

# ARTIKEL EDUTECH\_CINDY UMARELLA\_REVISI\_FIX\_TEMPLA TE.docx

by ridas's turnitin ✨

---

**Submission date:** 30-Apr-2026 09:01AM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2928854648

**File name:** ARTIKEL\_EDUTECH\_CINDY\_UMARELLA\_REVISI\_FIX\_TEMPLATE.docx (3.83M)

**Word count:** 6891

**Character count:** 48047

## PENERAPAN MEDIA GAME EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH DI MADRASAH ALIYAH

Cindy Amelia Umarcella Putri<sup>1)</sup>, Ainun Nadlif<sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [nadliffai@umsida.ac.id](mailto:nadliffai@umsida.ac.id)

**Abstract.** Low student interest in learning Fiqh, which is often perceived as monotonous, indicates the need for technology-based instructional innovation because no study has specifically examined the use of Educaplay to increase interest in learning Fiqh at the Madrasah Aliyah level. This study aims to analyze the effect of using the game-based learning media Educaplay on increasing students' interest in learning Fiqh at Madrasah Aliyah Darul Fikri. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the pretest-posttest nonequivalent control group design. The sample consisted of 40 students who were divided into two groups, namely the experimental group and the control group. The research instrument used was a learning interest questionnaire based on a Likert scale that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using descriptive statistics as well as inferential tests, including the Independent Sample T-Test and the nonparametric Mann-Whitney U test. The findings revealed a significant difference between the experimental and control groups, as indicated by a significance value of 0.000 ( $<0.05$ ). Furthermore, the average increase in learning interest in the experimental group was 18.83, which was higher than that of the control group at 4.10. These results were further supported by the Mann-Whitney test, which also showed a significant difference between the two groups. Therefore, the implementation of game-based learning media Educaplay is proven to be effective in enhancing students' interest in learning Fiqh through a more interactive, engaging, and enjoyable learning process.

**Keywords** - Educaplay, Learning Interest, Fiqh Learning

**Abstrak.** Rendahnya ketertarikan siswa dalam mempelajari Fiqh yang sering dipersepsikan monoton menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi karena belum ada penelitian yang secara spesifik menguji penggunaan Educaplay untuk meningkatkan minat belajar Fiqh di Madrasah Aliyah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Educaplay terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di Madrasah Aliyah Darul Fikri. Metode penelitian yang diterapkan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan quasi-eksperimen, yakni model pretest-posttest nonequivalent control group design. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa yang selanjutnya dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar dengan skala Likert yang telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif serta uji inferensial, yaitu Independent Sample T-Test dan uji nonparametrik Mann-Whitney U. Temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ). Selain itu, rata-rata peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen mencapai 18,83, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol sebesar 4,10. Hasil tersebut diperkuat oleh uji Mann-Whitney yang turut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis permainan Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

**Kata Kunci** - Educaplay, Minat Belajar, Pembelajaran Fiqh

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dalam menghadapi era digital yang ditandai dengan pesatnya arus teknologi informasi, sistem pendidikan dituntut untuk terus bertransformasi dan melakukan berbagai inovasi, baik dalam hal metode, pendekatan, maupun media pembelajaran (Tsabitah & Hanif, 2025). Salah satu persoalan yang masih menjadi

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

tantangan dalam dunia pendidikan hingga saat ini adalah rendahnya ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar. Minat belajar merupakan faktor internal yang memiliki peran krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Martini et al., 2019). Peserta didik dengan tingkat minat belajar yang tinggi umumnya menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, sikap yang lebih kreatif, serta antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, kondisi ini semakin kompleks ketika dikaitkan dengan mata pelajaran yang bersifat normatif-teoretis seperti Fiqh. Di berbagai satuan pendidikan, khususnya Madrasah Aliyah, mata pelajaran Fiqh kerap dianggap monoton dan membosankan oleh sebagian siswa. Penyajian materi yang konvensional, berpusat pada guru, serta minim inovasi menyebabkan siswa kurang tertarik dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran (Lubis et al., 2024). Akibatnya, tidak hanya minat belajar yang rendah, tetapi juga pemahaman siswa terhadap materi Fiqh menjadi kurang maksimal. Padahal, mata pelajaran Fiqh memegang peran penting dalam membentuk pemahaman dan praktik keberagamaan siswa dalam kehidupan sehari-hari (Inayati & Mulyadi, 2023).

Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dalam model pembelajaran sebagai respons terhadap persoalan tersebut. Inovasi tersebut tidak semata-mata berorientasi pada penyampaian materi secara kognitif, melainkan juga perlu mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan konteks kehidupan peserta didik. Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan minat serta keterlibatan siswa adalah pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital (Adibah & Qolbiyyah, 2023). Media tersebut tidak hanya berperan sebagai alat pendukung dalam kegiatan pengajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu mengubah proses pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Salah satu bentuk konkret pemanfaatan teknologi tersebut adalah platform digital Educaplay yang menawarkan pengalaman belajar interaktif dan personal. Educaplay merupakan media pembelajaran yang memungkinkan pendidik merancang beragam aktivitas berbasis permainan edukatif, seperti *video quiz*, *crossword puzzle*, *word search*, *matching game*, hingga *riddle*. Platform ini memungkinkan materi pelajaran disajikan secara visual, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Purbawati et al., 2025). Selain itu, Educaplay juga fleksibel karena aktivitasnya dapat dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan, usia, serta konteks siswa yang beragam.

Lebih lanjut, pemanfaatan Educaplay sebagai media pembelajaran diharapkan mampu memotivasi guru untuk mengembangkan kreativitas serta inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang berkualitas tidak hanya dituntut menguasai konten pembelajaran, tetapi juga mampu mengemasnya dalam bentuk yang menarik melalui pemanfaatan teknologi pendidikan (Wardani et al., 2025). Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan permainan edukatif seperti Educaplay dapat menjadi strategi yang efektif untuk mewujudkan lingkungan pembelajaran yang partisipatif, komunikatif, dan tidak monoton (Setianingsih et al., 2025). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ruhma dan Hanik (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menghadirkan suasana yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas. Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa menyerap informasi dengan lebih efektif dan efisien, serta memberikan ruang bagi mereka untuk membangun pemahaman secara mandiri dan aktif (Karomah et al., 2024). Wafiqni dan Adelia (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, sekaligus membantu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami.

Hasil penelitian Syarmadana (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemd. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pada siklus I yang menunjukkan persentase sebesar 72,7% dengan kategori baik, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 89,1% dengan kategori sangat baik. Temuan penelitian Syarmadana (2024) serta Puspitasari dan Sesanti (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay mampu meningkatkan minat, keaktifan, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar peserta didik yang semula hanya mencapai 50% pada tahap pra-siklus, kemudian meningkat menjadi 85%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa Educaplay efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, Educaplay dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan efisien.

Berdasarkan uraian tersebut, minat belajar siswa menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Fiqh. Karakteristik mata pelajaran Fiqh yang cenderung bersifat teoretis dan kerap dipersepsikan monoton menyebabkan sebagian siswa kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya upaya inovatif dalam pembelajaran guna mengoptimalkan minat dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta bermakna bagi peserta didik.

Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, penelitian ini dilandasi oleh urgensi [7](#) memanfaatkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya [pada mata pelajaran Fiqh di Madrasah Aliyah Darul Fikri](#). Dalam era digital, penggunaan media interaktif seperti Educaplay menjadi salah satu alternatif untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan proses pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan Educaplay dalam pembelajaran Fiqh di tingkat madrasah masih sangat terbatas, karena sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada mata pelajaran umum seperti IPAS dan Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif dalam konteks pembelajaran keagamaan yang bersifat normatif dan kontekstual. Selain itu, mata pelajaran Fiqh memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran umum karena tidak hanya menekankan penguasaan konsep teoritis, tetapi juga penerapan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran Fiqh perlu dirancang secara kontekstual, interaktif, dan berbasis pengalaman agar peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian terkait penerapan Educaplay dalam pembelajaran Fiqh di Madrasah Aliyah yang masih belum banyak dikaji secara spesifik sesuai dengan karakteristik materi keagamaan.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa Educaplay efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran umum di jenjang sekolah dasar, belum ada penelitian yang menguji efektivitas Educaplay dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Fiqh di tingkat Madrasah Aliyah. Kesenjangan ini terlihat pada beberapa aspek, yaitu perbedaan mata pelajaran (Fiqh yang bersifat normatif-teoretis belum dikaji), perbedaan jenjang pendidikan (belum diteliti pada Madrasah Aliyah), perbedaan variabel penelitian (minat belajar belum menjadi fokus utama), serta perbedaan lingkungan lembaga pendidikan (madrasah yang berciri keagamaan masih jarang diteliti). Dengan demikian, masih terdapat kekosongan kajian empiris yang menguji apakah media game interaktif seperti Educaplay mampu mentransformasikan pembelajaran Fiqh yang cenderung konvensional menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan kesenjangan tersebut, tujuan penelitian ini adalah menguji efektivitas penggunaan Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di Madrasah Aliyah Darul Fikri. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menerapkan media Educaplay dalam proses pembelajaran Fiqh, (2) menganalisis perubahan minat belajar siswa setelah penggunaan media tersebut, dan (3) mengevaluasi sejauh mana media game edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran Fiqh yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton di lingkungan madrasah.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* serta desain *pretest-posttest nonequivalent control group*. Penelitian melibatkan dua kelas tanpa proses pengacakan, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran melalui media permainan Educaplay dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Kedua kelas diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah pembelajaran untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Perbandingan skor *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Educaplay terhadap minat belajar siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X di Madrasah Aliyah Darul Fikri.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesiapan fasilitas kelas, seperti ketersediaan smartphone, akses internet, dan kemampuan dasar siswa dalam menggunakan perangkat digital sehingga penerapan Educaplay dapat berlangsung optimal. Sampel berjumlah 40 siswa dari dua kelas paralel dengan kemampuan Fiqh relatif setara, terdiri dari 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan 10 siswa sebagai kelas kontrol. Pembagian ini disesuaikan dengan ketersediaan sarana pendukung pembelajaran digital pada kelas eksperimen, sejalan dengan karakteristik desain *quasi experiment* tanpa randomisasi. Perlakuan dilaksanakan selama 4 pertemuan ( $2 \times 45$  menit). Pada kelas eksperimen, Educaplay digunakan pada tahap inti melalui aktivitas *video quiz*, *matching game*, dan *crossword puzzle* yang diakses siswa melalui smartphone, disertai diskusi dan refleksi. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa media digital.

Instrumen angket minat belajar disusun oleh peneliti berdasarkan kajian teori yang relevan dengan variabel penelitian. Indikator dijabarkan menjadi butir pernyataan sesuai konteks pembelajaran Fiqh. Prosedur penyusunan, uji validitas, dan reliabilitas instrumen mengacu pada langkah pengembangan instrumen menurut Sugiyono (2013) dan Arikunto (2019). Instrumen juga telah melalui uji validasi isi oleh ahli sebelum digunakan. Setiap pernyataan diukur menggunakan skala Likert lima tingkat. Selain angket, data dikumpulkan melalui observasi untuk merekam partisipasi siswa serta dokumentasi berupa daftar hadir dan catatan akademik.

Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Tahap analisis diawali dengan uji validitas dan reliabilitas instrumen untuk memastikan kualitas data. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas guna memenuhi asumsi analisis parametrik. Uji *t* tetap digunakan sebagai analisis pembandingan (*robustness check*) untuk melihat konsistensi hasil dengan uji nonparametrik Mann-Whitney U Test, meskipun data tidak berdistribusi normal. Untuk mengetahui perbedaan skor

pretest dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol, digunakan uji *Independent Sample t-Test*. Analisis ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan Educaplay terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

##### 1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian mampu merepresentasikan dan mengukur variabel yang diteliti, yaitu minat belajar peserta didik. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*, yaitu dengan menghubungkan skor pada setiap butir pernyataan dengan skor total yang diperoleh responden. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 30 orang pada kelompok eksperimen, sehingga derajat kebebasan (*degree of freedom/df*) dihitung dengan rumus  $df = N - 2$ , yang menghasilkan nilai *df* sebesar 28. Pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  (5%), nilai *r* tabel yang dijadikan sebagai acuan adalah sebesar 0,361. Penetapan nilai *r* tabel ini menjadi dasar dalam menentukan tingkat validitas setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian.

Kriteria pengujian validitas ditetapkan sebagai berikut: (1) apabila nilai *r* hitung  $> r$  tabel (0,361), maka butir pernyataan dinyatakan valid; (2) apabila nilai *r* hitung  $< r$  tabel (0,361), maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid; dan (3) apabila tidak terdapat variasi jawaban sehingga nilai korelasi tidak dapat dihitung, maka butir tersebut dinyatakan tidak dapat diuji validitasnya. Perhitungan koefisien korelasi dilakukan dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel menggunakan fungsi =CORREL(*range\_item*; *range\_total*). Dengan demikian, nilai *r* hitung yang diperoleh merepresentasikan tingkat hubungan antara skor pada masing-masing butir pernyataan dengan skor total yang dimiliki responden. Hasil pengujian validitas instrumen *pretest* dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1. Penyajian hasil dalam bentuk tabel bertujuan untuk mempermudah pembacaan dan interpretasi data secara lebih sistematis.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen *Pretest*

No.	Pernyataan	R hitung	R tabel (0,361)	Keterangan
1.	Saya memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh saat pelajaran Fiqh berlangsung	0,4120		Valid
2.	Saya merasa tertarik dengan materi pada pelajaran Fiqh	0,3845		Valid
3.	Saya berusaha fokus meskipun materi terasa sulit atau membosankan	0,486		Valid
4.	Saya berusaha mencatat hal-hal penting selama pelajaran berlangsung	0,4796		Valid
5.	Saya merasa senang saat mengikuti pelajaran Fiqh	0,3916		Valid
6.	Saya menganggap pelajaran ini penting untuk masa depan saya	0,4669	0,361	Valid
7.	Saya aktif bertanya jika ada hal yang belum dipahami	0,4692		Valid
8.	Saya terbiasa belajar mandiri tanpa bantuan media	0,4839		Valid
9.	Saya percaya kemampuan saya dalam mata pelajaran ini cukup baik	0,4009		Valid
10.	Saya sering berdiskusi dengan teman tentang materi Pelajaran	0,5877		Valid
11.	Saya nyaman belajar menggunakan perangkat elektronik (HP/Laptop)	0,4195		Valid

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, seluruh butir pernyataan dapat dinyatakan valid karena masing-masing memiliki nilai *r* hitung yang melebihi *r* tabel (0,361). Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir instrumen *pretest* telah mampu mengukur variabel minat belajar peserta didik secara tepat. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan dalam instrumen *pretest* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian. Kevalidan instrumen tersebut menunjukkan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat kepercayaan yang memadai sehingga

dapat digunakan untuk analisis lanjutan. Selanjutnya, hasil uji validitas instrumen *posttest* dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen *Posttest***

No.	Pernyataan	R hitung	R tabel (0,361)	Keterangan
1.	Media yang digunakan membantu saya memahami materi lebih jelas	0,3975		Valid
2.	Media tersebut mudah digunakan	0,3985		Valid
3.	Konten pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	0,5577		Valid
4.	Kualitas audio dan visual menarik	0,4218		Valid
5.	Saya merasa lebih termotivasi belajar setelah menggunakan media ini	0,4115		Valid
6.	Saya lebih aktif bertanya dan berpartisipasi saat pembelajaran ketika menggunakan media ini	0,3858		Valid
7.	Media ini membuat saya ingin mempelajari materi lebih lanjut secara mandiri	0,4868	0,361	Valid
8.	Saya merasa kemampuan saya meningkat setelah menggunakan media ini saat pembelajaran	0,6614		Valid
9.	Saya puas dengan penyajian media	0,43122		Valid
10.	Saya akan merekomendasikan penggunaan media ini kepada teman	0,4250		Valid
11.	Secara keseluruhan, media ini efektif untuk digunakan saat pembelajaran terutama Pelajaran Fiqh.	0,3894		Valid

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Berdasarkan Tabel 2 yang memuat hasil uji validitas instrumen *posttest*, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan yang diuji memenuhi kriteria validitas. Hal ini dibuktikan oleh nilai  $r$  hitung pada setiap butir pernyataan yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel (0,361). Dengan demikian, seluruh 11 butir pernyataan pada instrumen *posttest* dinyatakan memenuhi kriteria dan layak digunakan dalam penelitian. Kevalidan ini menunjukkan bahwa instrumen *posttest* mampu mengukur minat belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran secara tepat.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam menghasilkan data apabila digunakan pada kondisi yang relatif sama. Reliabilitas menunjukkan tingkat kejelasan atau kestabilan suatu instrumen dalam mengukur suatu variabel. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) yang dihitung melalui bantuan perangkat lunak Microsoft Excel. Mengacu pada pendapat Arikunto (2019), suatu instrumen dapat dikategorikan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha*  $\geq 0,60$ , sedangkan nilai yang berada di bawah 0,60 mengindikasikan bahwa instrumen tersebut belum memenuhi kriteria reliabilitas. Adapun hasil pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

No.	Jenis Instrumen	Jumlah Butir	<i>Cronbach's Alpha</i> ( $\alpha$ )	Kriteria Reliabilitas	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	11	0,601	Tinggi	Reliabel
2	<i>Posttest</i>	11	0,603	Tinggi	Reliabel

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Berdasarkan tabel 3 di atas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) untuk instrumen *pretest* sebesar 0,601 dan untuk *posttest* sebesar 0,603. Berdasarkan kriteria reliabilitas menurut Arikunto (2019), nilai  $\alpha > 0,60$  tergolong tinggi, sehingga baik instrumen *pretest* maupun *posttest* dinyatakan reliabel. Instrumen ini dinyatakan reliabel karena mampu menghasilkan pengukuran yang konsisten, stabil, serta dapat dipercaya, sehingga memberikan hasil yang relatif sama apabila digunakan kembali dengan prosedur atau metode yang serupa. Selain itu, penggunaan media

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

pembelajaran dalam penelitian ini menjadi salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tampilan media yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1. Menampilkan Media.



**Gambar 1. Menampilkan Media**  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media yang ditampilkan melalui proyektor di dalam kelas. Guru atau peneliti tampak aktif menjelaskan materi di depan kelas, sementara peserta didik menyimak dengan saksama serta mencatat informasi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta minat belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, suasana pembelajaran terlihat interaktif dan kondusif, yang berperan dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 3. Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan gambaran umum terkait data penelitian yang diperoleh dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penyajian data tersebut mencakup kondisi sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Skor total diperoleh dari penjumlahan 11 butir pernyataan dalam angket minat belajar dengan skala Likert 1–5 untuk setiap responden. Berikut disajikan hasil analisis statistik deskriptif pada setiap kelompok penelitian yang dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Statistik Deskriptif Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Kelompok	Jenis Tes	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-rata	Standar Deviasi (SD)
Eksperimen	<i>Pretest</i>	30	31	28	29,27	0,94
Eksperimen	<i>Posttest</i>	30	51	46	48,10	0,96
Kontrol	<i>Pretest</i>	10	33	28	29,50	1,43
Kontrol	<i>Posttest</i>	10	35	33	33,60	0,70

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor yang cukup signifikan dari *pretest* ke *posttest*. Rata-rata skor meningkat dari 29,27 menjadi 48,10, yang menunjukkan adanya perubahan positif setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Educaplay berkontribusi terhadap meningkatnya minat belajar peserta didik. Sementara itu, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan, namun dalam skala yang lebih kecil, yaitu dari 29,50 menjadi 33,60. Perbedaan besarnya peningkatan antara kedua kelompok menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen memiliki dampak yang lebih efektif. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Educaplay memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Adapun aktivitas siswa dalam mengisi kuesioner sebagai bagian dari proses pengumpulan data penelitian ditampilkan pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2. Pengerjaan Kuesioner oleh siswa**  
 Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Berdasarkan Gambar 2, terlihat bahwa siswa sedang mengerjakan kuesioner menggunakan perangkat elektronik secara mandiri di dalam kelas. Setiap siswa tampak fokus dalam menjawab butir-butir pernyataan yang disajikan, yang menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pengumpulan data. Penggunaan perangkat seperti laptop membantu mempermudah proses pengisian kuesioner secara lebih praktis dan efisien. Selain itu, kondisi kelas yang kondusif turut mendukung siswa dalam memberikan jawaban yang lebih optimal sesuai dengan pengalaman belajar mereka.

#### 4. Uji Asumsi (Normalitas dan Homogenitas)

Sebelum dilakukan uji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua pengujian tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa data telah memenuhi persyaratan dalam penggunaan analisis statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk menilai keseragaman varians antar kelompok. Apabila data tidak berdistribusi normal atau tidak homogen, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan teknik nonparametrik agar hasilnya tetap valid.

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menilai apakah data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen mengikuti distribusi normal. Menurut Sugiyono (2013), uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data yang berdistribusi normal menunjukkan bahwa sampel penelitian dapat mewakili populasi dengan baik, sedangkan data yang tidak normal mengindikasikan adanya penyimpangan dalam distribusi. Arikunto (2019) juga menyatakan bahwa distribusi normal merupakan salah satu syarat penting dalam penggunaan analisis statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS, serta dilakukan verifikasi perhitungan menggunakan Microsoft Excel. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas ditetapkan berdasarkan nilai signifikansi (*p-value*). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai *p-value* > 0,05, sedangkan jika nilai *p-value* ≤ 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Shapiro-Wilk**

Kelompok	Jenis Tes	Statistik (W)	Sig. (p)	Keterangan
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,8069	0,0176	Tidak normal
Kontrol	<i>Posttest</i>	0,7809	0,0085	Tidak normal
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,8596	0,0010	Tidak normal
Eksperimen	<i>Posttest</i>	0,8511	0,0007	Tidak normal

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 5, diketahui bahwa keempat kelompok data memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh data, baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, tidak mengikuti distribusi normal. Ketidaksesuaian distribusi ini dapat disebabkan oleh jumlah sampel yang relatif kecil serta variasi jawaban yang cenderung seragam antarresponden. Dengan demikian, analisis selanjutnya perlu mempertimbangkan penggunaan uji nonparametrik agar hasil pengujian tetap valid.

##### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menilai apakah varians dari kedua kelompok data memiliki kesamaan atau tidak. Menurut Sugiyono (2013), uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah varians antar dua atau lebih kelompok memiliki tingkat kesamaan (Sugiyono, 2013). Apabila hasil pengujian menunjukkan bahwa data bersifat homogen ( $p > 0,05$ ), maka dapat diasumsikan bahwa perbedaan rata-rata antar kelompok lebih dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan, bukan oleh perbedaan varians data. Menurut Arikunto (2019), uji homogenitas memiliki peran penting untuk memastikan bahwa kondisi awal antar kelompok penelitian berada pada tingkat yang sebanding sebelum perlakuan diberikan. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan metode *Levene Test*. Adapun hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 6 berikut.

**Tabel 6. Uji Homogenitas dengan Levene Test**

Jenis Uji	F hitung	Sig. (p)	Keterangan
Levene Test	0,017	0,896	Homogen

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Hasil analisis data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *t*-hitung sebesar 28,33 dengan nilai signifikansi ( $p$ ) = 0,000 ( $< 0,05$ ). Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Educaplay memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

#### a. Uji Mann–Whitney U

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga dilakukan analisis lanjutan dengan menggunakan *Mann–Whitney U Test*, yang berfungsi untuk menguji perbedaan median dua kelompok independen. Menurut Arikunto (2019), Uji *Mann–Whitney* merupakan alternatif dari uji *t* yang digunakan ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi, namun peneliti tetap ingin membandingkan perbedaan secara statistik. Berikut disajikan hasil uji *Mann–Whitney U* yang dapat dilihat pada Tabel 8.

**Tabel 8. Hasil Uji Mann–Whitney U**

Kelompok	N	Rata-rata Rank	Jumlah Rank	Nilai U	Sig. (p)	Keterangan
Eksperimen	30	45,30	1359,00	300,00	0,000	Berbeda signifikan
Kontrol	10	12,70	127,00	sama	sama	sama

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Hasil uji *Mann–Whitney* pada tabel 8 menunjukkan nilai  $U = 300,00$  dengan  $p = 0,000$  ( $< 0,05$ ). Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara median pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang berarti penggunaan media Educaplay berdampak nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa. Nilai  $U$  dan  $Sig. (p)$  pada tabel di atas merupakan hasil perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Karena uji *Mann–Whitney* membandingkan dua kelompok sekaligus, maka nilai  $U$  dan signifikansi hanya ditampilkan satu kali dan berlaku untuk keduanya. Hasil ini memperkuat temuan dari uji-*t* sebelumnya bahwa penggunaan media berbasis game edukatif lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan hasil uji *Levene* pada Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,896 ( $> 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Artinya, varians antara kelompok kontrol dan eksperimen relatif sama, dan perbedaan hasil yang muncul nantinya tidak disebabkan oleh ketidakseimbangan variasi data. Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, tetapi memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, untuk menguji perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, analisis selanjutnya dilakukan menggunakan uji nonparametrik, yaitu *Mann–Whitney U Test*, sebagai alternatif dari uji *t* dua sampel independen. Uji ini lebih tepat digunakan karena tidak mensyaratkan distribusi data yang normal namun tetap mampu membandingkan median dua kelompok secara akurat.

#### 5. Uji-t dan Uji Mann–Whitney

Sebelum dilakukan uji-*t* dan uji *Mann–Whitney*, peneliti terlebih dahulu memastikan bahwa data sudah melalui uji asumsi (normalitas dan homogenitas). Berdasarkan hasil uji sebelumnya, diketahui bahwa data tidak berdistribusi normal namun bersifat homogen. Oleh karena itu, analisis perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan menggunakan dua pendekatan: (1) Uji-*t* dua sampel independen (*Independent Sample T-Test*), untuk melihat perbandingan rata-rata; dan (2) Uji *Mann–Whitney U*, sebagai uji nonparametrik pembandingan karena distribusi data tidak normal.

##### a. Uji-t (*Independent Sample T-Test*)

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards. Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Uji *t* dua sampel independen digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil *gain score* (selisih antara *posttest* dan *pretest*) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2013), uji *t* digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang bersifat independen. Dalam penelitian ini, uji *t* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran Educaplay memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh. Tabel 7 berikut menyajikan hasil uji-*t* dua sampel independen.

Tabel 7. Hasil Uji-*t* Dua Sampel Independen

Kelompok	Pretest	Posttest	Gain (Post-Pre)	Rata-rata	t-hitung	Sig. (p)	Keterangan
Eksperimen	29,27	48,10	18,83	38,68	28,33	0,000	Berbeda signifikan
Kontrol	29,50	33,60	4,10	31,55	sama	sama	sama

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Hasil analisis data pada Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai *t*-hitung sebesar 28,33 dengan nilai signifikansi ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif (*H<sub>a</sub>*) diterima, sedangkan hipotesis nol (*H<sub>0</sub>*) ditolak. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Educaplay memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

#### b. Uji Mann-Whitney U

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga dilakukan analisis lanjutan dengan menggunakan *Mann-Whitney U Test*, yang berfungsi untuk menguji perbedaan median dua kelompok independen. Menurut Arikunto (2019), Uji *Mann-Whitney* merupakan alternatif dari uji *t* yang digunakan ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi, namun peneliti tetap ingin membandingkan perbedaan secara statistik. Berikut disajikan hasil uji *Mann-Whitney U* yang dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Mann-Whitney U

Kelompok	N	Rata-rata Rank	Jumlah Rank	Nilai U	Sig. (p)	Keterangan
Eksperimen	30	45,30	1359,00	300,00	0,000	Berbeda signifikan
Kontrol	10	12,70	127,00	sama	sama	sama

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Hasil uji *Mann-Whitney* pada tabel 8 menunjukkan nilai  $U = 300,00$  dengan  $p = 0,000 < 0,05$ . Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara median pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang berarti penggunaan media Educaplay berdampak nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa. Nilai *U* dan *Sig. (p)* pada tabel di atas merupakan hasil perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Karena uji *Mann-Whitney* membandingkan dua kelompok sekaligus, maka nilai *U* dan signifikansi hanya ditampilkan satu kali dan berlaku untuk keduanya. Hasil ini memperkuat temuan dari uji-*t* sebelumnya bahwa penggunaan media berbasis game edukatif lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

#### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada instrumen *pretest* dan *posttest* dinyatakan valid, serta kedua instrumen memiliki reliabilitas yang memenuhi kriteria. Hal ini menandakan bahwa angket minat belajar yang digunakan telah layak dan konsisten untuk mengukur perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, perubahan skor yang terjadi, yaitu kenaikan rata-rata skor minat belajar siswa dari 29,27 pada *pretest* menjadi 48,10 pada *posttest* di kelas eksperimen setelah penggunaan Educaplay, dapat diyakini merefleksikan perubahan minat belajar yang nyata, bukan disebabkan oleh kelemahan alat ukur. Temuan ini sejalan dengan Agustini dan Kaliwanovia (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan instrumen yang valid dan reliabel sangat penting dalam mengukur peningkatan minat dan motivasi belajar siswa secara akurat dalam pembelajaran berbasis game.

Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, namun memiliki varians yang homogen. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa perbedaan hasil yang terjadi tidak dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal minat belajar kedua kelompok, karena skor *pretest* kelas eksperimen (29,27) dan kelas kontrol (29,50) menunjukkan kondisi awal yang relatif setara, melainkan lebih dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan. Oleh karena itu, penggunaan uji parametrik dan nonparametrik memberikan penguatan bahwa temuan penelitian ini

konsisten dan dapat dipercaya secara statistik. Hal ini didukung oleh Rachma dan Gamaliel (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan meskipun kondisi awal peserta didik relatif homogen.

Uji t dua sampel independen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada gain score antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun, karena hasil uji asumsi menunjukkan data tidak berdistribusi normal, maka interpretasi utama didasarkan pada hasil uji nonparametrik Mann-Whitney U Test yang juga menunjukkan adanya perbedaan median yang signifikan. Hasil uji t dalam penelitian ini digunakan sebagai analisis pembandingan (supporting analysis) untuk memperkuat kecenderungan hasil pengujian nonparametrik. Konsistensi hasil dari kedua uji tersebut tetap menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh. Sejalan dengan temuan tersebut, Sitinjak et al. (2021) melaporkan bahwa penggunaan Educaplay yang dikombinasikan dengan model pembelajaran inovatif mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Secara deskriptif, terlihat adanya perbedaan peningkatan skor yang cukup mencolok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata skor yang jauh lebih tinggi setelah pembelajaran menggunakan Educaplay, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan yang relatif kecil melalui pembelajaran konvensional. Peningkatan rata-rata skor pada kelompok eksperimen sebesar 18,83 poin menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 4,10 poin, yang menunjukkan bahwa tanpa media interaktif, peningkatan minat belajar cenderung lebih rendah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis game mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih antusias serta aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Kurniawan dan Ambarwati (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan bersifat partisipatif.

Peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik Educaplay sebagai media game edukatif yang menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Fitur kuis, teka-teki, dan berbagai aktivitas berbasis permainan membuat siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga ikut terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini mendorong munculnya perhatian, rasa senang, keingintahuan, dan partisipasi siswa sebagai indikator utama minat belajar. Hal tersebut sejalan dengan Retta et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran digital berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan serta ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Ruhma dan Hanik (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian Syarmadana et al. (2024) juga menemukan bahwa penggunaan Educaplay dapat meningkatkan minat belajar secara signifikan, sedangkan Puspitasari dan Sesanti (2024) menemukan bahwa media tersebut mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa di kelas. Sejalan dengan itu, Amaliah et al. (2024) menegaskan bahwa penggunaan Educaplay berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar, terutama pada aspek perhatian dan keterlibatan. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memperluas penerapannya pada konteks pembelajaran Fiqh di Madrasah Aliyah.

Dalam konteks pembelajaran Fiqh yang cenderung bersifat teoritis, kehadiran media interaktif seperti Educaplay mampu mengubah dinamika pembelajaran menjadi lebih hidup. Siswa tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi aktif berinteraksi dengan materi melalui aktivitas permainan edukatif. Hal ini berdampak pada meningkatnya perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini juga diperkuat oleh Pramahdi dan El-Yunusi (2025) yang menyatakan bahwa permainan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil uji parametrik dan nonparametrik menunjukkan temuan yang konsisten, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar, tetapi juga turut berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh. Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Educaplay tidak hanya meningkatkan skor minat belajar secara statistik, tetapi juga mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Media ini mampu menjadikan materi yang bersifat teoritis lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan media game *Educaplay* dalam pembelajaran Fiqh terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari besarnya peningkatan skor minat belajar pada kelompok yang menggunakan *Educaplay*, yang mencapai sekitar 18 poin, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mengalami peningkatan sekitar 4 poin. Media interaktif berbasis permainan ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Pemanfaatan *Educaplay* membantu siswa lebih fokus, termotivasi, dan antusias dalam memahami materi, sekaligus membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton. Dengan demikian, *Educaplay* dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Fiqh untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Ke depan, prospek pengembangan hasil penelitian ini dapat diarahkan pada perancangan konten *Educaplay* yang lebih variatif dan terintegrasi dengan kurikulum Fiqh di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, sampai Madrasah Aliyah. Pengembangan fitur evaluasi berbasis analitik pada platform ini juga berpotensi dimanfaatkan untuk memantau perkembangan minat dan pemahaman siswa secara lebih terukur dan berkelanjutan. Selain itu, penggunaan *Educaplay* dapat dipadukan dengan model pembelajaran seperti *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih kolaboratif, kontekstual, serta berorientasi pada siswa. Adapun prospek penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan memperluas variabel yang dikaji, seperti hasil belajar kognitif, motivasi belajar, dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, penelitian dapat menggunakan desain eksperimen dengan jumlah sampel yang lebih besar, durasi penerapan yang lebih panjang, serta diaplikasikan pada mata pelajaran lain untuk menguji konsistensi efektivitas media tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis dalam pembelajaran Fiqh, tetapi juga membuka peluang pengembangan inovasi media pembelajaran digital yang lebih luas di lingkungan pendidikan.

## REFERENSI

- [1] Adibah, A., & Qolbiyyah, S. (2023). Pengaruh pembelajaran Fiqih dengan multi metode terhadap minat belajar siswa: (Studi kasus di Madrasah Aliyah Umar Zahid Perak Jombang). *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan; Sosial dan Budaya*, 8(1), 23-47. <https://doi.org/10.32492/sumbula.v8i1.5414>
- [2] Agustin, L., & Kaliwanovia, T. S. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis games *Educaplay* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 240-255. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/39929>
- [3] Amaliah, F., Karim, A., & Asyiah, N. (2024). Pengaruh media *Educaplay* terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 577-587. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/31326>
- [4] Arikunto, S. (2019) *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Inayati, M., & Mulyadi, M. (2023). Evaluasi media pembelajaran materi Fiqih Madrasah Aliyah. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(1), 16-27. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i1.946>
- [6] Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 211-222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- [7] Kurniawan, A., & Ambarwati, F. Y. (2024). Analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan kartu permainan pecahan biasa-desimal. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 4(2), 45-52. <https://doi.org/10.51878/action.v4i2.4143>
- [8] Lubis, S., Tumiran, T., Harahap, M. Y., & Rahayu, S. (2024). Tinjauan pembelajaran fiqih mawaris Madrasah Aliyah Tarbiyah Islamiyah Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Keislaman*, 7(1), 271-285. <https://doi.org/10.54298/jk.v7i1.259>
- [9] Marti'in, W., Wicaksono, L., & Purwanti, P. (2019). Analisis tentang rendahnya minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(7), 425-436. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/33958>
- [10] Pramahdi, Y. S., & El-Yunusi, M. Y. M. (2025). Implementasi permainan interaktif dalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an surat pendek di TPQ Masjid Al-Ihsan Surabaya. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(1), 90-102. <https://doi.org/10.51878/educational.v5i1.4530>
- [11] Purbawati, S. Y., Haryani, S., Andrijati, N., Sudarmin, Wardani, S., & Lestari, W. (2025). Desain *Educaplay* pada materi pecahan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 87-95. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v18i2.482>

- [12] Adibah, A., & Qolbiyyah, S. (2023). Pengaruh pembelajaran Fiqih dengan multi metode terhadap minat belajar siswa: (Studi kasus di Madrasah Aliyah Umar Zahid Perak Jombang). *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 8(1), 23–47. <https://doi.org/10.32492/sumbula.v8i1.5414>
- [13] Agustin, L., & Kaliwanovia, T. S. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis games Educaplay untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 240-255. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/39929>
- [14] Amaliah, F., Karim, A., & Asyiah, N. (2024). Pengaruh media Educaplay terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 577-587. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/31326>
- [15] Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [16] Inayati, M., & Mulyadi, M. (2023). Evaluasi media pembelajaran materi Fiqih Madrasah Aliyah. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(1), 16–27. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i1.946>
- [17] Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Katan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 211–222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- [18] Kurniawan, A., & Ambarwati, F. Y. (2024). Analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan kartu permainan pecahan biasa-desimal. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 4(2), 45–52. <https://doi.org/10.51878/action.v4i2.4143>
- [19] Lubis, S., Tumiran, T., Harahap, M. Y., & Rahayu, S. (2024). Tinjauan pembelajaran fiqih mawaris Madrasah Aliyah Tarbiyah Islamiyah Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Keislaman*, 7(1), 271–285. <https://doi.org/10.54298/jk.v7i1.259>
- [20] Marti'in, W., Wicaksono, L., & Purwanti, P. (2019). Analisis tentang rendahnya minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(7), 425–436. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdp/article/view/33958>
- [21] Pramahdi, Y. S., & El-Yunusi, M. Y. M. (2025). Implementasi permainan interaktif dalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an surat pendek di TPQ Masjid Al-Ihsan Surabaya. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(1), 90–102. <https://doi.org/10.51878/educational.v5i1.4530>
- [22] Purbawati, S. Y., Haryani, S., Andrijati, N., Sudarmin, Wardani, S., & Lestari, W. (2025). Desain Educaplay pada materi pecahan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 87–95. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v18i2.482>
- [23] 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, 1(2), 949–955. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/view/996>
- [24] Rachma, D. I., & Gamaliel, S. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Problem Based Learning dan Contextual Teaching and Learning terhadap Minat Belajar IPA Kelas III. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10625>
- [25] Retta, L. M., Lisandra, V. T., & Hajuan, M. A. (2024). Metode pembelajaran digital berbasis game (Educaplay) sebagai upaya memotivasi minat belajar. *Dharma Pendidikan*, 20(1). <https://journal.upms.ac.id/index.php/jdp/article/view/559>
- [26] Ruhma, N., & Hanik, E. U. (2023). Penerapan metode drill menggunakan media ular tangga berbasis keislaman pembelajaran matematika kelas II MI Kudus. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(2), 138–146. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p138-146>
- [27] Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2025). Pengaruh Game Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 22(3), 343–356. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.22.3.343-356>
- [28] Sitingjak, E. K., Panjaitan, M., Verawaty Silalahi, M., Siahaan, T. M., Yanti, F., Margareta, E., & Simbolon, L. D. (2021). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar kognitif siswa. *JEBIT Mandiri: Jurnal Ekonomi Bisnis dan Teknologi*, 1(1), 51–55. <https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/jebit/article/view/93>
- [29] Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [30] Syarmadana, Aisyah, N., & A. R. (2024). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(02), 51-56. <https://doi.org/10.47435/jpd.v9i02.3201>
- [31] Tsabitah, N., & Hanif, M. (2025). Upaya mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 97–106. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/jipsos/article/view/6130>

- [32] Wardani, S. A., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Penggunaan Game Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi tradisi masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–6. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586>
- [33] Wafiqni, N., & Adelia, F. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 17(1), 69-80. <https://doi.org/10.32678/primary.v17i1.11724>

ARTIKEL EDUTECH\_CINDY  
UMARELLA\_REVISI\_FIX\_TEMPLATE.docx

---

ORIGINALITY REPORT

---

<b>17%</b> SIMILARITY INDEX	<b>19%</b> INTERNET SOURCES	<b>13%</b> PUBLICATIONS	<b>11%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

---

PRIMARY SOURCES

---

<b>1</b>	<b>Submitted to Exeed College</b> Student Paper	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>www.jurnalp4i.com</b> Internet Source	<b>8%</b>

---

---

Exclude quotes      Off                      Exclude matches      < 5%  
Exclude bibliography      On