

Penerapan Media Game Educaplay Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di Madrasah Aliyah

Oleh:

Cindy Amelia Umarella Putri

Ainun Nadlif

Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

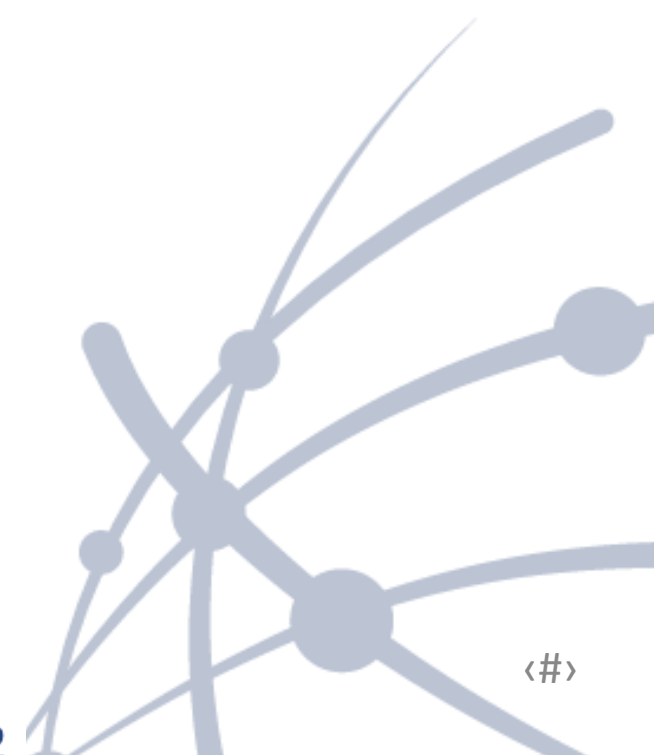
April, 2026

Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran, minat belajar siswa memegang peran yang sangat penting karena sangat memengaruhi keberhasilan belajar. Namun, pada mata pelajaran Fiqh, masih banyak siswa yang merasa pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode yang masih konvensional dan kurangnya variasi media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis game, yaitu Educaplay.

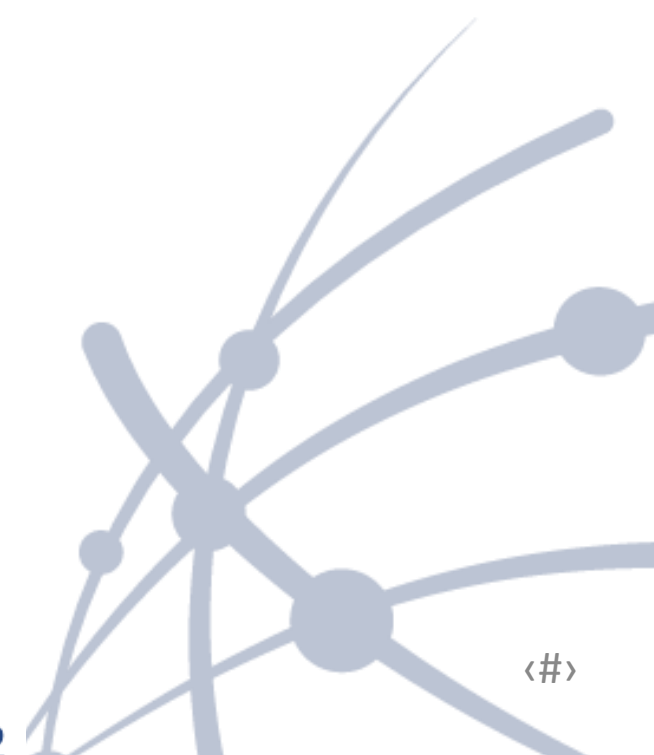
Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran berbasis game Educaplay dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh.



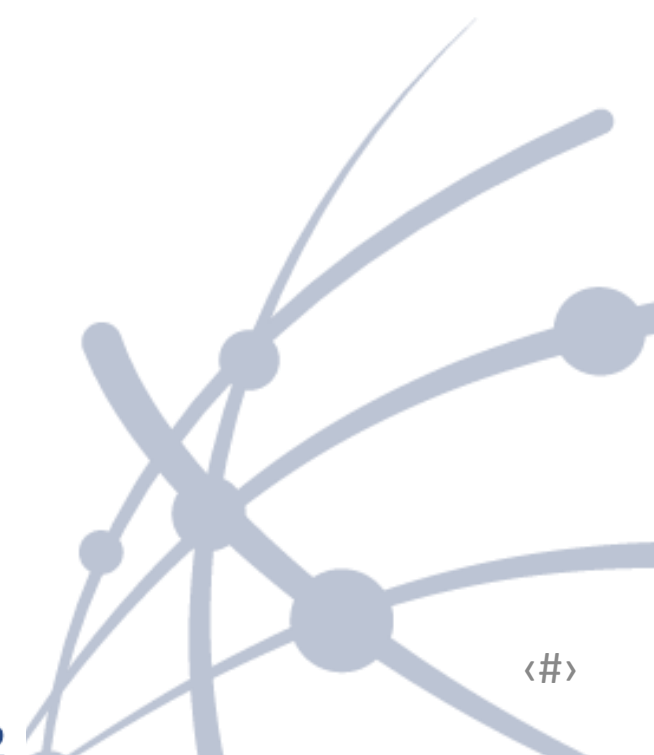
Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment. Desain yang digunakan adalah pretest-posttest nonequivalent control group. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dengan skala Likert. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji inferensial, yaitu uji t dan uji Mann-Whitney.



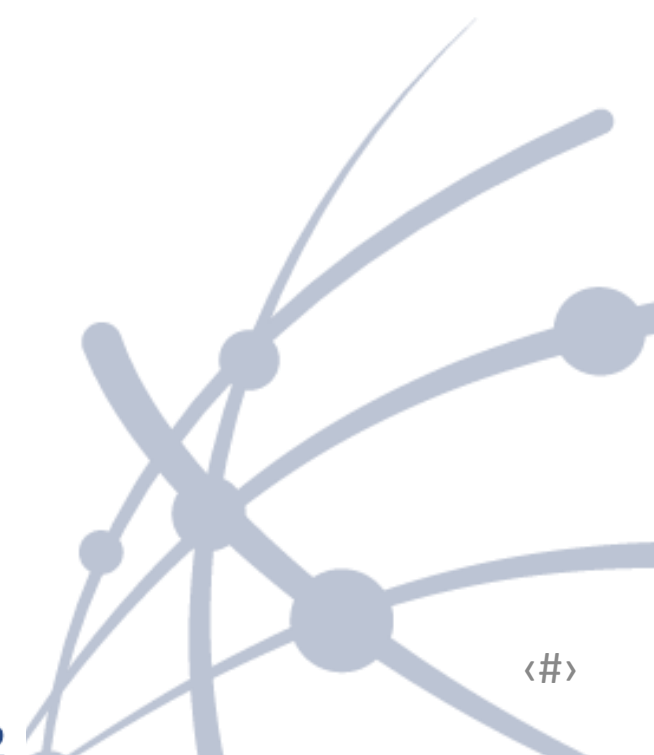
Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar yang cukup signifikan pada kelompok eksperimen. Rata-rata skor meningkat dari 29,27 menjadi 48,10 setelah penggunaan Educaplay. Sementara itu, pada kelompok kontrol, peningkatan yang terjadi tidak terlalu besar, yaitu dari 29,50 menjadi 33,60. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.



Pembahasan

Penggunaan Educaplay memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif melalui berbagai aktivitas permainan seperti kuis dan teka-teki. Hal ini membuat siswa lebih fokus, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media ini juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan secara interaktif.

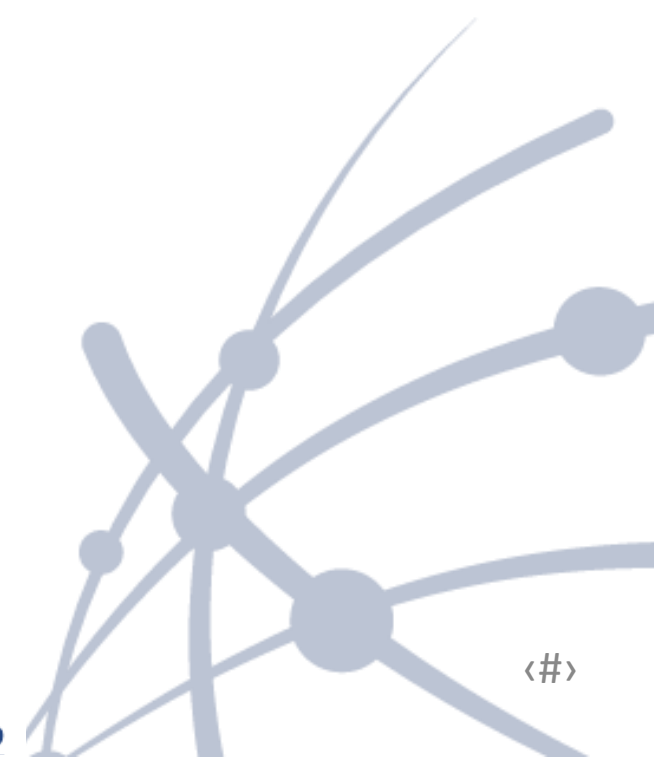


Temuan Penting Penelitian

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Educaplay mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Dibandingkan dengan metode konvensional, media ini terbukti lebih efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih media pembelajaran yang inovatif. Bagi sekolah, penggunaan media berbasis teknologi dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya.



Referensi

- [1] N. Tsabitah and M. Hanif, "Upaya Mengatasi Permasalahan Rendahnya Minat Belajar Siswa di Era Digital," vol. 3, no. 1, pp. 97–106, 2025.
- [2] Marti'in, "Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak," *Universitas Tanjungpura*, pp. 1–8, 2020.
- [3] A. Sugitanata, "injauan Pembelajaran Fiqih Mawaris Madrasah Aliyah Tarbiyah Islamiyah Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang," *Pembaharuan Konsep Kafa'Ah Dalam Perkawinan*, vol. 4, no. 2, pp. 9–15, 2017.
- [4] Mahfida Inayati and M. Mulyadi, "Evaluasi Media Pembelajaran Materi Fikih Madrasah Aliyah," *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 16–27, 2023, doi: 10.57251/ped.v3i1.946.
- [5] Adibah and S. Qolbiyyah, "Pengaruh Pembelajaran Fiqh dengan Multi Metode Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Umar Zahid Perak Jombang)," *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, vol. 8, no. 1, pp. 23–47, 2023.
- [6] S. Y. Purbawati, N. Andrijati, S. Wardani, and W. Lestari, "Desain Educaplay pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar," *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, vol. 18, no. 2, pp. 87–95, 2024.
- [7] S. A. Wardani, E. P. Permana, and M. Anam, "Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia," no. 3, pp. 1–6, 2025.
- [8] R. Adolph, "Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang," no. X, pp. 1–23, 2019.
- [9] N. Ruhma and E. U. Hanik, "Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian," *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 2, 2023, [Online]. Available: <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>

Referensi

- [10] S. Pokhrel, "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Ayan*, vol. 15, no. 1, pp. 37–48, 2024.
- [11] R. Nugrahani, J. S. Rupa, and F. Unnes, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar"
- [12] Syarmadana, N. Aisyah, and R. A., "Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, vol. 9, no. 02, pp. 51–56, Nov. 2024, doi: 10.47435/jpdk.v9i02.3201.
- [13] R. Puspitasari and N. R. Sesanti, "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang," 2024. [Online]. Available: <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- [14] E. K. et al. Sitinjak, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa" *JEBIT MANDIRI - Jurnal Ekonomi Bisnis dan Teknologi*, vol. 1, no. 1, pp. 51–55, 2021.
- [15] gamaliel septian rachma devina inka , airlanda, "Efektivitas Penggunaan Problem Based Learning Dan Contextual Teaching And Learning Terhadap Minat Belajar Ipa Kelas III" *Ilmiah pendidikan dasar*, vol. 5, no. September, pp. 188–194, 2023.
- [16] R. Adolph, "Metode Penelitian Pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol," no. 10, pp. 1–23, 2020.
- [17] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2013.
- [18] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.

