi pada navigasi perangkat, hal tersebut dapat teratasi melalui arahan.

Keterlaksanaan yang baik ini tidak terlepas dari kemampuan pendidik dalam memadukan media digital dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh pendidik di era abad 21. Menurut Zubairi, pendidik dituntut memiliki kemampuan komunikasi yang baik, bersikap kreatif, produktif, dan inovatif, berkomitmen tinggi terhadap profesinya, serta terus mengembangkan diri secara berkelanjutan [20]. Oleh karena itu, dengan menggunakan media *educaplay* menjadikan materi disajikan secara lebih variatif, interaktif, dan kontekstual sehingga mendorong pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik dalam mata pelajaran SKI.

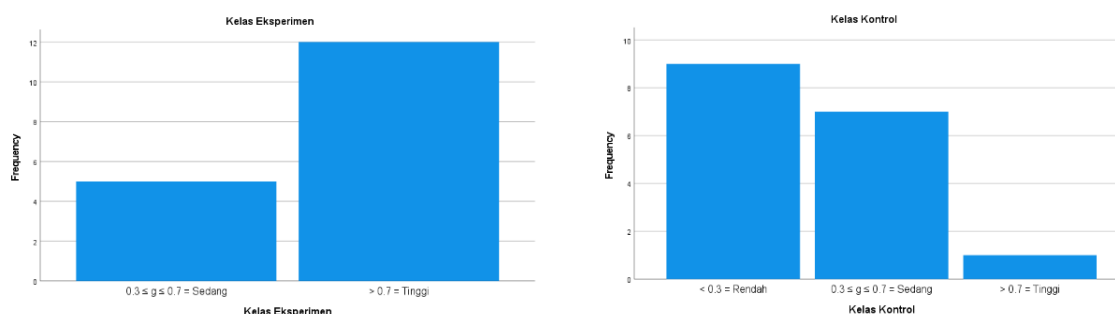
Selanjutnya, merujuk paparan analisis deskriptif diperoleh rata-rata nilai pre-tes kelas eksperimen mencapai angka 40,47, sedangkan kelas kontrol sebesar 47,94. Data ini memberikan gambaran mengenai kemampuan dasar peserta didik. Setelah *treatment* dilakukan pada kelas eksperimen, peningkatan tercatat 86,53, adapun kelas kontrol sebesar 60,24. Meskipun kelas kontrol memiliki sedikit posisi keunggulan, hasil post-tes kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih signifikan.

Berdasarkan uji independent sampel t-test, nilai signifikansi tercatat $0,001 < 0,05$, dengan itu rata-rata hasil

belajar antara kedua kelas terdapat perbedaan. Kondisi tersebut mempertegas fakta bahwa *treatment* melalui media berbasis *educaplay* berpengaruh pada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik secara signifikan. Atas dasar bukti statistik ini, maka diputuskan penolakan terhadap H_0 serta penerimaan H_a .

Selanjutnya berdasarkan analisis N-Gain, diperoleh nilai 0,78 untuk kelas eksperimen dan 0,23 bagi kelas kontrol. Perbedaan tersebut membuktikan bahwasannya kelas eksperimen menggunakan *treatment* media *educaplay* mampu memberikan dampak peningkatan hasil belajar yang tinggi. Hasil tersebut jauh melampaui pencapaian kelas kontrol yang masih terpaku pada pembelajaran konvensional. Tingginya nilai rata-rata eksperimen mengindikasikan bahwa penerapan media *educaplay* ini bekerja optimal. Sebaliknya, perolehan kelas kontrol yang cenderung rendah, menunjukkan pembelajaran tanpa dukungan media interaktif memberikan kontribusi yang relatif kecil dalam meningkatkan hasil belajar.

Perbedaan besaran peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan media *educaplay* memberikan kontribusi nyata terhadap hasil belajar dibandingkan dengan hasil yang diperoleh melalui media konvensional. Signifikansi kenaikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan *educaplay* mampu mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi SKI secara lebih efektif melalui penyajian materi yang terstruktur menggunakan fitur *slideshow* serta soal kuis interaktif dan menantang pada fitur *froggy jumps*. Pembelajaran dengan penyajian soal yang menantang juga akan mendorong peserta didik untuk terus berupaya serta meningkatkan pemahaman mereka secara bertahap [14]. Untuk memperjelas perbedaan peningkatan antara kedua kelas, peneliti menyajikannya melalui diagram batang berikut.



Gambar 3. Perbandingan Kedua kelas
Sumber: SPSS Statistics 27

Hasil penelitian ini selaras dengan studi terdahulu pertama dengan judul “Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Dalam riset tersebut, media *educaplay* terbukti berpengaruh signifikan pada hasil belajar IPA. Penolakan H_0 dilakukan atas dasar nilai signifikansi pada angka $0,001 < 0,05$. Sedangkan post-test kelas eksperimen tercatat 85,14, menunjukkan keunggulan yang nyata dibandingkan kelas kontrol sebesar 58,83 [17]. Peningkatan hasil belajar yang signifikan terjadi karena *educaplay* mengubah pola pembelajaran dari pasif menjadi aktif. Media ini membantu memvisualisasikan konsep abstrak IPA, memberikan umpan balik langsung, serta meningkatkan keterlibatan melalui fitur gamifikasi. Penyebab kenaikan bukan hanya unsur kompetisi, tetapi kombinasi antara interaktivitas, visualisasi konkret, motivasi belajar, dan kesesuaian dengan karakter digital native peserta didik.

Kedua, penelitian terdahulu dengan judul “Pengaruh Media *Educaplay* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Fajar Jaya Surabaya”. Dalam riset tersebut, media *educaplay* efektif berpengaruh pada pemahaman siswa. Nilai rata-rata pretest tercatat 53,93, kemudian meningkat sebesar 84,29 pada post-test, dengan perolehan N-Gain 0,79 yang masuk kategori tinggi [15]. Peningkatan hasil belajar terjadi karena *educaplay* menghadirkan umpan balik instan yang memungkinkan peserta didik segera mengetahui dan memperbaiki kesalahan. Selain itu, adanya unsur tantangan dan aktivitas interaktif membuat siswa lebih aktif secara kognitif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kenaikan nilai bukan semata akibat penggunaan media digital, tetapi karena media tersebut mengintegrasikan reinforcement langsung, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Ketiga, penelitian lain yang berjudul “Pengaruh Media Game *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang” menunjukkan hasil yang sejalan. Melalui perolehan signifikansi $0,00 < 0,05$, menegaskan penerapan media berbasis *educaplay* pada pelajaran PAI secara signifikan mempengaruhi hasil belajar dengan lonjakan mencapai 55% [14]. Kenaikan hasil belajar dipengaruhi oleh meningkatnya motivasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berbasis game. *Educaplay* tidak hanya menyajikan materi, tetapi mengaktifkan proses belajar melalui elemen

permainan, evaluasi langsung, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan media ini terbukti meningkatkan hasil belajar, meskipun tetap ada variabel lain yang turut memengaruhi.

Temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media *educaplay* tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media digital semata, tetapi oleh integrasi unsur interaktivitas, umpan balik langsung, serta elemen gamifikasi dapat berpengaruh dalam meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik selama proses pembelajaran.

Sejalan dengan temuan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan media berbasis *educaplay* karena adanya pendekatan interaktif melalui fitur-fitur yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam pelaksanaannya, materi disajikan melalui fitur *slideshow* yang terdapat pada *educaplay*, dimana materi disajikan dengan secara terstruktur, bertahap dan visual. Di samping itu, fitur *froggy jumps* menambahkan unsur permainan yang menantang dan dapat digunakan kembali secara fleksibel. Melalui fitur tersebut juga, menimbulkan umpan balik secara langsung setelah peserta didik menyelesaikannya. Perpaduan keduanya tidak hanya mendorong peningkatan motivasi dan konsentrasi, akan tetapi mendukung pemahaman materi dengan lebih mudah karena adanya interaksi secara aktif serta terlibat dalam proses berpikir untuk menyelesaikan setiap tantangan. Oleh sebab itu, proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan menumbuhkan rasa ingin tahu.

Kondisi tersebut merefleksikan teori beban kognitif dari John Sweller, bahwa setiap individu pada dasarnya memiliki kemampuan otak yang terbatas untuk memproses informasi [21]. Dalam pembelajaran SKI yang berisi banyak fakta, tokoh-tokoh, dan peristiwa sejarah, menyajikan materi secara tidak terstruktur dapat meningkatkan beban kognitif yang tidak relevan (*extraneous cognitive load*), sehingga proses pemahaman menjadi sulit. Melalui penyajian materi secara sistematis media *educaplay* dengan fitur *slideshow* dan quiz interaktif melalui *froggy jumps*, peserta didik dapat memproses informasi dengan mudah. Kondisi ini membantu mengurangi beban kognitif yang tidak relevan sehingga dapat lebih difokuskan pada kognitif peserta didik dalam memahami materi secara bermakna.

Selain itu, Kondisi ini juga selaras dengan teori belajar konstruktivistik menurut Wheatley, yang menekankan agar peserta didik berperan aktif, membangun struktur kognitifnya sendiri, dan mengorganisir pengetahuan melalui pengalaman nyata sehingga pengetahuan tidak sekadar diterima secara pasif [22]. *Educaplay* menghadirkan pengalaman melalui tantangan dan umpan balik instan, sehingga pengetahuan tidak sekadar diterima secara pasif, melainkan dikonstruksi melalui interaksi aktif. Sinergi antara pengurangan beban kognitif dan prinsip konstruktivistik ini menciptakan pembelajaran yang adaptif, di mana materi sejarah yang abstrak ditransformasikan menjadi pengalaman yang konkret.

Dengan demikian, setelah diterapkannya media *educaplay*, penelitian ini mempertegas bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terbukti memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, observasi keterlaksanaan penerapan media *educaplay* memperoleh kategori baik/layak. Selanjutnya penerapan media *educaplay* memberikan kontribusi secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan analisis deskriptif, kelas eksperimen meningkat dengan nilai rata-rata pre-test 40,47 dan pada post-test mencapai 86,53. Sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata pre-test 47,94 dan pada post-test 60,24. Hasil uji independent sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, kondisi ini mengonfirmasi H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji N-Gain sebesar 0,78 yang termasuk pada kategori tinggi. Implikasi praktis bagi pengambil kebijakan di madrasah perlunya integrasi media pembelajaran digital interaktif berbasis game seperti *educaplay*, karena mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik serta relevan dengan karakteristik digital native. Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu, jumlah sampel dan fokus penelitian yang hanya berpusat pada aspek kognitif. Maka untuk memperoleh kajian komprehensif, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas serta mengkaji aspek afektif dan psikomotorik.

REFERENCES

- [1] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Cetakan 8. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2021.
- [2] N. K. Sri Mulya, A. Syukur Amin, and Masripah, "Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Motivasi Kerja Guru Untuk Mewujudkan Capaian Hasil Belajar Siswa (Penelitian Di MA Darul ' Arqam Garut)," *Khazanah Akad.*, vol. 6, pp. 64–70, 2022, doi: <https://doi.org/10.52434/jurnalkhazanahakademia.v9i01>.

- [3] Kemendikbudristek, *Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran*, Edisi 1. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022. [Online]. Available: https://repositori.kemendikdasmen.go.id/24972/1/Kajian_Pemulihan.pdf
- [4] M. S. Majid, A. Azizurahman, and A. Rahman, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Intiqad J. Agama dan Pendidik. Islam*, vol. 14, no. 1, pp. 12–20, 2022, doi: 10.30596/intiqad.v14i1.8623.
- [5] sufi Z. K. Nisa and D. Darmawan, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Transform.*, vol. 04, no. 01, pp. 85–99, 2025, [Online]. Available: <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/2087/519>
- [6] F. M. Nazib and A. Sri, “Konsep Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Tingkat Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Multidisiplin Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 26–40, Jan. 2024, doi: 10.61404/jimi.v2i1.109.
- [7] M. S. Saleh, Syahrudin, M. S. Saleh, I. Azis, and Sahabuddin, *Media Pembelajaran*, Cetakan 1. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023. [Online]. Available: <https://repository.penerbitereka.com/media/publications/563021-media-pembelajaran-ffcc9f74.pdf>
- [8] F. Z. Hafizha *et al.*, “Penggunaan Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *J. Cahaya Mandalika*, vol. 4, pp. 31–36, 2023, doi: <https://doi.org/10.36312/jcm.v4i2.1406>.
- [9] A. T. Usman, W. R. Agesty, and N. Munawaroh, “Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI),” *J. Intelek dan Cendekiawan Nusant.*, vol. 1, no. 2, pp. 1768–1776, 2024, [Online]. Available: <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/203/258>
- [10] A. P. Nanda and I. Y. Nasution, “Dari Kapur Ke Klik: Studi Persepsi Guru Tentang Perubahan Paradigma Mengajar Dalam Merespons Generasi Z,” *Cemara J.*, vol. III, no. III, 2025.
- [11] R. Jannah, U. Rahimullah, N. Gistituati, and Hadiyanto, “Kurikulum Merdeka Dalam Mempersiapkan Generasi Digital Natives,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, 2024, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15019>.
- [12] G. Matthew, V. P. Veruschka, L. Bunt, and B. Bunt, “Enhancing Student Engagement and Knowledge Retention Through Game-Based Learning : A Comprehensive Framework Integrating Game Design and Learning Theories,” *Eur. Conf. Games Based Learn.*, pp. 591–599, 2025, doi: <https://doi.org/10.34190/ecgbl.19.2.3873>.
- [13] Lismawati, M. Rachmawati, E. Susanto, and F. Liza, *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online*, Cetakan 1. Jogjakarta: Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://penerbitkbm.com>
- [14] I. Setianingsih, A. Rosidi, and I. Anas, “Pengaruh Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 2 Ungaran Kab. Semarang,” *Al Qodiri J. Pendidikan, Sos. dan Keagamaan*, vol. 22, no. 3, pp. 343–356, Jan. 2025, doi: 10.53515/qodiri.2025.22.3.343-356.
- [15] A. Nuriza, R. U. Susanto, S. Hartatik, and P. Mariati, “Pengaruh Media Educaplay Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Fajar Jaya Surabaya,” *J. Innov. Creat.*, vol. 5, no. 2, pp. 16374–16382, 2025, [Online]. Available: <https://joecy.org/index.php/joecy/article/view/2442>
- [16] S. A. Wardani, E. P. Permana, and M. Anam, “Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia,” *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 3, p. 4, 2025, doi: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586>.
- [17] R. S. Ge’e and Z. Dahlan, “Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar,” *Cetta J. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 339–349, Mar. 2025, doi: 10.37329/cetta.v8i2.4184.
- [18] E. Susanti and R. Vebrianto, “Systematic Literatur Review: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan berbantuan Platform Educaplay dalam Pembelajaran SKI,” *J. Ilmu Pengetah. Sos.*, vol. 12, no. 5, p. 1957, 2025, doi: <https://doi.org/10.31604/jips.v12i8.2025.3558-3567>.
- [19] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cetakan 1. Bandung: Alfabeta, 2024.
- [20] R. F. Ginting, S. S. Atmaja, and H. Azzahra, “Profesionalisme Guru dalam Beradaptasi dengan teknologi

- digital Guna Menghadapi Perkembangan Zaman di Era Modern,” *J. Penelit. Ilm. Multidisiplin*, vol. 9, no. 6, pp. 39–45, 2025, [Online]. Available: <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpim/article/view/11517>
- [21] Suhaeniah and Subaidi, “Penerapan Cognitive Load Theory dalam Sistem Pembelajaran,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, 2024, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.23230>.
- [22] W. Saputra and Muqowim, “Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI : Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik. Vol.*, vol. 6, no. 4, pp. 4048–4056, 2024, [Online]. Available: <https://edukatif.org/edukatif/article/view/7143>