



PENERAPAN MEDIA *FROGGY JUMP* BERBASIS *EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PAI DI KELAS XI SMAS PESANTREN MODERN DATOK SULAIMAN PUTRI PALOPO

Arnanda Mardatillah

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Palopo

*Email: arnandamardatilla@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4196>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK) dua siklus dengan teknik pengumpulan data melalui angket, tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 81,38% pada siklus I menjadi 94,01% pada siklus II. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 81,88 dengan ketuntasan 75% pada siklus I menjadi 93,12 dengan ketuntasan 100% pada siklus II. Media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Media ini efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PAI, dengan catatan guru perlu memperhatikan keberlanjutan kehadiran siswa serta memberikan pendampingan bagi siswa yang mengalami hambatan agar pembelajaran berbasis game dapat dirasakan secara merata.

Kata Kunci: *Educaplay*, *Froggy Jump*, Hasil Belajar, Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi kebutuhan dasar manusia untuk mencetak generasi penerus yang unggul dan berkualitas, sehingga mampu bersaing di era globalisasi saat ini. (Rifaldin et al. 2024) Pendidikan merupakan dasar bagi kemajuan dan pembangunan, (Kartini et al. 2022) melalui pendidikan, sumber daya manusia dapat dibina dan dikembangkan untuk menghadapi tantangan hidup yang semakin kompleks. Selain itu, pendidikan juga memegang peranan penting dalam membentuk karakter bangsa.

Pendidik harus berinovasi, menunjukkan kreativitas, dan mengembangkan diri menjadi lebih baik. (Hasriadi 2022) Tercapainya tujuan pembelajaran dilihat dari bagaimana proses pembelajarannya. Setiap siswa memiliki potensi untuk belajar, namun tentu saja guru berperan penting dalam keberhasilan siswa untuk mengembangkan potensinya. Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran, jika guru menerapkan strategi mengajar yang tepat, ini juga tentunya menjadi salah satu hal yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Minat belajar siswa sangatlah penting dalam mencapai tujuan pendidikan, dengan minat belajar yang tinggi, akan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi untuk belajar siswa. Siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan baik. Minat belajar siswa yang tinggi juga tentunya mempengaruhi hasil belajar siswa yang menjadi salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran.

Hasil observasi di SMAS Pesantren Datok Sulaiman Palopo menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang dominan digunakan adalah ceramah dan dikte. Hal ini disebabkan karena belum tersedianya buku cetak khususnya buku PAI cetak untuk kelas XI dikarenakan adanya perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Berdasarkan wawancara dengan guru



PAI, pendekatan ini dipilih karena keterbatasan sumber belajar. Guru tersebut juga mengatakan bahwa metode ceramah dan dikte merupakan metode yang paling efektif dalam situasi siswa tidak memiliki akses langsung terhadap buku cetak terkini yang relevan dengan kurikulum saat ini, sehingga diperlukan suatu metode yang mampu menjelaskan materi secara langsung dan terperinci.

Guru tersebut juga menambahkan bahwa metode ceramah dan dikte berpengaruh terhadap minat belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil asesmen awal yang dilakukan guru di kelas XI IKM 5 SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo, dari 23 siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, 43,48% siswa memiliki gaya belajar kinestetik, 21,74% visual, 13,04% auditori, 13,04% multimodal, 8,70% menulis dan membaca.

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada 17 siswa sebelum tindakan (pra siklus), diketahui bahwa mayoritas siswa menyukai pembelajaran PAI yang disampaikan dengan cara menarik 16 siswa sangat setuju dengan pembelajaran PAI yang menyenangkan dan 13 diantaranya menyatakan bahwa mereka semangat belajar menggunakan media yang menarik.

Namun di sisi lain, terdapat tanda-tanda bahwa keterlibatan aktif siswa masih kurang. Sebanyak 5 siswa mereka merasa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, 4 siswa mereka kesulitan untuk fokus, dan 7 siswa belum berperan aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa juga mengaku jarang bertanya dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun potensi minat belajar ada, pembelajaran yang kurang menarik dapat menghambat keterlibatan siswa secara optimal. Maka, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan.

Selain itu, data hasil belajar juga menunjukkan kondisi yang memprihatinkan. Berdasarkan nilai Ujian Akhir Semester (UAS), dari 23 siswa, hanya 2 orang atau sekitar 8,7% yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran belum optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, yang berkaitan erat dengan rendahnya minat belajar dan media pembelajaran yang belum maksimal.

Berdasarkan hasil tes pra-siklus, diketahui bahwa dari total 17 siswa yang mengikuti evaluasi, hanya 7 siswa yang mencapai nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 77. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa pada tahap pra-siklus masih tergolong rendah, yaitu sebesar 41,18%. Dengan demikian, sebanyak 10 siswa atau 58,82% belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Kondisi ini menjadi indikator bahwa diperlukan perbaikan dalam metode atau strategi pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Siregar, 2024), menyatakan bahwa metode ceramah tidak efektif jika digunakan secara dominan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan metode ceramah hanya melibatkan guru berbicara di depan kelas, sehingga tidak semua siswa mendengarkan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang relevan di dalam kelas, dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Berdasarkan wawancara tersebut, guru juga menekankan bahwa media pembelajaran dapat memberikan solusi atas keterbatasan sumber belajar yang ada, sehingga siswa dapat menerima materi dengan baik dan mengurangi kebosanan siswa.

Educaplay Froggy Jumps menjadi solusi peneliti dalam mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar siswa, karena permainan ini menawarkan cara belajar yang lebih kreatif dan melibatkan aspek emosional siswa dalam proses belajar. Melalui pendekatan permainan, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, yang dapat meningkatkan daya ingat informasi karena belajar tidak lagi terasa sebagai beban. Permainan ini juga mendorong kompetisi sehat di antara siswa, yang dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar dan berprestasi.

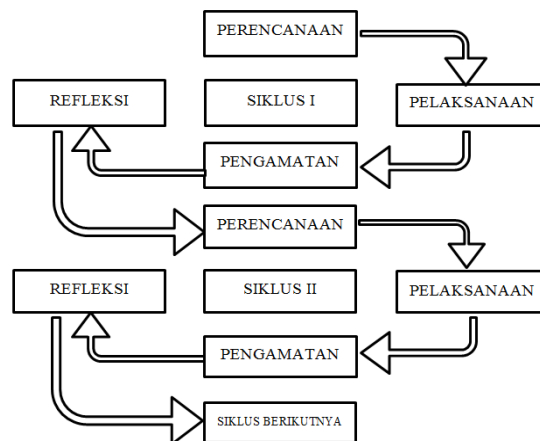
Selain itu, *Froggy Jumps* membantu mengembangkan keterampilan kritis dan pemecahan masalah siswa karena mereka harus berpikir cepat dan tepat untuk menjawab soal agar katak tidak tenggelam. Interaktivitas ini menstimulasi otak siswa dan membantu mereka memahami konsep



dengan lebih baik melalui praktik langsung daripada hanya mendengar ceramah. Dengan integrasi media *Froggy Jumps* berbasis *Educaplay*, guru dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan adaptif sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih inklusif dan personal. Hal ini pada gilirannya, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan dan membantu mereka meraih potensi maksimal dalam pendidikan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan model penelitian tindakan Kemmis dan McTaggart. Objek dari penelitian ini yaitu peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas XI SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo T.A 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAS Pesantren Modern Datok Suliman Putri Palopo dengan jumlah 16 orang. Alasan peneliti memilih siswa kelas XI karena peneliti menemukan masalah tentang minat dan hasil belajar didalam kelas. Alur penelitian dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang dikenal dengan istilah siklus (daur). Siklus dalam PTK meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan siklus, sehingga setiap tahap akan selalu berulang kembali. Hasil refleksi dari siklus sebelumnya yang telah dilakukan akan digunakan untuk merivisi rencana atau penyusunan perencanaan berikutnya, jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memperbaiki proses pembelajaran atau belum berhasil memecahkan masalah yang menjadi kerisauan guru.



Gambar 1. Bagan Siklus Menurut Kemmis dan McTaggart

Instrumen pengumpulan data untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Froggy Jump berbasis Educaplay, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi siswa dan guru, angket, dan tes.

a. Teknik analisis data

1) Analisis Data Aktivitaas Guru

Data hasil observasi guru selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung dianalisis dan dideskripsikan. Untuk mencari persentase dari aktivitas guru yang melakukan aktivitas selama kegiatan pembelajaran ditentukan dnegan cara berikut:

$$\text{Persentase aktivitas guru} = \frac{\text{Skor yang diperoleh guru}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

(Cahyaningtyas 2021)

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Guru

Rentang	Kriteria
90% - 100%	Amat Baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup Baik
0% - 60%	Kurang Baik



2) Analisis Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas belajar siswa diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa saat mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan bantuan media pembelajaran *Froggy Jump*. Untuk menghitung persentase analisis data hasil observasi aktivitas siswa digunakan rumus yang diusulkan oleh Sudjana dalam Pitria, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

(Pitria 2022)

Keterangan:

P = Angka persentase aktivitas

F = Frekuensi Skor

N= Jumlah Keseluruhan

Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka kriteria aktivitas siswa dikelompokkan berdasarkan Arikunto dalam Pitria dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Aktivitas Siswa

Rentang	Kriteria
90% - 100%	Amat Baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup Baik
0% - 60%	Kurang Baik

3) Analisis Data Hasil Penyebaran Angket

Hasil penelitian berupa penyebaran angket menggunakan skala 1-4. Kemudian di olah dengan melihat hasil dari angket yang telah di sebar,

a. Rumus persentase

Berikut adalah rumus untuk mencari persentase data:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

(Kusniyawati et al. 2020)

Keterangan

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari

N= Jumlah siswa

Adapun penggolongan kriteria minat belajar siswa diadaptasi dari Suharsimi Arikunto, proses pengolahan data melibatkan perhitungan persentase untuk setiap indikator minat belajar peserta didik, termasuk perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan keterlibatan peserta didik. Setelah hasil analisis data diperoleh, langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan angket minat belajar peserta didik sesuai dengan tabel berikut ini. (Rahmajati and Dewi 2024)

Tabel 3. Kriteria Minat Belajar Siswa

Rentang	Kriteria
80% - 100%	Sangat Tertarik
70% - 79%	Tertarik
60 % - 69%	Cukup Tertarik
50 % - 59%	Kurang Tertarik
0% - 49%	Sangat Tidak Tertarik

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika 75% siswa kelas XI memperoleh skor minat belajar dalam kriteria baik dan sangat baik dengan batas skor minat belajar sebesar

b. N-Gain

N-Gain diguankan untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar siswa disetiap siklusnya, berdasarkan minat tes yang telah dikerjakan oleh siswa, Rumus N-Gain sebagai berikut:



$$N - Gain = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Smaks - Sp_{pre}}$$

(Siagian, Muchlis, and Oktavia 2020)

Keterangan :

N Gain = besarnya faktor g

Smaks = Jumlah skor maksimal

Sp_{pre} = Jumlah Skor Pretest (Siklus I)

Sp_{post} = Jumlah skor posttest (Data Siklus Selanjutnya)

Tabel 4. Kriteria Penilaian N-Gain

Besarnya Faktor (g)	Kriteria Penilaian
$g > 0,7$	Tinggi
$0 > 3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan kriteria skor gain tersebut, permainan media dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa memperoleh skor n gain $> 0,3$ dengan kriteria sedang dan tinggi.

1. Analisis Data Hasil Tes

Data tes hasil belajar siswa didapatkan dari tes dilakukan oleh siswa kemudian dinilai perorangan. Tes di setiap akhir siklus tindakan. Hasil dari tes dikatakan berhasil apabila mencapai ≥ 77 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo. Ketuntasan secara individu.

a. Rumus Persentase

Nilai hasil tes siswa setelah diperoleh, selanjutnya adalah mencari persentase ketuntasan belajar:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

(Putri et al. 2021)

Keterangan

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari

N = Jumlah siswa.

Tabel 5. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Skor Nilai	Kriteria
77-100	Tuntas
0-76	Tidak Tuntas

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika 75% siswa kelas XI memperoleh skor hasil belajar dalam kriteria tuntas, dengan batas skor sebesar 77 disetiap siklusnya.

b. N-Gain

N-Gain digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa disetiap siklusnya, berdasarkan hasil tes yang telah dikerjakan oleh siswa, Rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{Skor\ ideal - skor\ pre\ test}$$

(Kurniawan and Hidayah 2020)

Keterangan :

N Gain = besarnya faktor g

S Ideal = Jumlah skor maksimal

S Pretest = Jumlah Skor Pretest (Siklus I)

S Posttest = Jumlah skor posttest (Data Siklus Selanjutnya)

Tabel 6. Kriteria Penilaian N-Gain

Besarnya Faktor (g)	Kriteria Penilaian
$g > 0,7$	Tinggi



$0 > 3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan kriteria skor gain tersebut, permainan media dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa memperoleh skor n gain $> 0,3$ dengan kriteria sedang dan tinggi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

1) Penerapan Media Froggy Jump berbasis Educaplay

a) Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang di amati	Pertemuan Siklus I					
		P1	Ket	P2	Ket	P3	Ket
1.	Pembuka	75%	Cukup Baik	75%	Cukup Baik	83,3%	Baik
2.	Inti	75%	Cukup Baik	79,1%	Cukup Baik	100%	Amat Baik
3.	Penutup	50%	Kurang Baik	58,3%	Kurang Baik	83,3%	Baik

Berdasarkan tabel 7, memperlihatkan hasil observasi pada tiga aspek. Pada pertemuan pertama dan kedua, aspek pembuka memperoleh nilai yang sama dengan kategori cukup baik dengan persentase 75. Namun, pada pertemuan ketiga, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana pembuka mendapat penilaian baik dengan persentase 83,3%. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan dalam strategi guru dalam memulai pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, aspek inti pembelajaran memperoleh penilaian cukup baik dengan persentase 75%, Kemudian pada pertemuan kedua, terjadi sedikit peningkatan pada persentase yaitu 79,1% namun pada kategori masih dalam katgeori cukup baik. Namun, pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan yang signifikan, menjadi 100% dengan kategori amat baik. Hal ini menunjukkan adanya upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pengajaran dalam aspek inti pembelajaran.

Penutup pada pertemuan pertama dinilai kurang baik dengan persentase 50%, yang mengindikasikan bahwa proses penutupan sesi pembelajaran belum berjalan secara efektif. Namun, pada pertemuan kedua terjadi sedikit peningkatan 58,3 % dengan kategori kurang baik. Kemudian, terjadi peningkatan pada sesi penutup pembelajaran dengan persentase 83,3% dengan kategori Baik, hal ini menunjukkan bahwa guru menutup sesi pembelajaran dengan lebih efektif dan memberikan kesan yang positif kepada siswa.

b) Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang di amati	Pertemuan Siklus II					
		P1	Ket	P2	Ket	P3	Ket
1.	Pembuka	83,3%	Baik	83,3%	Baik	91,6%	Amat Baik
2.	Inti	87,5%	Baik	100%	Amat Baik	100%	Amat Baik
3.	Penutup	83,3%	Baik	100%	Amat Baik	100%	Amat Baik

Berdasarkan tabel 8 hasil observasi aktivitas siswa terlihat adanya peningkatan dan konsistensi dalam keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Pada aspek pembuka, aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua mencapai 83,3% dengan kategori baik, sedangkan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 91,6% yang termasuk dalam kategori amat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah cukup aktif dalam mengikuti kegiatan awal pembelajaran, dengan capaian terbaik pada pertemuan kedua.

Pada aspek inti pembelajaran, pada pertemuan pertama sebesar diperoleh 87,5% dengan



kategori baik, kemudian meningkat menjadi 100% pada pertemuan kedua dan ketiga, yang termasuk dalam kategori amat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dan terlibat secara maksimal dalam kegiatan inti pembelajaran.

Sementara itu, pada aspek penutup, pada pertemuan pertama berada pada angka 83,3% dengan kategori baik, dan meningkat mencapai persentase 100% pada pertemuan kedua dan ketiga dengan kategori amat baik. Peningkatan ini mencerminkan bahwa siswa semakin mampu mengikuti kegiatan penutup pembelajaran dengan baik.

Secara keseluruhan, aktivitas siswa pada Siklus II menunjukkan perkembangan yang positif dan stabil, terutama pada aspek inti dan penutup yang mencapai kategori amat baik pada dua pertemuan terakhir. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II berhasil meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c) Observasi Guru Siklus I

Tabel 9. Hasil Observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang di amati	Pertemuan Siklus I					
		P1	Ket	P2	Ket	P3	Ket
1.	Pembuka	66,6%	Kurang Baik	75%	Cukup Baik	83,3%	Baik
2.	Inti	75%	Cukup Baik	75%	Cukup Baik	81,25%	Baik
3.	Penutup	58,3%	Kurang Baik	75%	Cukup Baik	83,3%	Baik

Berdasarkan tabel 4.2, hasil observasi guru pada Siklus I, menunjukkan hasil pada pertemuan pertama, aspek pembuka pembelajaran memperoleh penilaian kurang dengan persentase 66,6%. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan menjadi 75% dengan kategori cukup. Kemudian, pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 83,3% dengan kategori baik.

Sementara itu, pada aspek inti pembelajaran, pertemuan pertama dan kedua dinilai cukup dengan persentase 75%, menunjukkan bahwa aktivitas inti perlu ditingkatkan lagi. Namun, pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan yang baik dengan persentase 81,25%. Peningkatan ini mencerminkan adanya upaya perbaikan dalam pembelajaran dalam menerapkan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*.

Pada pertemuan pertama, bagian penutup dinilai kurang dengan persentase 58,3%, menunjukkan bahwa dalam penutupan pembelajaran belum berjalan optimal. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang cukup dengan persentase 75%. Kemudian pada pertemuan ketiga, kembali terjadi peningkatan yang baik dengan persentase 83,3%. Secara keseluruhan, hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran dari Pertemuan 1 ke Pertemuan ke 3. Hal ini membuktikan bahwa tindakan yang diterapkan dalam siklus I berdampak positif terhadap proses pembelajaran.

d) Observasi Guru Siklus II

Tabel 10. Hasil Observasi Guru Siklus II

No	Aspek yang di amati	Pertemuan Siklus II					
		P1	Ket	P2	Ket	P3	Ket
1.	Pembuka	83,3%	Baik	91,6%	Amat Baik	100%	Amat Baik
2.	Inti	87,5%	Baik	93,7%	Amat Baik	100%	Amat Baik
3.	Penutup	83,3%	Baik	83,3%	Baik	100%	Amat Baik

Berdasarkan tabel 10, hasil observasi terhadap aktivitas guru pada Siklus II. Pada aspek pembuka pertemuan pertama menunjukkan persentase 83,3% dengan kategori baik. Kemudian pada pertemuan kedua dan dengan kategori amat baik, dengan persentase 91,6% dan mengalami peningkatan menjadi 100% pada pertemuan ketiga. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin



optimal dalam membuka pembelajaran.

Pada aspek inti pembelajaran, pada pertemuan pertama, tercatat sebesar 87,5% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 93,7% pada pertemuan kedua, dan mencapai 100% pada pertemuan ketiga, yang keduanya termasuk kategori amat baik. Ini menunjukkan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran inti dengan sangat baik, termasuk dalam menjelaskan materi, memberikan bimbingan, serta mengaktifkan siswa dalam proses belajar.

Sedangkan pada aspek penutup, aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua memperoleh angka 83,3% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 100% pada pertemuan ketiga dengan kategori amat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin efektif dalam menutup pembelajaran.

2) Peningkatan Minat Belajar dalam mengikuti mata pelajaran PAI melalui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*

a) Siklus I

Tabel 11. Hasil Angket Minat Siklus I

No	Cooding Responden	Nilai Angket	Persentase	Kategori
1.	AEP	44	91,66%	Sangat Tertarik
2.	ANA .	36	75%	Tertarik
3.	AZ	37	77%	Tertarik
4.	D	35	72,91%	Tertarik
5.	FK	41	85,41%	Sangat Tertarik
6.	NB	36	75%	Tertarik
7.	MZ	37	77%	Tertarik
8.	NCM	46	95,83%	Sangat Tertarik
9.	NF	37	77%	Tertarik
10.	NSR	43	89,58%	Sangat Tertarik
11.	PA	38	79,16%	Tertarik
12.	RBB	41	85,41%	Sangat Tertarik
13.	SN	38	79,16%	Tertarik
14.	SR.	36	75%	Tertarik
15.	ZF	43	89,59%	Sangat Teratrik
16.	ZN	37	77%	Tertarik
	Jumlah	625		
	Rata-Rata		81,38%	Sangat Tertarik

Tabel 11 menunjukkan bahwa siklus I berhasil, dengan rata-rata nilai siswa 81,38%, dengan 6 siswa kategori sangat tertarik dan 10 lainnya dengan kategori tertarik. Melihat hasil angket yang telah mencapai keberhasilan, peneliti akan tetap melanjutkan ke siklus II untuk melihat bahwa data angket pada siklus I benar-benar valid.

b) Siklus II

Tabel 12. Hasil Angket Siklus II

No	Cooding Responden	Nilai Angket	Persentase	Kategori
1.	AEP	48	100%	Sangat Tertarik
2.	ANA	44	91,66%	Sangat Tertarik
3.	AZ	43	89,58%	Sangat Tertarik
4.	D	42	87,50%	Sangat Tertarik
5.	FK	46	95,83%	Sangat Tertarik
6.	MZ	46	95,83%	Sangat Tertarik
7.	NF	45	93,55%	Sangat Tertarik
8.	NSR	45	93,75%	Sangat Tertarik
9.	NCM	48	100%	Sangat Tertarik



10.	NB	43	89,58%	Sangat Tertarik
11.	PA	41	85,41%	Sangat Tertarik
12.	RBB	48	100%	Sangat Tertarik
13.	SN	42	87,50%	Sangat Tertarik
14.	SR	48	100%	Sangat Tertarik
16.	ZF	47	93,75%	Sangat Tertarik
17.	ZN	46	95,83%	Sangat Tertarik
	Jumlah	722		
	Rata-Rata		94,01%	Sangat Tertarik

Berdasarkan tabel 12 menunjukkan bahwa siklus I berhasil, dengan rata-rata nilai siswa 94,01%, dengan seluruh siswa dengan kategori sangat tertarik. Hal ini menunjukkan bahwa media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*, berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan dalam siklus II ini.

Tabel 13. Skor Perbandingan N-gain

No.	Cooding Responden	Siklus I	Siklus II	N-Gain	Kategori
1.	AEP	44	48	1.00	Tinggi
2.	ANA	36	44	0.67	Sedang
3.	AZ	37	43	0.55	Sedang
4.	D	35	42	0.54	Sedang
5.	FK	41	46	0.71	Tinggi
6.	NB	36	43	0.58	Sedang
7.	MZ	37	46	0.82	Tinggi
8.	NCM	46	48	1.00	Tinggi
9.	NF	37	45	0.73	Tinggi
10.	NSR	43	45	0.40	Sedang
11.	PA	38	41	0.30	Sedang
12.	RBB	41	48	1.00	Tinggi
13.	SN	38	42	0.40	Sedang
14.	SR	36	48	1.00	Tinggi
15.	ZF	43	47	0.80	Tinggi
16.	ZN	37	46	0.82	Tinggi

Berdasarkan tabel 13 olahan data angket dari 16 responden menunjukkan adanya peningkatan sikap siswa setelah pembelajaran berlangsung. Dilihat perhitungan N-Gain, sebanyak 9 responden dengan persentase 56,25% berada dalam kategori tinggi, dan 7 responden dengan persentase 43,75% berada dalam kategori sedang, tanpa ada yang masuk kategori rendah. Rata-rata N-Gain sebesar 0,77 dengan kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diberikan berdampak positif terhadap sikap atau persepsi siswa secara keseluruhan..

Tabel 14. Perbandingan Hasil Angket Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Jumlah Keseluruhan	Persentase	Kategori
1.	Siklus I	625	81,38%	Sangat Tertarik
2.	Siklus II	722	94,01%	Sangat Tertarik
	Rata-rata N-Gain		0,77	Tinggi

Data menunjukkan peningkatan ketertarikan siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, persentase ketertarikan sebesar 81,38% (kategori Sangat Tertarik), meningkat menjadi 94,01% pada Siklus II. Rata-rata N-Gain sebesar 0,77 menunjukkan peningkatan yang tinggi, menandakan bahwa metode atau media pembelajaran yang digunakan sangat efektif dalam menarik minat siswa.

3) Peningkatan Hasil Belajar dalam mengikuti mata pelajaran PAI melalui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*

a) Siklus I



Tabel 15. Hasil Tes Belajar Siklus I

No	Coding Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AEP	80	✓	
2.	ANA	90	✓	
3.	AZ	90	✓	
4.	D	100	✓	
5.	FK	50		✓
6.	NB	70		✓
7.	MZ	80	✓	
8.	NCM	70		✓
9.	NF	90	✓	
10.	NSR	50		✓
11.	PA	90	✓	
12.	RBB	90	✓	
13.	SN	90	✓	
14.	SR	90	✓	
15.	ZF	90	✓	
16.	ZN	90	✓	
	Jumlah	1310	12	4
	Rata-Rata	81,88		
	Persentase	81,88%	75%	25%

Berdasarkan tabel 15, hasil tes belajar pada Siklus I dari 16 responden, menunjukkan sebanyak 12 siswa dengan persentase 75% mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 siswa dengan persentase 25% dalam kategori belum tuntas. Total skor keseluruhan yang diperoleh adalah 1.310 dengan rata-rata skor 81,88, yang setara dengan 81,88%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar pada siklus ini. Besarnya persentase ketuntasan belajar selama siklus I dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Tabel 16. Rekapulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria	Persentase	Rata-rata nilai
>77	12	Tuntas	75%	81,88
<77	4	Tidak Tuntas	25%	
Jumlah	16			



Tabel 16. menunjukkan hasil evaluasi belajar siswa. Dari total 16 siswa, terdapat 12 siswa (75%) yang memperoleh nilai di atas 77, sehingga dikategorikan Tuntas, dengan rata-rata nilai 81,88. Sementara itu, 4 siswa (25%) memperoleh nilai di bawah 77 dan masuk dalam kategori Tidak Tuntas. Data ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar.

b) Siklus II

Tabel 17. Hasil Tes Siklus II

No	Cooding Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AEP	90	✓	
2.	ANA	100	✓	
3.	AZ	100	✓	
4.	D	90	✓	
5.	FK	90	✓	
6.	NB	90	✓	
7.	MZ	90	✓	
8.	NCM	100	✓	
9.	NF	100	✓	
10.	NSR	80	✓	
11.	PA	90	✓	
12.	RBB	90	✓	
13.	SN	90	✓	
14.	SR	90	✓	
15.	ZF	100	✓	
16.	ZN	100	✓	
	Jumlah	1490	16	
	Rata-Rata	93,12		
	Persentase	93,12%	100%	

Tabel 17, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I. Seluruh 16 responden dengan persentase 100% mencapai ketuntasan belajar, tanpa ada siswa yang tidak tuntas, dengan rata-rata skor 93,12 atau setara dengan 93,12%. Data ini mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran, dengan seluruh siswa mencapai kriteria ketuntasan secara menyeluruh. Besarnya persentase ketuntasan belajar selama siklus I dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II



Tabel 18. Rekapulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria	Persentase	Rata-rata nilai
>77	16	Tuntas	100%	93,12
<77				
Jumlah	16			

Seluruh 16 siswa (100%) memperoleh nilai di atas 77, sehingga semuanya masuk dalam kategori Tuntas. Tidak ada siswa yang mendapat nilai di bawah 77. Rata-rata nilai yang dicapai adalah 93,12, menunjukkan pencapaian belajar yang sangat baik dan merata di antara seluruh siswa.

Tabel 19. Skor Perbandingan Hasil Tes Belajar dengan rumus N-gain

No.	Cooding Responden	Siklus I	Siklus II	N-Gain	Kategori
1.	AEP	80	90	0.50	Sedang
2.	ANA	90	100	1.00	Tinggi
3.	AZ	90	100	1.00	Tinggi
4.	D	100	90	-∞	Turun
5.	FK	50	90	0.80	Tinggi
6.	NB	70	80	0.33	Sedang
7.	MZ	80	90	0.50	Sedang
8.	NCM	70	100	1.00	Tinggi
9.	NF	90	100	1.00	Tinggi
10.	NSR	50	80	0.60	Sedang
11.	PA	80	90	0.50	Sedang
12.	RBB	80	90	0.50	Sedang
13.	SN	80	90	0.50	Sedang
14.	SR	80	90	0.50	Sedang
15.	ZF	90	100	1.00	Tinggi
16.	ZN	90	100	1.00	Tinggi

Berdasarkan Tabel 19 analisis data Siklus I dan Siklus II dari 16 responden, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah tindakan. Sebanyak 7 siswa mengalami peningkatan dalam kategori tinggi, 8 siswa dalam kategori sedang, dan 1 siswa mengalami penurunan. Rata-rata N-Gain sebesar 0,715 dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 20. Skor Perbandingan Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata nilai	Persentase	Kategori
1.	Siklus I	81,88	81,38%	
2.	Siklus II	93,12	94,01%	
Rata-rata N-Gain		0,715		Tinggi

Tabel menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 81,88 dengan persentase ketuntasan 81,38%. Pada Siklus II, terjadi peningkatan dengan rata-rata nilai 93,12 dan persentase ketuntasan mencapai 94,01%. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,715 termasuk dalam kategori Tinggi, yang menandakan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan antar siklus.

b. Pembahasan Hasil Penelitian

1) Penerapan Media *Froggy Jump* Berbasis *Educaplay* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* diterapkan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan dengan lebih menarik dan menyenangkan. Media ini dibuat dalam bentuk permainan interaktif yang mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan tantangan-tantangan edukatif. Konten dalam *Froggy Jump* dapat disesuaikan dengan materi ajar, seperti akidah, ibadah, dan akhlak, sehingga meskipun dikemas dalam bentuk permainan, nilai-nilai islam tetap terjaga.



Penyajian materi yang visual dan interaktif dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sekaligus menumbuhkan ketertarikan mereka pada pelajaran. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Stesya 2024) bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi, seperti permainan edukatif dan video interaktif, secara signifikan meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan aktivitas baik dari sisi siswa maupun guru. Pada awalnya, beberapa aspek seperti pembuka dan penutup masih tergolong cukup atau kurang, namun pada pertemuan ketiga menunjukkan kemajuan dengan kategori baik. Aktivitas siswa dalam kegiatan inti bahkan mencapai 100% pada pertemuan terakhir, menandakan keterlibatan yang sangat tinggi. Guru juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengelola kelas dan memanfaatkan media secara efektif.

Pada Siklus II, peningkatan semakin konsisten dan signifikan. Aktivitas siswa dalam semua aspek, terutama inti dan penutup, mencapai 100% dengan kategori amat baik di dua pertemuan terakhir. Siswa terlihat sangat aktif, fokus, dan terlibat penuh selama pembelajaran berlangsung. Hal serupa terjadi pada guru, yang menunjukkan peningkatan performa hingga mencapai 100% dalam membuka, menyampaikan inti, dan menutup pembelajaran. Ini membuktikan bahwa media *Froggy Jump* berhasil mendorong guru menjadi lebih kreatif dan siswa menjadi lebih responsif.

Penerapan media *Froggy Jump* memberikan warna baru dalam proses pembelajaran PAI, guru tidak lagi sepenuhnya menggunakan metode ceramah yang cenderung satu arah, tetapi mengarahkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Media ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, memilih jawaban yang tepat, dan secara mandiri mengevaluasi pemahamannya melalui aktivitas permainan. Proses belajar menjadi lebih partisipatif dan siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif. Suasana kelas menjadi lebih bersemangat, karena siswa berinteraksi dengan materi ajar sekaligus berkolaborasi dengan teman-temannya dalam suasana yang menyenangkan.

Penemuan ini sesuai dengan hasil penelitian (Ma'arif 2025) bahwa media *game* interaktif memiliki peran yang penting dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI. Penggunaan media *game* interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, hal ini dapat mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran

Penggunaan *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* ini memiliki beberapa manfaat, selain menciptakan suasana belajar yang lebih berwarna, media ini juga memperlihatkan manfaat dalam meningkatkan perhatian dan fokus siswa terhadap materi ajar. Tantangan-tantangan dalam permainan mampu mengalihkan perhatian siswa dari rasa jenuh atau bosan, sehingga mereka tetap terlibat sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk memperkaya metode dan memberikan variasi dalam penyampaian materi yang membuat pembelajaran lebih kontekstual dengan mengikuti pada perkembangan zaman.

Penelitian yang dilakukan oleh (Febrina 2025) juga membuktikan bahwa penerapan *game* edukatif dalam pembelajaran PAI di kelas V SD Negeri 15/II Candi memberikan pengaruh positif yang cukup besar terhadap motivasi belajar serta keaktifan siswa. Pendekatan pembelajaran yang inovatif ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus menarik perhatian siswa yang sebelumnya kurang berminat pada mata pelajaran PAI.

Penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan kontribusi yang positif terhadap kualitas pembelajaran di kelas. Media ini bukan hanya memberikan variasi pada strategi guru dalam mengelola pembelajaran, tetapi juga relevan dengan generasi yang sangat dekat dengan teknologi, tentunya akan lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi dan visual. Namun demikian, guru tetap harus memperhatikan manajemen kelas dan waktu agar aktivitas pembelajaran dengan media ini tetap terarah, dan terfokus tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya penerapan media interaktif berbasis teknologi dalam mendukung inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

2) Peningkatan Minat Siswa Dalam Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*



Penerapan media *Froggy Jump* berbasis Educaplay dalam proses pembelajaran PAI terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh, terdapat peningkatan yang mencolok dari rata-rata skor minat siswa pada Siklus I sebesar 81,38% menjadi 94,01% pada Siklus II. Angka ini menunjukkan bahwa pendekatan pada pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi ini, dengan memanfaatkan permainan edukatif seperti *Froggy Jump* sangat efektif dalam menarik perhatian siswa, dan menumbuhkan semangat mereka untuk mengikuti proses pembelajaran yang sebelumnya dianggap monoton atau kurang menarik.

Media *Froggy Jump* menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi langsung dengan materi pelajaran. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang cenderung lebih peka pada pendekatan pembelajaran digital dan berbasis permainan. Selain itu, penggunaan media ini juga memungkinkan guru untuk menghidupkan kembali suasana kelas, meningkatkan partisipasi siswa, dan menciptakan kondisi belajar yang lebih kompetitif sekaligus menyenangkan.

Penelitian penelitian lain turut memperkuat temuan ini. Misalnya, penelitian (Juli et al. 2024) di Pondok Pesantren Al-Qodiri Jember menunjukkan bahwa media edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian santri dalam pembelajaran bahasa Arab. Sementara itu, studi dari (Ayatullah 2020) di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran kreatif dan interaktif dalam pelajaran PAI dapat meningkatkan aspek afektif siswa seperti rasa ingin tahu, perhatian, dan kesenangan dalam belajar.

Berdasarkan tabel 4.9, olahan data angket dari 16 responden menunjukkan adanya peningkatan sikap siswa setelah pembelajaran berlangsung. Berdasarkan perhitungan N-Gain, sebanyak 9 responden berada dalam kategori tinggi dan 7 responden dalam kategori sedang, tanpa ada satu pun responden yang masuk kategori rendah. Rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 0,77, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan dengan berbantuan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* mampu memberikan dampak positif terhadap sikap dan persepsi siswa secara keseluruhan. Peningkatan ini mencerminkan bahwa pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Galy Raka Siwi 2025) di SDI Bertingkat Labuang Baji, Makassar, di mana penggunaan *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Media ini menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, membuat siswa lebih aktif dan antusias. Fakta ini memperkuat bahwa media ini dapat diterapkan tidak hanya pada pelajaran PAI, tetapi juga efektif untuk mata pelajaran lain seperti matematika.

Penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran PAI telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan dengan signifikan. Seluruh responden menunjukkan peningkatan hasil angket, yang menandakan bahwa media ini efektif dan diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Froggy Jump* mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

3) Peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*

Peningkatan hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran PAI, hasil belajar yang optimal menggambarkan tidak hanya pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga efektivitas strategi dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data pada tabel 19, terdapat peningkatan pada nilai rata-rata hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 81,88, dengan tingkat ketuntasan sebesar 75%. Meskipun hasil tersebut berada dalam kategori baik, masih terdapat beberapa siswa



yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran pada Siklus I masih perlu penyempurnaan agar tercapai tujuan dari penelitian ini.

Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II meliputi optimalisasi pemanfaatan media *Froggy Jump* yang lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasilnya, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar siswa. Pada Siklus II, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 93,12, dan seluruh siswa dinyatakan tuntas 100%. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa media *Froggy Jump* tidak hanya berhasil menarik perhatian siswa, akan tetapi juga memudahkan mereka dalam memahami dan menguasai materi PAI secara menyeluruh.

Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui karakteristik media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* yang menggabungkan unsur visual, interaktif, dan tantangan (gamifikasi). Media ini memiliki soal-soal dalam format permainan, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berpikir kritis secara menyenangkan. Tantangan visual seperti karakter “katak lompat” yang bergerak berdasarkan jawaban siswa, mampu menimbulkan suasana belajar yang tidak membosankan. Hal ini memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan pemahaman materi karena siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat.

Berdasarkan tabel analisis data Siklus I dan Siklus II dari 16 responden, dapat terlihat meningkatnya hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Sebanyak 7 siswa mengalami peningkatan dengan kategori tinggi, 8 siswa dengan kategori sedang, dan 1 siswa mengalami penurunan. Rata-rata N-Gain sebesar 0,715 yang termasuk dalam kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Terdapat satu kasus khusus pada siswa D yang mengalami penurunan hasil belajar, dari nilai 100 pada siklus I menjadi nilai 90 pada siklus II, sehingga N-Gain-nya negatif. Hal ini bukan disebabkan oleh kelemahan media atau strategi pembelajaran, tetapi lebih kepada faktor non-akademik, seperti penurunan konsentrasi atau kondisi pribadi saat pelaksanaan tes.

Temuan ini menjadi pengingat bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya semata-mata ditentukan oleh strategi pembelajaran dan media yang digunakan, akan tetapi, kesiapan mental dan kondisi pribadi siswa juga memberikan pengaruh saat siswa mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis game, ketertarikan siswa memang tinggi, tetapi tetap diperlukan penguatan disiplin belajar dan kestabilan emosi siswa untuk memastikan hasil belajar optimal dan konsisten.

Media ini memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung, siswa dapat segera mengetahui hasil jawabannya, memperbaiki kesalahan, dan mengulang materi yang belum dikuasai. Dengan sistem pembelajaran seperti ini, proses belajar menjadi lebih reflektif dan adaptif, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Pendekatan ini sangat efektif untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep abstrak dalam PAI, seperti nilai-nilai moral dan ajaran-ajaran Islam, yang seringkali sulit dipahami secara konvensional.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh (Setianingsih, Irma Ayep Rosidi 2024) di SMA Negeri 2 Ungaran, Kabupaten Semarang, yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Game *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana penggunaan *Froggy Jump* yang merupakan bagian dari platform *Educaplay* terbukti meningkatkan nilai rata-rata siswa secara signifikan. Implikasi dari penelitian di SMA Negeri 2 Ungaran juga merekomendasikan agar guru dan siswa berkolaborasi lebih aktif dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti game edukatif agar proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan pendekatan tersebut, hasil belajar siswa dapat meningkat secara konsisten dan lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan yang terus berkembang.

Peningkatan hasil belajar ini juga memperlihatkan bahwa media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa, baik visual, kinestetik, maupun logis. Hal ini menjadi keunggulan utama dibandingkan pendekatan pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah dan cenderung pasif.



Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mujahidah and Mailani 2025) mengenai penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *game Educaplay (Froggy Jumps)* dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV SDN 023905 Binjai Utara menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan fokus dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dalam mendengarkan penjelasan materi, karena media yang digunakan bersifat interaktif dan menarik. Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Educaplay (Froggy Jumps)* dengan siswa yang tidak menggunakannya.

Penerapan media Froggy Jump terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep dan mengurangi kesalahan dalam mengerjakan soal. Keberhasilan dalam mencapai 100% ketuntasan pada Siklus II menjadi bukti nyata bahwa media interaktif seperti Froggy Jump memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran PAI yang berkualitas, adaptif, dan berdampak positif terhadap capaian akademik siswa.

4. SIMPULAN

Penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas siswa dan guru dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, aktivitas siswa pada aspek pembuka meningkat dari 75% menjadi 83,3%, aspek inti dari 75% menjadi 100%, dan aspek penutup dari 50% menjadi 83,3%. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan, dari 66,6% menjadi 83,3% pada aspek pembuka, dari 75% menjadi 81,25% pada aspek inti, dan dari 58,3% menjadi 83,3% pada aspek penutup. Pada Siklus II, aktivitas siswa mencapai 91,6% hingga 100% pada semua aspek, sementara guru mencapai 100% pada aspek pembuka, inti, dan penutup di pertemuan terakhir. Hal ini membuktikan bahwa media Froggy Jump efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penggunaan *Froggy Jump* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor angket dari 81,38% pada Siklus I menjadi 94,01% pada Siklus II, serta hasil rata-rata N-Gain yaitu 0,77 yang menunjukkan peningkatan minat dalam kategori tinggi. Siswa lebih antusias, fokus, dan aktif selama proses pembelajaran karena pendekatan yang digunakan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan melalui penerapan media *Froggy Jump*. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 81,88 pada Siklus I menjadi 93,12 pada Siklus II, dan tingkat ketuntasan mencapai 100%. Rata-rata N-Gain sebesar 0,715 termasuk kategori tinggi, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa memahami materi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ayatullah, Ayatullah. 2020. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2:206–29.
- Cahyaningtyas, Citra. 2021. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran Pai Check." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (Jbpd)* 5(2):163–71.
- Febrina, Weni. 2025. "Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Pendekatan Game Edukasi Pada Siswa Kelas V Sd." 1(2):298–308.
- Hasriadi, H. 2022. "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi." *Jurnal Sinestesia* 12(1):136–51.
- Juli, Dwi, Institut Agama, Islam Al-Qodiri Jember, Stai Nurul, Huda Situbondo, And Institut Agama. 2024. "Permainan Edukatif (Missing Lyrics) Dalam Meningkatkan Keterampilan Mendengar Santri Di Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember." 6(2):45–67.
- Kartini, Naidin Syamsuddin, Mustafa, Andi Arif Pamessangi, Nurmiati, Sukirman, Firman, Hasriadi, And Muhammad Chaeril. 2022. "Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di



- Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman." *Madaniya* 3(4):737–44.
- Kurniawan, Anggie Bagoes, And Rusly Hidayah. 2020. "Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa." *Unesa Journal Of Chemical Education* 9(3):317–23. Doi: 10.26740/Ujced.V9n3.P317-323.
- Kusniyawati, Liana, Laila Fatmawati, Tri Kismilah, And Universitas Ahmad Dahlan. 2020. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Dengan Metode Discovery Learning Dalam Pembelajaran Tematik Secara Daring Sd Muhammadiyah Tlogolelo." 57–68.
- Ma'arif, Samsul. 2025. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pai." 10:1152–58.
- Mujahidah, Qonita, And Evi Mailani. 2025. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Game Educaplay (Froggy Jumps) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Di Sdn 023905 Binjai Utara Matematika . Matematika Tidak Hanya Berkaitan Dengan Rumus Dan Perhitungan , Tetapi Juga Dapat Menghambat Pemahaman Da." 6(3):2762–71.
- Pitria, Pitria. 2022. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keadaan Alam Negara-Negara Di Dunia Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas Ix.5 Smpn 1 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota." *Inovasi Pendidikan* 9(1):50–61. Doi: 10.31869/Ip.V9i1.3277.
- Putri, Mutiara Ananda, Mujahidah Salimatus Sabila, Erika Wisni Putri, And Elya Umi Hanik. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Pai Melalui Penerapan Index Card Match Dengan Materi Zakat Pada Siswa Kelas Vi Sd 4 Negeri Tenggeles." *Arzusin* 1(1):32–48. Doi: 10.58578/Arzusin.V1i1.105.
- Rahmajati, Adha Dhimas Raditya, And Kinkin Kirana Dewi. 2024. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Kelas Vii F Di Smp Negeri 11 Surakarta." *Jurnal Pendidikan Ipa* 13(1):84. Doi: 10.20961/Inkuiri.V13i1.78714.
- Rifaldin, Muhamad, Nurhayani H, Muhiddin, And Paulus Rante. 2024. "Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Viii. D Smpn 20 Makassar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6(2):1623.
- Siregar Muhammad Safri, "Efektivitas Metode Ceramah Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IX SMPN 1 Penyabungan", Skripsi mahasiswa pendidikan agama islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (Edisi 2024)
- Setianingsih, Irma Ayep Rosidi, Imam Anas. 2024. "Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sma N 2 Ungaran Kab. Semarang Oleh:" *Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan* 22(X):1–23. Doi: <https://doi.org/10.53515/Qodiri.2025.22.3.343-356>.
- Siagian, Teddy Alfra, Effie Efrida Muchlis, And Rosa Devi Oktavia. 2020. "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 10 Kota Bengkulu." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (Jp2ms)* 4(2):124–35.
- Siwi, Galy Raka. Irmawati, Irmawati. Ramha, St Halifa. 2025. "Penggunaan Media Froggy Jump Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Sisik Pada Pelajaran Matematika." *Global Journal Of Edu Center* 2:464–69.
- Stesya, Palunsu Yuana. 2024. "Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Kelas 2 Pada Jam Terakhir Di Sd Inpres 3 Birobuli." *Jurnal Edu Researchindonesian Institute For Corporate Learning And Studies (Iicls)* 5(November):539–49.