

Implementasi “Educaplay: Froggy Jumps” dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Sukodadi

Thania Putri Nur Alfianti¹, Muchamad Suradji², Zuli Dwi Rahmawati³

^{1,2,3}Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan

thania.2021@mhs.unisda.ac.id¹, msuradji@unisda.ac.id², zulidwi@unisda.ac.id³

ABSTRACT

This research intends to illustrate how the implementation of Educaplay: Froggy Jumps media is used to foster students' desire to learn in PAI subjects in grade VII C SMP Negeri 2 Sukodadi. The background of this research stems from the low interest of students in learning PAI lessons which tend to be monotonous due to conventional learning methods. Froggy Jumps was chosen because it is digital-based and has interactive features that appeal to students. This research uses a descriptive qualitative approach. Data collection techniques include observation, interviews, documentation. Data analysis is carried out through the process of data reduction, data presentation, and inductive conclusion drawn. Research results show that Froggy Jumps can increase students' interest in learning. Students appear more focused, active, and enthusiastic during learning. Features such as attractive visual displays, sound effects, scores, leaderboards, and deadlines provide more impressive, challenging, and less boring learning conditions. The responses of students and teachers show that Froggy Jumps is able to increase student attention, interest, and active engagement. Therefore, Educaplay: Froggy Jumps is effectively used as a learning medium to increase students' interest in learning, especially in Islamic Religious Education lessons.

Keywords: *Educaplay: Froggy Jumps, learning media, learning interest, PAI*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Educaplay: Froggy Jumps dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII C SMP Negeri 2 Sukodadi. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI yang cenderung monoton akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional. Media Froggy Jumps dipilih karena berbasis digital dan memiliki fitur interaktif yang menarik bagi siswa. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara induktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Froggy Jumps dapat meningkatkan minat belajar siswa. Siswa terlihat lebih fokus, aktif, dan antusias selama proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti tampilan visual yang menarik, efek suara, skor, *leaderboard* (peringkat), dan batas waktu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan. Respons siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, Educaplay: Froggy Jumps efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Educaplay: Froggy Jumps; media pembelajaran; minat belajar; PAI

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perubahan signifikan telah terjadi di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi telah mengubah cara belajar mengajar. Dengan kemajuan ini, peran guru telah bergeser dari sekadar pengajar karena teknologi kini memengaruhi program dan kegiatan pembelajaran, sehingga memunculkan model pendidikan baru seperti pembelajaran jarak jauh, pembelajaran campuran, dan pembelajaran daring. Teknologi memfasilitasi berbagai perubahan dalam metode belajar mengajar melalui penggunaan perangkat seluler, internet, dan aplikasi pembelajaran digital. Teknologi ini berpotensi meningkatkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Setiawan et al., 2019, sebagaimana dikutip dalam Muhammad Ilham Abdillah, 2024). Teknologi telah menjadi komponen mendasar dalam kehidupan manusia modern dan berperan besar dalam menyediakan platform pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Teknologi menawarkan berbagai fitur berbasis permainan interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media digital dalam pembelajaran di kelas, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Dalam praktiknya, Pendidikan Agama Islam sering dianggap monoton dan membosankan karena terus menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan. Akibatnya minat belajar siswa cenderung menurun. Minat belajar mengacu pada keinginan siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajarnya, yang muncul ketika mereka ingin mencapai prestasi akademik terbaik atau bersaing dengan teman sebayanya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat diartikan sebagai preferensi emosional yang kuat terhadap sesuatu yang diinginkan. Minat belajar dapat digambarkan sebagai kecenderungan untuk merasakan kesenangan, antusiasme, perhatian, dan tekad untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sirait, 2016, sebagaimana dikutip dalam Siti Nur Isnaini dkk., 2023). Hal ini sesuai dengan penelitian Catur Cahya Ningrum, yang menunjukkan bahwa minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran berfungsi sebagai motivator, inspirasi, dan alat yang kuat untuk menumbuhkan kesiapan dan kemauan yang kuat untuk belajar secara aktif, kreatif, efisien, inovatif, dan menyenangkan. Kurangnya keragaman dalam strategi dan materi pengajaran merupakan salah satu variabel yang memengaruhi kualitas lingkungan belajar, yang sering kali membuatnya tidak menarik atau bahkan membosankan, terutama ketika teknologi kurang dimanfaatkan. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan pengalaman belajar. Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting. Media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pelajaran dan merangsang semangat belajar mereka. Dalam bidang pendidikan, penggunaan bahan ajar yang menarik merupakan salah satu strategi efektif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Arsyad

(2010) yang menunjukkan bahwa media dapat mendorong kegiatan belajar (sebagaimana dikutip dalam Artha Uli Sagala et al., 2021). Sering kali, lingkungan belajar yang terlalu serius dapat menyulitkan terciptanya suasana kelas yang menyenangkan dan dinamis. Oleh karena itu, agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, diperlukan integrasi permainan edukatif, salah satu alat tersebut adalah Educaplay.

Educaplay merupakan platform digital yang menawarkan berbagai alat bantu interaktif untuk mengajar, yang menampilkan berbagai elemen menarik. Fitur-fitur ini dapat digunakan oleh guru atau pendidik untuk merancang permainan edukasi interaktif seperti kuis peta, pertanyaan ya atau tidak, Froggy Jumps, permainan memori, permainan mencocokkan, permainan alfabet, teka-teki silang, teka-teki cari kata, dan banyak lagi. Menurut perspektif lain, Educaplay merupakan alat bantu yang menarik yang membantu membuat latihan lebih menarik bagi siswa dan berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Platform ini menyediakan banyak fitur yang menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, yang dapat disesuaikan dengan konten Pendidikan Agama Islam (PAI) serta mata pelajaran lainnya, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Pandangan ini didukung oleh Gusti Ayu Puspaningrum, yang menyatakan bahwa Educaplay merupakan solusi yang efektif dan tepat untuk mendorong pembelajaran.

Salah satu fitur yang dipilih oleh peneliti adalah Froggy Jumps, sebuah permainan interaktif di mana seekor katak harus melompat dari satu daun ke daun lain untuk menyeberangi sungai. Untuk dapat maju, pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar; jawaban yang salah menyebabkan katak tersebut tenggelam. Mekanisme permainan ini memotivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran secara menyeluruh sehingga mereka dapat merespons secara akurat. Hasilnya, siswa menjadi lebih terlibat dan penuh perhatian selama proses pembelajaran. Penggunaan Froggy Jumps melalui platform Educaplay mendorong pembelajaran aktif dan meningkatkan pemikiran kritis siswa. Mengintegrasikan perangkat digital tersebut menandai langkah penting dalam mentransformasikan Pendidikan Agama Islam (PAI) agar selaras dengan tuntutan era digital.

Menanggapi masalah yang diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan Educaplay: Froggy Jumps untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 2 Sukodadi. Tujuannya adalah untuk menawarkan solusi inovatif dan praktis untuk meningkatkan keterlibatan dalam mata pelajaran PAI, dengan harapan bahwa penggunaan Educaplay: Froggy Jumps dapat membuat pengalaman belajar lebih efektif, menarik, dan interaktif. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan Educaplay: Froggy Jumps secara khusus dalam konteks Pendidikan Agama Islam untuk merangsang minat belajar siswa, fokus yang kurang mendapat perhatian dalam penelitian sebelumnya. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan Educaplay pada mata pelajaran seperti matematika, sains, bahasa Inggris, atau bahasa Indonesia, dan lebih berfokus pada hasil belajar daripada minat

belajar, penelitian ini mengeksplorasi dimensi yang berbeda dengan berfokus pada motivasi dan keterlibatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi subjek secara mendalam. Metode ini menekankan pemahaman fenomena berdasarkan informasi yang rinci dan kontekstual. Metode ini melibatkan pengumpulan bukti melalui wawancara mendalam dan pengamatan langsung terhadap informan. Menurut Sugiyono (2019, sebagaimana dikutip dalam Rahmita Firda Zain & Liesna Andriany, 2024), penelitian kualitatif deskriptif berfokus pada mendeskripsikan dan menafsirkan data tanpa memanipulasi variabel. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh wawasan tentang perilaku, pengalaman, atau kondisi. Metode ini sangat berguna ketika tujuannya adalah untuk memahami realitas sosial dalam suasana alami.

Partisipan penelitian ini adalah 34 siswa dari kelas VII C di SMP Negeri 2 Sukodadi. Siswa-siswa ini dipilih untuk memberikan wawasan yang relevan dengan fokus penelitian. Keterlibatan mereka membantu menangkap pengalaman dan perspektif nyata dalam konteks kelas. Penelitian ini menggunakan tiga teknik utama untuk mengumpulkan data: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi memungkinkan peneliti untuk secara langsung menyaksikan peristiwa dan perilaku saat terjadi. Sementara itu, wawancara memberikan akses pada pemikiran dan perasaan partisipan, dan dokumentasi berfungsi untuk mendukung dan memverifikasi data lainnya.

Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan proses tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data melibatkan pemilihan dan penyederhanaan informasi yang diperoleh selama penelitian. Langkah ini membantu untuk fokus pada aspek-aspek relevan yang selaras dengan pertanyaan penelitian. Selanjutnya, data tersebut diorganisasikan dan disajikan secara sistematis untuk menyoroti tema dan pola utama. Tahap ini membuat interpretasi lebih jelas dan lebih terstruktur. Akhirnya, kesimpulan ditarik berdasarkan temuan, yang kemudian ditafsirkan untuk menjawab tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 34 siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Sukodadi menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini yang dilaksanakan pada tanggal 21 April 2025. Pengumpulan informasi dilakukan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Sukodadi dapat lebih berminat belajar ketika media Educaplay: Froggy Jumps digunakan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa implementasi media Educaplay: Froggy Jumps memiliki dampak yang positif pada

minat belajar siswa. Hal ini terlihat ketika observasi siswa kelas VII C lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran PAI ketika menggunakan *platform* Educaplay: Froggy Jumps. Ini menunjukkan bahwa platform tersebut mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa, sehingga mereka tidak hanya aktif dalam menjawab pertanyaan tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Hal ini memperkuat teori minat belajar yang menekankan pentingnya perhatian, ketertarikan pada materi yang diajarkan, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain Educaplay: Froggy Jumps ini tidak hanya mendorong siswa terlibat aktif tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, sehingga suasana belajar lebih menyenangkan, dinamis, dan kompetitif.

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan dengan bapak Ahmad Muzakka Ishaqi, S. Kom, selaku guru PAI di kelas VII C di SMP Negeri 2 Sukodadi. Beliau mengungkapkan bahwa proses pembelajaran sebelumnya guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran Educaplay: Froggy Jumps. Sebaliknya, disana masih menggunakan pendekatan konvensional yang lebih berfokus pada penyampaian materi melalui ceramah. Selain itu, guru melihat bahwa sebagian siswa cenderung kurang antusias selama pembelajaran, yang mana menyebabkan mereka lebih cepat bosan. Namun, setelah diperkenalkan media Educaplay: Froggy Jumps ke dalam pembelajaran PAI, beliau melihat adanya perubahan yang positif. Beliau menilai bahwa menggunakan media Educaplay: Froggy Jumps ini membuat proses penyampaian materi menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang membuat suasana di kelas menjadi lebih hidup.

Bapak Ahmad Muzakka Ishaqi mengakui bahwa media berbasis *game* seperti Educaplay: Froggy Jumps ini sangat membantu meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar. Karena pada dasarnya siswa sangat menyukai permainan. Jadi, jika pembelajaran dikemas dalam bentuk *game*, itu akan lebih menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar, termasuk dalam mata pelajaran PAI. Saat ditanya mengenai penggunaan media sebelumnya, beliau mengatakan bahwa ada keterbatasan waktu untuk membuat *game* baru dan khawatirnya jika menggunakan *game* yang itu-itu saja siswa akan merasa bosan. Jadi menurut beliau untuk menjaga ketertarikan siswa sepanjang tahun ajaran guru harus menyediakan *game* edukatif yang lebih bervariasi.

Dari hal isi materi, beliau menyatakan bahwa soal-soal dalam Educaplay: Froggy Jumps sudah sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas, terutama tentang materi menghindari *ghibah* (bergosip) dan melakukan tabayun (validasi). Beliau menilai bahwa media tersebut bisa menjadi alat bantu evaluasi yang efektif karena selain menguji pemahaman siswa, juga memberikan umpan balik langsung, yang memungkinkan siswa untuk mengetahui kesalahan mereka secara langsung. Selain itu, beliau menilai bahwa fitur-fitur yang terdapat pada media Educaplay: Froggy Jumps seperti poin, skor, batas waktu, *leaderboard* (peringkat), animasi, dan efek suara, sangat membantu meningkatkan minat, motivasi dan fokus siswa. Namun, beliau memberikan catatan bahwa *leaderboard* (peringkat) sebaiknya dibuat lebih

kompetitif untuk mendorong siswa untuk bersaing. Bapak Ahmad Muzakka Ishaqi, S. Kom menyatakan bahwa tampilan visual dan efek suara sangat mendukung suasana pembelajaran. Selain itu, efek suara dihasilkan oleh katak melompat atau tenggelam membuat kelas lebih seru. Anak-anak merasa mereka sedang bermain, tetapi sebenarnya mereka sedang belajar. Selain itu, beliau menyatakan bahwa Educaplay: Froggy Jumps sangat mudah digunakan dan tidak membutuhkan modifikasi teknis yang rumit. Setelah diperkenalkan media Educaplay: Froggy Jumps, kesan pertamanya sangat positif. Beliau pikir media ini dapat menjadi inovasi terbaru dalam pelajaran PAI karena lebih menarik dan efektif. Dan dapat membuat siswa untuk lebih minat dalam belajar PAI (Izhagi, 2025).

Berdasarkan hasil *interview* yang dilakukan dengan tiga siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Sukodadi. Mereka menyampaikan bahwa menggunakan media Educaplay: Froggy Jumps merasa lebih menyenangkan dari pada metode ceramah tanpa pengaplikasian media pembelajaran. Mereka mengutarakan bahwa menggunakan Educaplay: Froggy Jumps membuat proses belajar seperti bermain, membuat suasana kelas tidak lagi monoton. Salah satu fitur gamifikasi yang ada di media Educaplay: Froggy Jumps seperti batas waktu, skor, *leaderboard* (peringkat), dan efek suara dalam permainan. Mereka mengakui bahwa batas waktu membuat mereka lebih tertantang karena harus berpikir secara cepat dan tepat, dan adanya fitur skor, *leaderboard* (peringkat), dan efek suara membuat mereka lebih termotivasi untuk menyelesaikan soal-soal. Selain itu, mereka menyatakan bahwa media ini sangat membantu mereka dalam memahami materi pelajaran PAI dengan lebih mudah dibandingkan dengan metode konvensional. Ini terutama berlaku untuk pembelajaran PAI yang sering ditempatkan pada jam siang, yang menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan kehilangan fokus.

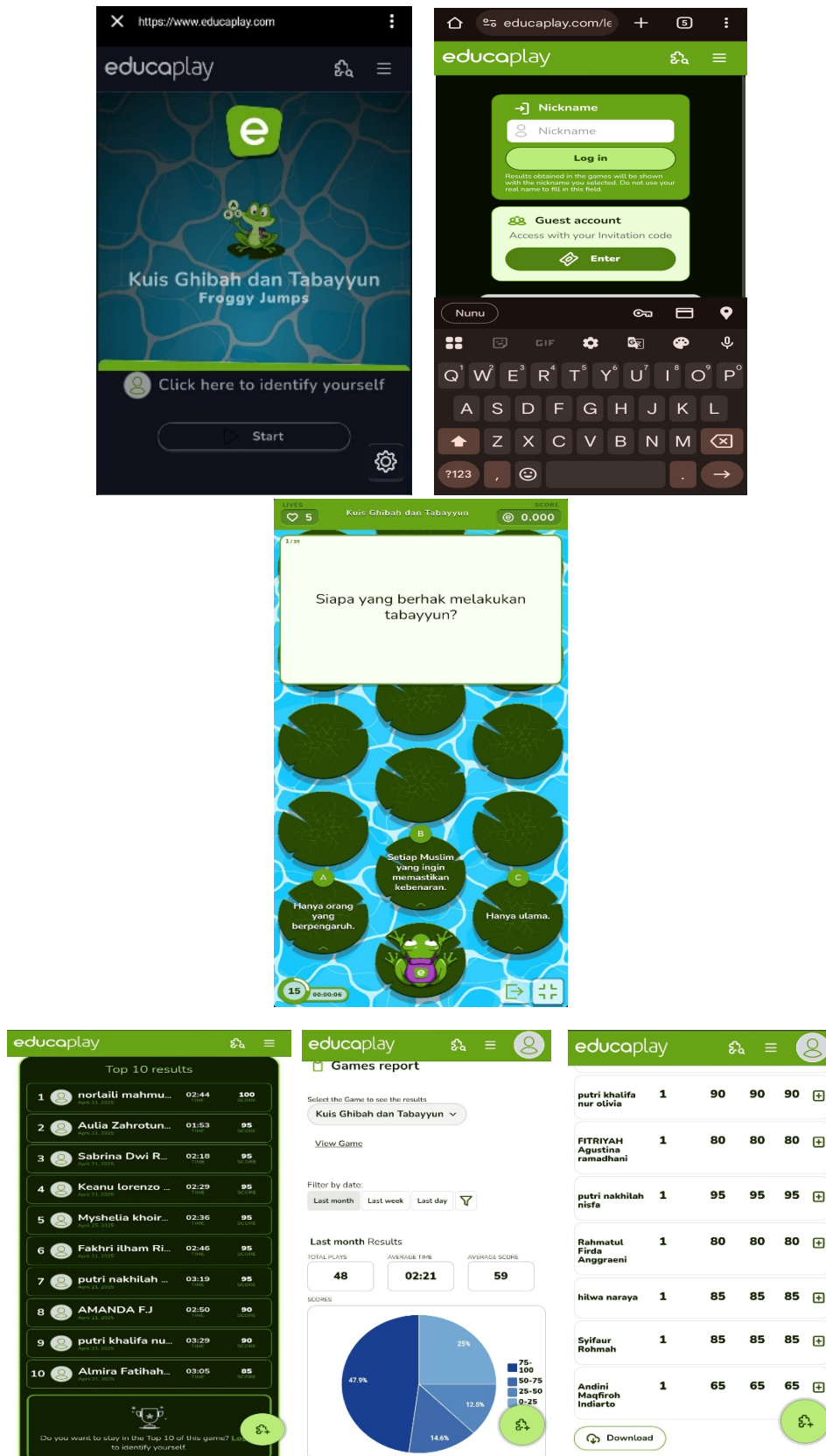
Dengan adanya media Educaplay: Froggy Jumps ini siswa menjadi lebih termotivasi, minat, dan tertarik untuk mempelajari materi PAI hingga selesai. Dengan adanya platform tersebut, mereka menyatakan bahwa soal-soal yang diberikan sangat relevan dan sesuai dengan materi yang diajarkan dikelas. sehingga dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang inovatif untuk membantu siswa dalam mengingat dan memahami kembali materi pelajaran yang sudah diberikan oleh guru. Jika mereka terus-menerus salah menjawab soal yang sulit, mereka kadang-kadang merasa kesal. Namun, karena bentuknya seperti *game* siswa yang merasa kesal tadi menjadi lebih tertantang untuk mencoba lagi dan lagi hingga berhasil menjawab. Seluruh siswa menyatakan setuju dan mendukung dengan penggunaan media Educaplay: Froggy Jumps tidak hanya di implementasikan pada mata pelajaran PAI saja, tetapi juga untuk mata pelajaran yang lainnya. Mereka yakin bahwa media Educaplay: Froggy Jumps mampu dapat mengatasi rasa bosan, meningkatkan minat belajar, dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil wawancara dengan tiga siswa tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay: Froggy Jumps menjadi lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar, memotivasi siswa untuk lebih aktif, membuat pembelajaran lebih interaktif, inovatif, bermakna, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil dokumentasi selama pembelajaran menggunakan media Educaplay: Froggy Jumps di kelas VII C SMP Negeri 2 Sukodadi. Dokumentasi meliputi foto-foto kegiatan pembelajaran dan tangkapan layar hasil permainan siswa.



Gambar 1. Kegiatan Suasana Kelas Saat Mengimplementasikan Media Educaplay: Froggy Jumps

Foto-foto yang di dokumentasikan pada kegiatan di atas menunjukkan bahwa suasana kelas VII C SMP Negeri 2 Sukodadi selama pengimplementasian media Educaplay: Froggy Jumps, mereka menjadi lebih fokus pada pertanyaan yang ditampilkan di ponsel masing-masing, ada juga beberapa atau sebagian siswa yang memang tidak mempunyai ponsel, mereka gabung bersama temannya yang mempunyai ponsel. Selama permainan, wajah siswa terlihat lebih fokus, antusias, ceria, dan serius. Mereka juga lebih aktif menjawab soal-soal yang sudah disajikan melalui media Educaplay. Sebuah contoh keterlibatan emosional yang positif dalam pembelajaran PAI adalah fakta, bahwa seluruh siswa sangat bersemangat untuk mencapai skor yang tertinggi.



Gambar 2. Tampilan bentuk media Educaplay: Froggy Jumps beserta fitur yang ada di dalamnya.

Tangkapan layar dari hasil permainan menunjukkan bahwa variasi skor yang diperoleh siswa. Data menunjukkan bahwa siswa benar-benar berusaha untuk memahami materi pelajaran agar mereka dapat menyelesaikan tantangan yang ada dalam media Educaplay: Froggy Jumps. *Game* ini memiliki fitur *leaderboard* (peringkat), dalam game ini juga memperlihatkan adanya kompetisi antar siswa, siswa berusaha memperbaiki peringkat mereka dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, informasi yang dikumpulkan mendukung temuan wawancara dan observasi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan media Educaplay: Froggy Jumps dalam pelajaran PAI ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar PAI.

Hasilnya menunjukkan bahwa siswa di kelas VII C SMP Negeri 2 Sukodadi menunjukkan peningkatan minat belajar mereka dalam mata pelajaran PAI setelah menggunakan media pembelajaran Educaplay: Froggy. Data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi secara konsisten menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan termotivasi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan teori minat belajar, siswa menunjukkan peningkatan perhatian pada materi yang disampaikan, hal ini menunjukkan ketertarikan pada pendekatan penyampaian materi yang berbeda dari pendekatan biasa, dan tetap terlibat secara aktif selama kegiatan berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa. Sebagaimana menurut Sirait (dalam Isnaini et al., 2023), yang memaknai bahwa minat belajar terdiri dari beberapa komponen, termasuk rasa senang, antusiasme, dan keinginan untuk mencapai tujuan belajar. Siswa akan memiliki minat yang besar untuk belajar ketika pembelajaran terasa menyenangkan dan bermakna

Dari sudut pandang media pembelajaran, Educaplay: Froggy Jumps berperan penting sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar secara interaktif dan menarik. Arsyad (2010) menyatakan bahwa sumber belajar yang efektif harus mampu membangkitkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Dalam hal ini, Froggy Jumps tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Bentuk soal yang interaktif, efek suara, dan tampilan visual yang menarik memberikan nilai tambahan, yang membuat proses belajar lebih hidup dan tidak membosankan.

Dari sisi gamifikasi, media ini juga mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Gamifikasi terbukti efektif dalam mendorong partisipasi dan keterlibatan emosional siswa, seperti yang ditegaskan oleh Puspaningrum et al. (2024). Dengan fitur seperti *leaderboard* (peringkat), skor, batas waktu, dan animasi pada Froggy Jumps, memberikan tantangan dan suasana kompetitif yang sehat. Siswa tidak hanya lebih tertarik dan fokus, tetapi juga mendorong mereka untuk terus berusaha dan memperbaiki diri. Siswa merasa sedang bermain, tetapi sebenarnya mereka sedang belajar dan memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

Tanya jawab dengan guru PAI dan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa Educaplay: Froggy Jumps dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan bermakna. Guru mengakui bahwa media ini menciptakan suasana baru yang menyegarkan di kelas. Media ini juga membuat siswa lebih tertantang dan tidak mudah menyerah meskipun menghadapi soal yang sulit.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis media digital dan gamifikasi seperti Educaplay: Froggy Jumps terbukti menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya memenuhi kebutuhan kognitif, tetapi juga mengaktifkan aspek afektif, dan psikomotorik mereka dengan memberi pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Hal ini memperkuat urgensi penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan karakteristik generasi digital saat ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di kelas VII C SMP Negeri 2 Sukodadi, minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) meningkat ketika menggunakan sumber belajar Educaplay: Froggy Jumps. Media ini memiliki kemampuan untuk membuat belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, serta aktif dalam mengikuti pembelajaran. Secara teoritis, keberhasilan media ini selaras dengan teori minat belajar yang menekankan pentingnya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Froggy Jumps adalah alat pembelajaran yang tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Namun, komponen gamifikasi seperti poin, *leaderboard* (peringkat), batas waktu, dan efek suara memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memicu kompetisi sehat, serta membentuk motivasi intrinsik siswa. Dengan demikian, Educaplay: Froggy Jumps dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini, khususnya dalam pembelajaran PAI yang sering dianggap monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di era digital. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 1099-1107.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan game Educaplay sebagai media pembelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 275-282.
- Ishaqi, A. M. (2025). *Wawancara*.

- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48.
- Ningrum, C. C. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di SD Negeri Kaliputih* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri). <https://repository.uinsaizu.ac.id/10344/2/Catur%20Cahaya%20Ningrum-Pengaruh%20Penggunaan%20Media%20Pembelajaran%20Terhadap%20Minat%20Belajar%20dan%20Hasil%20Belajar%20Siswa%20di%20SD%20Negeri%20Kaliputih,%20Kec.%20Purwojati,%20Kab.%20Banyumas.pdf>
- Puspaningrum, G. A., Sari, N. E., & Novarina, F. (2024). Optimalisasi motivasi belajar dalam pelajaran matematika: Implementasi media interaktif Educaplay. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 246–255.
- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, pp. 949–955).
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif game Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 21907–21914.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media belajar sambil bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar* (pp. 359–364). FBS Unimed Press.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.