

PENERAPAN MEDIA *FROGGY JUMP EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PAI

Oleh :

Arnanda Mardatillah¹⁾, Bungawati²⁾

^{1,2} Universitas Islam Negeri Palopo

email: arnandamardatilla@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 22 Desember 2025

Revisi, 15 April 2026

Diterima, 22 April 2026

Publish, 15 Mei 2026

Kata Kunci :

Educaplay,

Froggy Jump,

Hasil Belajar,

Minat Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, juga untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam tindakan penelitian ini yaitu siswa kelas XI IKM 5 SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo yang terdapat 16 siswa dengan kemampuan yang beragam. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar, tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* memberikan peningkatan yang signifikan pada minat dan hasil belajar siswa. Minat belajar meningkat dari 81,38% pada siklus I menjadi 94,01% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari rata-rata 81,88 dengan ketuntasan 75% pada siklus I menjadi 93,12 dengan ketuntasan 100% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Froggy Jump* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Corresponding Author:

Nama: Arnanda Mardatillah

Afiliasi: Universitas Islam Negeri Palopo

Email: arnandamardatilla@gmail.com

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 tepat dapat meningkatkan minat, motivasi, dan efektivitas belajar siswa. Guru menyatakan bahwa media turut membantu mengatasi keterbatasan sumber belajar dan mengurangi kebosanan siswa. Media *Froggy Jumps* berbasis *Educaplay* menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar karena menawarkan pengalaman belajar yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui permainan, siswa lebih aktif, termotivasi, dan dapat mengingat materi dengan lebih mudah. Kompetisi sehat serta tuntutan berpikir cepat dalam permainan membantu melatih keterampilan kritis dan pemecahan masalah. Integrasi *Froggy Jumps* juga memungkinkan pembelajaran yang lebih dinamis, inklusif, dan sesuai kemampuan siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI IKM 5 SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo dengan jumlah 16 orang pada tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Mei–Juni 2025.

Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan secara berulang dan berkelanjutan, dengan hasil refleksi pada siklus sebelumnya digunakan sebagai dasar perbaikan perencanaan pada siklus berikutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pengumpulan data dilakukan melalui lembar aktivitas guru dan siswa, angket minat belajar, serta tes hasil belajar. Data keterlaksanaan pembelajaran dianalisis menggunakan persentase aktivitas guru dan siswa untuk menentukan tingkat penggunaan media pembelajaran. Data minat belajar siswa diperoleh melalui angket skala 1–4 yang dianalisis dengan teknik persentase.

Peningkatan minat dan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan N-Gain. Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila nilai N-Gain lebih dari 0,3, yang termasuk dalam kategori sedang atau tinggi. Tes hasil belajar diberikan pada setiap akhir siklus dan dinilai berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 77. Penelitian dinyatakan berhasil apabila 75% siswa mencapai ketuntasan belajar dan menunjukkan peningkatan minat belajar pada kategori tertarik dan sangat tertarik .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penerapan Media *Froggy Jump* Berbasis *Educaplay* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan karena disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Siswa diajak aktif menyelesaikan tantangan edukatif yang kontennya dapat disesuaikan dengan materi akidah, ibadah, maupun akhlak, sehingga nilai-nilai Islam tetap terjaga meski dikemas dalam bentuk game. Penyajian materi yang visual dan interaktif membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dan meningkatkan ketertarikan mereka. Temuan 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 Siklus I menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dan guru, dengan beberapa aspek yang awalnya cukup atau kurang, meningkat menjadi baik pada pertemuan ketiga. Aktivitas inti siswa bahkan mencapai 100%. Pada Siklus II, peningkatan semakin stabil, di mana seluruh aspek baik siswa maupun guru mencapai 100% pada dua pertemuan terakhir. Hal ini menegaskan bahwa media *Froggy Jump* membuat pembelajaran lebih aktif, efektif, dan responsif. Penemuan ini sesuai dengan hasil penelitian (Ma'arif 2025) yang menyatakan bahwa media game interaktif meningkatkan keaktifan siswa PAI dengan menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa.

Penggunaan *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan fokus dan motivasi siswa, serta mencegah kejenuhan melalui tantangan interaktif. 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. Media ini memberikan variasi metode sesuai karakter siswa yang dekat dengan teknologi, namun tetap memerlukan manajemen kelas dan waktu agar pembelajaran tetap terarah, menegaskan pentingnya inovasi berbasis teknologi dalam PAI.

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

Penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* terbukti meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, dari 81,38% pada Siklus I menjadi 94,01% pada Siklus II. Media interaktif berbasis permainan ini efektif menarik perhatian dan menghidupkan kembali semangat belajar siswa. Temuan ini didukung penelitian lain, 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 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.

Pembelajaran dengan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* terbukti memberikan dampak positif terhadap sikap dan minat siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Galy Raka Siwi 2025) di SDI Bertingkat Labuang Baji, Makassar, yang menunjukkan efektivitas media ini dalam meningkatkan motivasi belajar, bahkan pada mata pelajaran lain. Seluruh siswa mengalami peningkatan hasil angket, menegaskan bahwa media ini efektif mendorong partisipasi aktif dan minat belajar dalam pembelajaran PAI.

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

Penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Dari Siklus I ke Siklus II,

rata-rata nilai siswa naik dari 81,88 (75% tuntas) menjadi 93,12 dengan 100% siswa tuntas. Media ini menggabungkan elemen visual, interaktif, dan gamifikasi yang mendorong partisipasi aktif, berpikir kritis, dan motivasi belajar. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan tinggi (0,715), meski ada satu siswa mengalami penurunan karena faktor non-akademik. Media ini juga memungkinkan umpan balik langsung, memperkuat pemahaman konsep abstrak, dan membuat pembelajaran lebih reflektif, adaptif, dan menyenangkan.

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.

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. *Froggy Jump* efektif meningkatkan hasil belajar PAI, membuat pembelajaran menyenangkan, dan mencapai 100% ketuntasan siswa.

4. KESIMPULAN

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. REFERENSI

- Ayatullah, Ayatullah. 2020. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2:206–29.
- 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.
<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>.
- 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.
<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/272>.
- 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.
- 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.

- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.22.3.343-356>.
- 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 Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5 (November): 539–49.