PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SDN 21 PILUBANG

Aufa Naufal Afif[1], Siska Yulia Rahmi[2], Hidra Ariza[3], Bambang Trisno[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : siskayuliarahmi@uinbukittinggi.ac.id[2], hidraariza@uinbukittinggi.ac.id[3], bambangtrisno@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V SDN 21 Pilubang. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah perlunya inovasi pembelajaran berbasis teknologi interaktif untuk mengatasi ketimpangan motivasi serta kejenuhan belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain Pre-Experimental Designs tipe One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SDN 21 Pilubang yang berjumlah 23 peserta didik, diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data motivasi belajar dilakukan melalui angket tertutup skala Likert yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya (Cronbach's Alpha = 0,928). Hasil analisis data deskriptif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar dari 81,09 pada pretest menjadi 92,39 pada posttest. Pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test melalui SPSS 27 menghasilkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05. Hal ini membuktikan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Educaplay terhadap motivasi belajar

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Educaplay, Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu komponen fundamental dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai kekuatan pendorong yang menginisiasi, mengarahkan, dan mempertahankan keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Motivasi tidak hanya berkaitan dengan keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran, tetapi juga mencakup kesediaan untuk mencurahkan perhatian, mengerahkan usaha, menghadapi kesulitan, dan mempertahankan ketekunan dalam mencapai tujuan belajar. Uno (2016) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan peserta didik untuk melakukan perubahan tingkah laku dalam proses pembelajaran. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan belajar tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan intelektual, ketersediaan fasilitas, atau penguasaan materi oleh pendidik, tetapi juga dipengaruhi oleh kekuatan motivasional yang dimiliki peserta didik serta kondisi lingkungan yang mendukung proses belajar. Sejalan dengan itu, Bandura (1997) melalui konsep self-efficacy menekankan pentingnya keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam melaksanakan tindakan dan mencapai hasil yang diharapkan. Dalam konteks pendidikan, keyakinan tersebut dapat memengaruhi pilihan aktivitas, besarnya usaha, ketekunan, dan respons peserta didik ketika menghadapi tantangan akademik. Oleh karena itu, motivasi belajar perlu dipahami sebagai aspek psikologis yang bersifat dinamis dan dapat dikembangkan melalui perancangan pembelajaran yang relevan, bermakna, dan mampu membangun pengalaman belajar positif bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), motivasi belajar mempunyai kedudukan yang strategis karena tujuan pembelajaran tidak terbatas pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, penghayatan nilai, dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik diharapkan tidak sekadar mengetahui konsep keislaman secara teoritis, melainkan mampu memahami makna ajaran, mengembangkan kesadaran beragama, serta menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Islam. Pencapaian tujuan tersebut memerlukan keterlibatan belajar yang konsisten, sedangkan keterlibatan tersebut dapat dipengaruhi oleh minat, persepsi terhadap materi, pengalaman belajar, dan metode yang digunakan oleh pendidik. Pembelajaran PAI yang hanya menekankan penyampaian informasi secara satu arah berpotensi membatasi kesempatan peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, mengeksplorasi pemahaman, dan menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan mereka. Sebaliknya, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dapat membantu membangun rasa percaya diri, tanggung jawab, dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Secara normatif, orientasi pendidikan tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, sekaligus mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia (Republik Indonesia, 2003). Dengan demikian, penguatan motivasi dalam pembelajaran PAI perlu ditempatkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas proses pendidikan sekaligus mendukung pembentukan karakter religius peserta didik.

Landasan pentingnya belajar dalam perspektif Islam dapat ditelusuri melalui wahyu pertama yang diterima Nabi Muhammad SAW, yaitu Surah Al-‘Alaq ayat 1–5, yang memuat perintah membaca dan penegasan bahwa Allah SWT mengajarkan manusia melalui perantaraan

pena serta mengajarkan pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui. Ayat tersebut menempatkan aktivitas membaca, belajar, dan memperoleh pengetahuan sebagai bagian penting dalam kehidupan manusia. Perintah iqra' dapat dipahami secara luas sebagai ajakan untuk membaca, menelaah, mengamati, dan memahami berbagai tanda kebesaran Allah SWT, sehingga kegiatan belajar tidak semata-mata berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga dapat diarahkan pada pembentukan kesadaran spiritual dan tanggung jawab moral. Dalam penafsirannya terhadap Al-Qur'an, Shihab (2002) menguraikan pesan-pesan Al-Qur'an dengan memperhatikan hubungan antara teks, konteks, dan kehidupan manusia. Perspektif tersebut memberikan landasan konseptual bahwa pembelajaran PAI seharusnya dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kesadaran akan pentingnya ilmu, dan kemauan untuk terus belajar. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Ketika materi agama disajikan dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar, nilai-nilai keislaman diharapkan lebih mudah dipahami dan dihayati. Dengan demikian, penguatan motivasi belajar dalam pembelajaran PAI memiliki relevansi pedagogis sekaligus spiritual, karena mendorong peserta didik untuk menjadikan pengetahuan sebagai sarana memahami ajaran Islam dan membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai agama.

Pentingnya membangun motivasi belajar juga berkaitan dengan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan ruang partisipasi, dan memanfaatkan sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menempatkan pengembangan potensi peserta didik sebagai salah satu orientasi utama pendidikan nasional (Republik Indonesia, 2003). Sementara itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah memuat prinsip pembelajaran yang antara lain berpusat pada peserta didik, memperhatikan perbedaan individual, mengembangkan kemandirian belajar, memberikan umpan balik, dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Prinsip-prinsip tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu dirancang secara adaptif dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman belajar siswa. Dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi tidak cukup hanya dengan memindahkan materi cetak ke bentuk digital, melainkan perlu diarahkan untuk menciptakan interaksi yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif. Media pembelajaran yang menyajikan tantangan, respons langsung, dan kesempatan mengulang aktivitas dapat menjadi salah satu alternatif untuk memperkaya pengalaman belajar. Meskipun demikian, penggunaan teknologi harus tetap mempertimbangkan kesesuaian materi, ketersediaan perangkat, akses internet, dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, integrasi media digital dalam pembelajaran PAI perlu didasarkan pada pertimbangan pedagogis yang jelas, yaitu membantu peserta didik memahami materi sekaligus meningkatkan perhatian, partisipasi, dan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 21 Februari di SDN 21 Pilubang serta wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, Bapak Ali Imran, M.Pd., ditemukan sejumlah kondisi pembelajaran yang perlu mendapat perhatian. Pembelajaran PAI masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti papan tulis dan presentasi PowerPoint yang bersifat statis. Penggunaan media tersebut pada dasarnya tetap dapat mendukung penyampaian materi, tetapi apabila tidak disertai variasi metode dan aktivitas interaktif, pengalaman belajar siswa berpotensi menjadi kurang beragam. Berdasarkan informasi awal tersebut, beberapa siswa

menunjukkan kecenderungan pasif dalam interaksi kelas, kurang terdorong untuk berpartisipasi, dan mudah mengalami kejenuhan ketika materi disampaikan secara teoritis. Wawancara awal dengan siswa kelas V juga mengindikasikan adanya kebutuhan terhadap suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Kondisi tersebut mengisyaratkan adanya persoalan pedagogis yang tidak cukup diselesaikan melalui penambahan materi atau penjelasan guru, tetapi juga memerlukan pengembangan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kendati demikian, temuan observasi dan wawancara awal tersebut perlu diposisikan sebagai identifikasi masalah pendahuluan, bukan sebagai bukti final bahwa media konvensional secara langsung menyebabkan rendahnya motivasi belajar. Tingkat motivasi peserta didik dan faktor-faktor yang memengaruhinya tetap perlu dianalisis melalui instrumen penelitian yang terukur. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang dapat diuji secara empiris untuk mengetahui sejauh mana penggunaannya berhubungan dengan perubahan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah penerapan gamifikasi melalui media pembelajaran digital Educaplay. Educaplay merupakan platform yang dikembangkan oleh ADR Formación dan menyediakan beragam aktivitas edukatif interaktif yang dapat digunakan pendidik untuk menyajikan materi melalui permainan pembelajaran. Platform ini menyediakan berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, permainan mencocokkan, teka-teki, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (ADR Formación, n.d.; Educaplay, n.d.). Dalam konteks penelitian ini, Educaplay berpotensi dimanfaatkan untuk menyajikan materi PAI secara lebih variatif, misalnya melalui pertanyaan tentang peristiwa sejarah, tokoh-tokoh yang terlibat, nilai keteladanan Nabi Muhammad SAW, dan proses pembangunan masyarakat Madinah. Dari sudut pandang behavioristik, aktivitas interaktif yang menghadirkan stimulus, respons, dan umpan balik dapat digunakan untuk membentuk pengalaman belajar yang lebih aktif. Namun, peningkatan motivasi tidak dapat diasumsikan terjadi hanya karena penggunaan permainan digital; efektivitasnya tetap bergantung pada desain aktivitas, relevansi materi, kualitas umpan balik, dan pendampingan guru. Bukti empiris yang mendukung potensi Educaplay ditunjukkan oleh Hanifah (2024), yang melaporkan peningkatan skor motivasi belajar siswa kelas IX dalam penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPS dari 67 pada kondisi awal menjadi 91 pada siklus pertama dan 92 pada siklus kedua. Fadillah dan Susanti (2024) juga melaporkan adanya pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis Educaplay terhadap motivasi belajar akuntansi dasar berdasarkan hasil analisis statistik yang mereka lakukan. Lebih lanjut, penelitian Nailufar et al. (2026) menemukan pengaruh signifikan media Educaplay terhadap motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Temuan-temuan tersebut memberikan dasar empiris bagi pemanfaatan Educaplay, meskipun perbedaan jenjang pendidikan, mata pelajaran, karakteristik peserta didik, dan rancangan penelitian mengharuskan hasilnya diuji kembali dalam konteks SDN 21 Pilubang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran Educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 21 Pilubang menjadi relevan untuk dilakukan. Penelitian ini difokuskan pada materi "Kisah Nabi Muhammad SAW Membangun Kota Madinah", yang tidak hanya memuat pengetahuan sejarah Islam, tetapi juga mengandung nilai-nilai keteladanan, persaudaraan, kerja sama, tanggung jawab, dan pembangunan kehidupan masyarakat yang berlandaskan ajaran Islam.

Karakteristik materi tersebut memberikan peluang untuk dikembangkan menjadi aktivitas interaktif yang membantu siswa mengenali urutan peristiwa, memahami makna tindakan Nabi Muhammad SAW, serta mengidentifikasi nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dari penelitian terdahulu yang mengkaji penggunaan Educaplay dalam mata pelajaran IPS, akuntansi, dan PAI pada jenjang pendidikan yang berbeda, penelitian ini secara khusus diarahkan untuk menguji penggunaannya pada pembelajaran PAI siswa kelas V sekolah dasar dengan materi sejarah pembangunan Kota Madinah. Fokus tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai kesesuaian media gamifikasi digital bagi pembelajaran agama pada jenjang pendidikan dasar. Secara operasional, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Educaplay terhadap motivasi belajar siswa melalui pengukuran yang sistematis dan analisis data yang sesuai dengan desain penelitian. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sekaligus memperkaya kajian mengenai inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain Pre-Experimental Design berbentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dipilih untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian dilaksanakan di SDN 21 Pilubang, Kecamatan Ampek Angkek, Kabupaten Agam, Sumatera Barat, dengan populasi sekaligus sampel sebanyak 23 siswa kelas V yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling) karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest (O1) untuk mengukur motivasi belajar awal, dilanjutkan dengan perlakuan (X) berupa pembelajaran PAI menggunakan Educaplay pada materi Kisah Nabi Muhammad SAW Membangun Kota Madinah, kemudian diakhiri dengan pemberian posttest (O2). Perbedaan skor antara kedua pengukuran tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah perlakuan. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok yang sama, meskipun tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga interpretasi hubungan sebab-akibat perlu dilakukan secara hati-hati (Creswell & Creswell, 2018).

Instrumen penelitian berupa angket tertutup dengan skala Likert empat tingkat yang disusun berdasarkan tujuh indikator motivasi belajar menurut Sardiman (2012), yaitu ketekunan menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, minat terhadap berbagai masalah, kemandirian dalam belajar, ketahanan terhadap kejenuhan tugas rutin, kemampuan mempertahankan pendapat, serta kesenangan mencari dan memecahkan masalah. Validasi isi instrumen dilakukan oleh tiga dosen ahli di bidang PAI dan media, sedangkan uji coba dilaksanakan terhadap 30 siswa kelas V SDN 2 Padang Panjang Barat. Dari 35 butir pernyataan yang diuji, sebanyak 27 butir dinyatakan valid berdasarkan korelasi Product Moment dengan kriteria \(r_{\text{hitung}}>r_{\text{tabel}}=0{,}361\), sementara delapan butir lainnya dinyatakan gugur. Uji reliabilitas terhadap 27 butir valid menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,928, yang menunjukkan konsistensi internal sangat tinggi. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan SPSS versi 27.0. Pengujian hipotesis dilakukan melalui paired-samples t-test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan

rata-rata skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji normalitas Shapiro–Wilk digunakan untuk mengevaluasi distribusi skor selisih pretest dan posttest sebagai prasyarat uji parametrik, sedangkan uji homogenitas Levene pada dasarnya tidak menjadi prasyarat untuk paired-samples t-test karena analisis ini membandingkan dua pengukuran berpasangan, bukan dua kelompok independen. Apabila asumsi normalitas skor selisih tidak terpenuhi, uji Wilcoxon signed-rank dapat dipertimbangkan sebagai alternatif nonparametrik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian dikumpulkan dari pengukuran motivasi belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pelaksanaan pembelajaran PAI berbasis Educaplay. Ringkasan deskripsi statistik untuk data pretest dan posttest disajikan pada Tabel.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest Motivasi Belajar

Ukuran Pemusatan & Penyebaran Data	Pretest (O_1)	Posttest (O_2)
Nilai Maksimum	85	102
Nilai Minimum	77	85
Mean (Rata-rata)	81,09	92,39
Median (Nilai Tengah)	82,00	93,00
Standar Deviasi	2,492	4,418

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (pretest) sebesar 81,09. Meskipun motivasi awal tergolong baik, pengukuran posttest tetap esensial untuk membuktikan perubahan psikologis dinamis akibat perlakuan. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Educaplay sebanyak tiga kali pertemuan pada materi Kisah Nabi Muhammad SAW Membangun Kota Madinah, rata-rata skor motivasi meningkat signifikan menjadi 92,39 (terjadi peningkatan rata-rata sebesar 11,30 poin).

Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, data diuji normalitas dan homogenitasnya. Uji normalitas Shapiro-Wilk digunakan karena ukuran sampel < 50. Hasil uji normalitas dan homogenitas ditampilkan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data (Shapiro-Wilk)

Variabel Data	Nilai Signifikansi (Sig.)	Taraf Nyata (α)	Kesimpulan
Pretest Motivasi Belajar	0,167	0,05	Berdistribusi Normal
Posttest Motivasi Belajar	0,316	0,05	Berdistribusi Normal

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)

Metode Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
Based on Mean	3,855	1	44	0,056	Homogen (Sig. > 0,05)
Based on Median	3,354	1	44	0,074	Homogen (Sig. > 0,05)

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest (0,167) dan posttest (0,316) keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Nilai Levene Statistic berdasarkan Mean sebesar 0,056 (> 0,05), mengonfirmasi bahwa varians data bersifat homogen. Dengan dipenuhinya asumsi parametrik, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan Paired Sample t-Test.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media Educaplay terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis Paired Sample t-Test disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Paired Sample t-Test

Pasangan Data	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Dev	Std. Error			
Pretest - Posttest	-11,304	4,607	0,961	-11,769	22	0,001

Berdasarkan hasil output SPSS pada Tabel 5, diperoleh nilai thitung = -11,769 dengan signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai Sig. (0,001) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Hal ini membuktikan secara ilmiah bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 21 Pilubang.

Temuan empiris penelitian ini membuktikan bahwa integrasi media pembelajaran Educaplay mampu mendongkrak motivasi belajar siswa secara nyata. "Kisah Nabi Muhammad SAW Membangun Kota Madinah", penggunaan ragam fitur Educaplay seperti video quiz, matching games, dan froggy search berhasil memancing ketertarikan siswa. Siswa secara aktif menganalisis substansi cerita sejarah, terlibat dalam persaingan sehat antar sesama, serta menunjukkan ketekunan tinggi saat mengerjakan kuis.

Secara teoretis, peningkatan motivasi ini selaras dengan teori motivasi Hamzah B. Uno yang menekankan pentingnya ekosistem belajar yang kondusif dan kegiatan pembelajaran yang menarik sebagai pemantik motivasi ekstrinsik. Pendekatan gamifikasi pada Educaplay merangsang pemenuhan kebutuhan kognitif dan afektif siswa melalui pemberian umpan balik langsung (poin/skor instan), tantangan berjenjang, dan suasana bermain sambil belajar (aprende jugando). Temuan ini juga memperkuat hasil studi Nailufar et al. (2026), Agdiyah (2024), serta Fadillah & Susanti (2024) yang menyatakan bahwa media digital berbasis gim terbukti efektif mengikis kejenuhan dan memeratakan tingkat motivasi siswa di dalam kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN 21 Pilubang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari 81,09 pada pretest menjadi 92,39 pada posttest, dengan hasil uji Paired-Samples t-Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan media Educaplay. Penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi Kisah Nabi Muhammad SAW Membangun Kota Madinah. Meskipun demikian, karena penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest tanpa kelompok kontrol, hasil penelitian perlu ditafsirkan secara proporsional dengan mempertimbangkan kemungkinan adanya faktor lain yang turut memengaruhi perubahan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, guru Pendidikan Agama Islam disarankan untuk mengintegrasikan Educaplay secara terencana dalam pembelajaran, baik pada materi sejarah Islam maupun materi PAI lainnya, dengan tetap memperhatikan kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan, kemandirian, dan ketekunan dalam mempelajari materi keagamaan. Sementara itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan kelompok kontrol, serta mengembangkan penelitian dengan variabel lain, seperti hasil belajar kognitif, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah. Penelitian lanjutan juga perlu mengkaji efektivitas penggunaan Educaplay dalam jangka waktu yang lebih panjang agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kontribusi media pembelajaran digital terhadap motivasi dan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

ADR Formación. (n.d.). *Educaplay*. https://www.adrformacion.com/nosotros/educaplay.html

Arikunto, S. (2017). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta. Departemen Agama RI. (2007). Al-Qur'an dan Terjemahnya. Semarang: As-Syifa'.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman and Company.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai PustakA.

Educaplay. (n.d.). *About Educaplay: Our story & what drives us*. https://www.educaplay.com/about.html

Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis Educaplay terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, *8*(4). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1014

Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(4), 832–838.

Hanifah, N. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media Educaplay pada mata pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL), 3*(2), 100–107. https://doi.org/10.56855/intel.v3i2.984

Ismail, F. (2018). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah*. https://jdih.kemendikdasmen.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%20103%20Tahun%202014.pdf

Majid, A., & Andayani, D. (2006). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mujib, A., & Mudzakkir, J. (2008). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.

Nailufar, Y., Muhajir, M., & Sucipto, S. (2026). Pengaruh Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Keagamaan dan Pendidikan*, 12(1), 45–58.

Nailufar, Y., Muhajir, M., & Sucipto, S. (2026). The effect of Educaplay media on learning motivation and problem-solving skills of student in Islamic Education and Ethics. *EDUPEDIA*, *10*(1), 6–18. https://doi.org/10.24269/ed.v10i1.3647

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. https://jdih.dpr.go.id/setjen/detail-dokumen/tipe/uu/id/203

Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an* (Vol. 1). Lentera Hati.

Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.