YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i3.10387

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 2 RANAH BATAHAN

The Effect of Using Educaplay Application-Based PAI Learning Media on Students' Learning Outcomes at SMP Negeri 2 Ranah Batahan

Sherly Herlianti & Jasmienti
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
sherlyherlianti8@gmail.com; jasmienti@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 18, 2026	May 16, 2026	May 28, 2026	Jun 2, 2026

Abstract

The use of digital learning media in Islamic Religious Education (PAI) has received attention in various previous studies; however, studies that specifically discuss the effect of Educaplay application-based PAI learning media on the learning outcomes of Grade VII students at SMP Negeri 2 Ranah Batahan remain limited. This study aims to analyze the effect of using Educaplay application-based PAI learning media on students' learning outcomes. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design through a Posttest Only Control Group Design. The research sample involved 56 students selected using a purposive sampling technique, consisting of 28 students in the experimental class and 28 students in the control class. Data were collected using an objective learning outcomes test instrument that had undergone validity and reliability testing, then analyzed using inferential statistics through normality testing, homogeneity testing, and an Independent Sample t-Test with the assistance of SPSS version 20. The results show that the average learning outcome score of the experimental class was 77.9286, which was higher than that of

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

the control class at 67.7857. The hypothesis testing results show that the calculated t-value of 4.087 was greater than the critical t-value of 2.005, with a significance value of 0.000 < 0.05, indicating a significant effect of using the Educaplay application on students' learning outcomes. These findings contribute to strengthening constructivist theory and the Cognitive Theory of Multimedia Learning and broaden understanding of the effectiveness of digital learning media in PAI. The conclusion of the study affirms that the use of the Educaplay application plays an important role in improving students' learning outcomes through more interactive, engaging, and technology-based learning. The implications of this study provide practical contributions for teachers and schools in optimizing the use of digital learning media to improve the quality of PAI learning.

Keywords: Educaplay; Digital Learning Media; Islamic Religious Education; Learning Outcomes; Quasi-Experiment.

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian sebelumnya, namun kajian yang secara khusus membahas pengaruh media pembelajaran PAI berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Ranah Batahan masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* melalui *Posttest Only Control Group Design*. Sampel penelitian melibatkan 56 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, terdiri atas 28 siswa pada kelas eksperimen dan 28 siswa pada kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes objektif hasil belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan SPSS versi 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 77,9286 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 67,7857. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,087 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,005 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori konstruktivisme dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* serta memperluas pemahaman mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam PAI. Simpulan penelitian menegaskan bahwa penggunaan aplikasi *Educaplay* berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berbasis teknologi. Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Kata Kunci: *Educaplay*; Media Pembelajaran Digital; Pendidikan Agama Islam; Hasil Belajar; *Quasi Experiment*.

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan pada era digital telah mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru *(teacher centered learning)* menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *(student centered learning)*. Perkembangan

teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan telah menjadi kebutuhan untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Bond et al., 2021; OECD, 2023). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi semakin penting karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter peserta didik sesuai dengan ajaran Islam (Hefner, 2020; Rahman, 2022).

Meskipun perkembangan teknologi pendidikan berlangsung sangat pesat, implementasinya dalam pembelajaran di berbagai sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah rendahnya hasil belajar peserta didik akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar generasi digital. Kondisi tersebut juga ditemukan di SMP Negeri 2 Ranah Batahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan media tersebut dianggap lebih praktis dan telah menjadi kebiasaan dalam proses pembelajaran, namun pada praktiknya sering menyebabkan peserta didik kurang tertarik, kurang aktif, dan mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga mengakui bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis elektronik belum dilakukan secara optimal karena belum pernah memperoleh pelatihan terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) yang ditetapkan sekolah. Berdasarkan data hasil penilaian lingkup materi mata pelajaran PAI, rata-rata nilai siswa kelas VII masih berada di bawah KTTP 75, yaitu kelas VII-1 sebesar 67,53, kelas VII-2 sebesar 67,60, kelas VII-3 sebesar 70,30, dan kelas VII-4 sebesar 71,66.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa masih terlihat mengobrol dengan teman, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan penggunaan LKS menyebabkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas tanpa memperoleh pengalaman belajar

yang menarik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami materi Pendidikan Agama Islam, membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan tugas, serta menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah ketika mengerjakan soal latihan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran membutuhkan inovasi media yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan perspektif teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi berperan sebagai subjek yang mengonstruksi pemahamannya melalui interaksi dengan lingkungan belajar (Schunk, 2020). Sejalan dengan teori tersebut, Mayer (2021) melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan kapasitas pemrosesan informasi peserta didik sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Salah satu media pembelajaran digital yang berkembang dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan pasangan, permainan memori, video interaktif, dan berbagai bentuk evaluasi digital lainnya. Media ini memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan kepada guru untuk memantau perkembangan belajar siswa secara lebih rinci. Dibandingkan dengan aplikasi sejenis seperti *Wordwall* dan *Educandy*, *Educaplay* memiliki variasi aktivitas yang lebih beragam, dapat diakses tanpa instalasi aplikasi, serta mendukung penggunaan berbagai format multimedia yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Peneliti berpendapat bahwa rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Ranah Batahan tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga berkaitan erat dengan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang mampu membangun motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Munir (2021), media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi

merupakan bentuk pemanfaatan perangkat lunak interaktif yang dirancang untuk mendukung penyajian materi, latihan, dan evaluasi secara digital sehingga dapat meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, adaptif, dan mandiri. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *Educaplay* dipandang memiliki potensi yang besar untuk mengatasi permasalahan pembelajaran PAI sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Widiyati (2025) menemukan bahwa penggunaan media interaktif *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik siswa karena mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian Pramana et al. Juga menunjukkan bahwa fitur-fitur yang terdapat dalam *Educaplay* mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Selain itu, penelitian Antuge (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran daring dapat membantu meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran sekaligus memperbaiki hasil belajar siswa. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan capaian akademik peserta didik.

Meskipun demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu masih ditemukan beberapa kesenjangan penelitian *(research gap)*. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar, minat belajar, keaktifan belajar, dan hasil belajar pada mata pelajaran umum. Dalam skripsi ini juga ditemukan penelitian yang menggunakan media *Wordwall, Educandy, Powtoon, Kahoot*, dan *Mind Mapping* dengan fokus kajian yang berbeda-beda, baik terhadap motivasi maupun hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Ranah Batahan masih sangat terbatas. Selain itu, sebagian penelitian sebelumnya menggunakan desain eksperimen sederhana tanpa kelompok kontrol sehingga belum memberikan gambaran yang kuat mengenai efektivitas penggunaan *Educaplay* dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan pada penggunaan aplikasi *Educaplay* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ranah Batahan melalui *desain quasi experiment* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini tidak hanya mengukur aspek motivasi atau minat belajar sebagaimana penelitian sebelumnya, tetapi secara khusus menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Secara teoretis, penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme, teori pembelajaran multimedia, serta konsep pembelajaran digital yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Ranah Batahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan kajian media pembelajaran berbasis teknologi dalam Pendidikan Agama Islam serta menjadi referensi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat melalui analisis data numerik yang diolah menggunakan teknik statistik inferensial. Dalam penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas suatu perlakuan secara objektif, sistematis, dan terukur (Creswell & Creswell, 2023; Sugiyono, 2022). Sesuai dengan karakteristik penelitian yang terdapat dalam skripsi, jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental research* atau eksperimen semu, yaitu penelitian yang melibatkan pemberian perlakuan kepada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol tanpa proses randomisasi penuh terhadap

subjek penelitian. Pendekatan ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena kondisi kelas yang telah terbentuk sebelumnya tidak memungkinkan peneliti melakukan pengacakan peserta didik secara individual.

Pemilihan metode quasi eksperimen didasarkan pada kebutuhan untuk mengetahui secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa SMP Negeri 2 Ranah Batahan. Menurut Creswell dan Creswell (2023), desain eksperimen semu merupakan pendekatan yang tepat ketika peneliti ingin mengukur dampak perlakuan dalam lingkungan pendidikan yang alami tanpa mengubah struktur kelas yang sudah ada. Dengan demikian, penelitian ini memungkinkan diperolehnya informasi yang akurat mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design*, yaitu salah satu bentuk desain quasi eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang hanya diberikan pengukuran pada akhir perlakuan *(posttest)*. Dalam desain ini, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay*, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Setelah seluruh proses pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan tes akhir untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Tabel 1 rancangan penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (VII-1)	X	O_1
Kontrol (VII-2)	-	O_2

Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay*.

O_1 = *Posttest* kelompok eksperimen.

O_2 = *Posttest* kelompok kontrol.

Desain Posttest Only Control Group dipilih karena mampu meminimalkan pengaruh pretest terhadap proses pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh lebih mencerminkan dampak perlakuan yang diberikan (Fraenkel et al., 2022). Selain itu, desain ini sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada perbandingan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan aplikasi *Educaplay* dan siswa yang belajar menggunakan media konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Ranah Batahan pada bulan Januari sampai Februari 2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada ketersediaan fasilitas yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay*, seperti izin penggunaan telepon pintar dalam kegiatan pembelajaran dan tersedianya perangkat infokus yang mendukung proses penyampaian materi secara digital.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ranah Batahan Tahun Pelajaran 2025/2026 yang terdiri atas empat kelas dengan jumlah keseluruhan 109 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Etikan & Bala, 2023). Teknik ini dipilih karena peneliti mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik antar kelas berdasarkan hasil observasi awal dan rekomendasi guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan teknik tersebut, dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu: 1) Kelas VII-1 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 28 siswa; 2) Kelas VII-2 sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 28 siswa. Dengan demikian, jumlah sampel keseluruhan dalam penelitian ini adalah 56 siswa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Educaplay, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional berupa buku paket dan LKS. Pemilihan kedua kelas tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen tes objektif yang dirancang untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi Iman kepada Malaikat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Instrumen tes dipilih karena mampu memberikan data kuantitatif yang objektif mengenai tingkat penguasaan materi oleh peserta didik setelah memperoleh perlakuan pembelajaran (Ary et al., 2021). Proses penyusunan instrumen dilakukan melalui beberapa tahapan: 1) Peneliti menyusun kisi-kisi soal berdasarkan capaian pembelajaran dan indikator kompetensi yang telah ditetapkan; 2) Instrumen divalidasi oleh dua validator ahli, yaitu dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, untuk memastikan kesesuaian isi, konstruk, dan bahasa instrumen. Setelah memperoleh validasi ahli, instrumen diuji cobakan kepada siswa kelas VII-4 yang berjumlah 28 peserta didik.

Instrumen awal terdiri atas 25 butir soal pilihan ganda. Hasil uji validitas menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS menunjukkan bahwa 22 butir soal memenuhi kriteria validitas karena memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, sedangkan 3 butir soal dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam penelitian. Oleh karena itu, instrumen final yang digunakan dalam penelitian terdiri atas 22 soal objektif. Selain uji validitas, instrumen juga diuji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* melalui bantuan SPSS, sedangkan tingkat kesukaran dan daya pembeda dianalisis untuk memastikan setiap butir soal mampu membedakan peserta didik berdasarkan tingkat penguasaan materi.

Proses pengumpulan data dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Tiga pertemuan pertama digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Educaplay, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional berupa LKS. Materi yang diajarkan meliputi pengertian iman kepada malaikat, sifat-sifat malaikat, perbedaan malaikat dengan manusia dan jin, nama-nama malaikat, tugas-tugas malaikat, hikmah beriman kepada malaikat, serta perilaku beriman kepada malaikat dalam kehidupan sehari-hari. Pada pertemuan keempat, kedua kelompok diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 20. Analisis dilakukan secara bertahap dimulai dari pengujian persyaratan analisis hingga pengujian hipotesis penelitian: 1) Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov–Smirnov untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05; 2) Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Setelah seluruh asumsi terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi *Educaplay* dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: 1) Jika nilai signifikansi (p-value) < 0,05 atau nilai t hitung > t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa; 2) Jika nilai signifikansi (p-value) ≥ 0,05 atau nilai t hitung ≤ t tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan *Independent Samples t Test* dinilai sesuai karena penelitian ini bertujuan membandingkan rata-rata hasil belajar dua kelompok yang independen, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Field, 2024; Pallant, 2023). Melalui prosedur analisis tersebut, penelitian ini dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran PAI berbasis aplikasi *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Ranah Batahan.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Ranah Batahan yang terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi *Educaplay* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional. Setelah proses pembelajaran berlangsung selama tiga kali pertemuan, pada pertemuan keempat dilakukan *posttest* untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengolahan data, peserta didik pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* berjumlah 28 orang. Nilai hasil belajar yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata sebesar 77,9286 dengan standar deviasi 8,53719. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 94 dan nilai terendah adalah 63.

Sementara itu, peserta didik pada kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional juga berjumlah 28 orang. Hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 67,7857 dengan standar deviasi 10,76812. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 91 dan nilai terendah adalah 45.

Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada

kelas kontrol. Selain itu, nilai minimum pada kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan dengan nilai minimum pada kelas kontrol.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	28	63	94	77,9286	8,53719
Kontrol	28	45	91	67,7857	10,76812

Berdasarkan Tabel 2, kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 77,9286, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 67,7857. Selisih rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok sebesar 10,1429 poin. Selain itu, nilai tertinggi pada kelas eksperimen mencapai 94, sedangkan pada kelas kontrol mencapai 91. Untuk memastikan kelayakan data sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Sig. Kolmogorov-Smirnov
Eksperimen	28	0,200
Kontrol	28	0,200

Berdasarkan Tabel 4.3, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov pada kelas eksperimen sebesar 0,200 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,076	1	54	0,304

Berdasarkan Tabel 4.4, nilai signifikansi hasil uji homogenitas sebesar 0,304. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Setelah persyaratan analisis terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Independent *Sample t Test*.

Tabel 5 Hasil Independent Sample t Test

Variabel	t hitung	t tabel	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	4,087	2,005	0,000

Berdasarkan Tabel 4.5, diperoleh nilai t hitung sebesar 4,087 dan nilai t tabel sebesar 2,005. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000.

Meskipun secara umum kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, data menunjukkan bahwa masih terdapat variasi nilai pada

masing-masing kelompok. Pada kelas eksperimen, nilai peserta didik berada pada rentang 63-94, sedangkan pada kelas kontrol berada pada rentang 45-91. Dengan demikian, tidak seluruh peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh nilai yang sangat tinggi, sebagaimana masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai pada batas bawah kelompoknya. Selain itu, standar deviasi pada kelas kontrol sebesar 10,76812 lebih besar dibandingkan standar deviasi kelas eksperimen sebesar 8,53719. Data ini menunjukkan bahwa sebaran nilai peserta didik pada kelas kontrol lebih beragam dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi *Educaplay* memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional. Hasil pengujian statistik juga menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ranah Batahan. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* sebesar 77,9286, sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional sebesar 67,7857. Selisih rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok mencapai 10,1429 poin. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t Test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,087 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,005, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil daripada 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ranah Batahan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Educaplay* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa

proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif, kuis digital, permainan edukatif, serta berbagai bentuk evaluasi berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Dalam penelitian ini, materi yang diajarkan meliputi pengertian iman kepada malaikat, sifat-sifat malaikat, perbedaan malaikat dengan manusia dan jin, nama-nama malaikat, tugas-tugas malaikat, hikmah beriman kepada malaikat, serta perilaku beriman kepada malaikat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penggunaan *Educaplay*, materi tersebut tidak hanya diterima siswa secara pasif, tetapi dipelajari melalui aktivitas yang menuntut keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kondisi awal yang dijelaskan dalam penelitian, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional sehingga sebagian siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Setelah diberikan perlakuan menggunakan *Educaplay*, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas digital yang menarik. Kondisi tersebut memungkinkan siswa untuk lebih fokus, lebih termotivasi, dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* dibandingkan media konvensional. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran yang interaktif dapat menjadi alternatif solusi terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya ditemukan di SMP Negeri 2 Ranah Batahan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar siswa dapat diterima.

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih baik apabila terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Penggunaan *Educaplay* memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung melalui kegiatan mendengarkan, tetapi juga

melalui kegiatan eksplorasi, latihan, dan evaluasi yang dilakukan secara mandiri maupun bersama teman sebaya. Aktivitas tersebut membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara lebih efektif sehingga menghasilkan capaian belajar yang lebih baik.

Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan kapasitas pemrosesan informasi peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, aplikasi *Educaplay* menyediakan berbagai fitur pembelajaran yang memungkinkan siswa menerima informasi melalui berbagai saluran belajar secara bersamaan. Integrasi berbagai unsur multimedia tersebut membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Agama Islam secara lebih mendalam sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyati (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik siswa. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Educaplay* tidak hanya efektif pada konteks mata pelajaran tertentu, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Pramana et al. yang menunjukkan bahwa fitur-fitur yang terdapat dalam *Educaplay* mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Pada penelitian ini, peningkatan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan capaian akademik. Semakin tinggi partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran, semakin besar peluang siswa untuk memahami materi yang dipelajari secara optimal.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Antuge (2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran daring dapat membantu meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran sekaligus memperbaiki hasil belajar siswa. Kesamaan hasil tersebut memperkuat argumentasi bahwa penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan pendekatan konvensional.

Temuan penelitian ini sekaligus memperkuat berbagai kajian yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan merupakan salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran abad ke-21. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris tambahan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Di sisi lain, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan sebagian penelitian terdahulu. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar, minat belajar, atau keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini secara khusus berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain quasi experiment dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga memberikan gambaran yang lebih kuat mengenai efektivitas penggunaan *Educaplay* dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memperluas cakupan kajian mengenai penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Iman kepada Malaikat di tingkat SMP.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi teoretis, praktis, dan metodologis. Dari sisi teoretis, temuan penelitian memberikan dukungan empiris terhadap teori konstruktivisme dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik serta penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif mampu membantu peserta didik membangun pemahaman secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan media konvensional.

Dari sisi praktis, hasil penelitian memberikan informasi bahwa aplikasi *Educaplay* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam *Educaplay* seperti kuis interaktif, permainan edukatif, pencocokan pasangan, teka-teki silang, maupun evaluasi digital untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan media tersebut dapat membantu mengurangi

kejenuhan siswa selama proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

Temuan penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tepat dapat menjadi salah satu solusi terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, sekolah dapat mempertimbangkan pengembangan kebijakan yang mendukung penggunaan media pembelajaran digital, termasuk penyediaan fasilitas teknologi dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi metodologis melalui penggunaan *desain quasi experiment* dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pendekatan tersebut memungkinkan pengukuran pengaruh perlakuan secara lebih objektif sehingga menghasilkan bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Secara lebih luas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana modernisasi pembelajaran, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan mutu pendidikan di era digital.

Meskipun penelitian ini berhasil menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian: 1) Penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu sekolah, yaitu SMP Negeri 2 Ranah Batahan. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian memiliki ruang lingkup yang terbatas sehingga generalisasi hasil ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda perlu dilakukan secara hati-hati; 2) Jumlah sampel penelitian relatif terbatas, yaitu hanya melibatkan 56 peserta didik yang terdiri atas 28 siswa pada kelas eksperimen dan 28 siswa pada kelas kontrol. Meskipun jumlah tersebut telah memenuhi kebutuhan penelitian eksperimen, jumlah sampel yang lebih besar berpotensi menghasilkan tingkat representativitas yang lebih tinggi; 3) Penelitian ini hanya berfokus pada satu materi Pendidikan Agama Islam, yaitu materi Iman kepada Malaikat. Oleh karena itu, efektivitas penggunaan aplikasi *Educaplay* pada materi-materi PAI lainnya masih memerlukan penelitian lanjutan agar diperoleh gambaran yang

lebih komprehensif mengenai pengaruh media tersebut terhadap berbagai aspek pembelajaran Pendidikan Agama Islam; 4) Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif melalui instrumen tes objektif. Sementara itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi *Educaplay* terhadap sikap, nilai, dan perilaku keagamaan peserta didik sehingga diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan berbagai keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, mencakup berbagai jenjang pendidikan dan materi pembelajaran yang berbeda, serta mengintegrasikan pengukuran aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, kontribusi penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dipahami secara lebih mendalam dan komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ranah Batahan. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi *Educaplay* memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 77,9286, sedangkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional memperoleh rata-rata sebesar 67,7857. Selisih rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok mencapai 10,1429 poin. Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t Test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,087 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,005 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil daripada 0,05. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi *Educaplay* lebih efektif dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ranah Batahan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital melalui aplikasi Educaplay mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan berbagai aktivitas pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi *Educaplay* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi Iman kepada Malaikat yang dipelajari. Hasil penelitian ini sekaligus memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori konstruktivisme dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi interaktif mampu membantu peserta didik mengonstruksi pemahaman secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang berlangsung secara konvensional. Dengan demikian, penelitian ini menambah bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

Dari sisi metodologis, penelitian ini memberikan kontribusi melalui penggunaan desain quasi experiment dengan *Posttest Only Control Group Design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pendekatan tersebut memungkinkan pengukuran pengaruh penggunaan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar secara lebih objektif dan memberikan gambaran yang lebih kuat mengenai efektivitas media pembelajaran digital dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga memperluas kajian yang selama ini lebih banyak berfokus pada motivasi, minat, dan keaktifan belajar dengan memberikan perhatian khusus pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam sebagai variabel utama penelitian.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi kepada guru Pendidikan Agama Islam untuk memanfaatkan aplikasi *Educaplay* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran. Temuan penelitian juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana pendukung dan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital

secara optimal. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Educaplay* tidak hanya berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan di era digital.

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan mencakup sekolah dengan karakteristik yang lebih beragam sehingga tingkat generalisasi hasil penelitian dapat ditingkatkan. Penelitian berikutnya juga perlu menguji penggunaan aplikasi *Educaplay* pada materi Pendidikan Agama Islam yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, penelitian lanjutan disarankan untuk tidak hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif, tetapi juga mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi *Educaplay* terhadap aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Penelitian dengan durasi yang lebih panjang dan desain yang lebih luas juga diperlukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai keberlanjutan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

Antuge, W. D., Saputri, A. A. K., & Rahmat, A. (2023). Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Online pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian, 3*(2), 299–304. https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.299-304.2023

Ary, D., Jacobs, L. C., Irvine, C. K. S., & Walker, D. A. (2018). *Introduction to research in education* (10th ed.). Cengage Learning.

Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 18*, Article 50. https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.

Etikan, I., & Bala, K. (2017). Sampling and sampling methods. *Biometrics & Biostatistics International Journal, 5*(6), 215–217. https://doi.org/10.15406/bbij.2017.05.00149

Field, A. (2024). *Discovering statistics using IBM SPSS Statistics* (6th ed.). SAGE Publications.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2022). *How to design and evaluate research in education* (11th ed.). McGraw-Hill Education.

Harizah, F. N., & Rahmiati. (2025). The effect of using the Educaplay game on the social studies learning outcomes. *Curricula: Journal of Curriculum Development, 4*(2), 1397–1408. https://doi.org/10.17509/curricula.v4i2.90020

Hefner, R. W. (2008). Islamic schools, social movements, and democracy in Indonesia. In R. W. Hefner (Ed.), *Making modern Muslims: The politics of Islamic education in Southeast Asia* (pp. 55–105). University of Hawai'i Press. https://doi.org/10.21313/hawaii/9780824832803.003.0002

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316941355

Munir. (2017). *Pembelajaran digital.* Alfabeta.

Nur'aeni, A. P., Harianingsih, H., Avrilianda, D., & Ellianawati, E. (2025). Educaplay as an interactive digital media for students' HOTS thinking on living things material. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6*(3), 1857–1872. https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1309

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *Education at a glance 2023: OECD indicators*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/e13bef63-en

Pallant, J. (2026). *SPSS survival manual: A step-by-step guide to data analysis using IBM SPSS* (8th ed.). Routledge.

Pramana, A., dkk. (n.d.). Pengaruh Fitur Educaplay terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Rahman, A. (2022). Digital transformation in Islamic education: Challenges and opportunities in the era of Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Islam, 8*(2), 145–158.

Safitri, W., Khayroiyah, S., Dewi, I. S., Nurjanah, N., & Harahap, Z. (2024). Penerapan Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(2), 35949–35954. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19332

Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syifa, S. F., Apriliya, S., & Alia, D. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/39239

Widiyati, A. M., Anggraini, L., Istiqomaturrobiah, A., Utami, P. P., Rosi, F., Hidayat, M. N., Putra, D. P., & Rahmawati, I. D. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Lawangan Daya II. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 5*(3), 1084–1093. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.2110