

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCAPLAY*
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR
PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM KELAS VIII C DI
SMP NEGERI 1 MAJENE**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh:

NUR FADLIANA
NIM. 10156122183

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE**

2026

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran *Educaplay* dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene” yang disusun oleh **Nur Fadliana, NIM. 10156122183**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis, 10 Maret 2026, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 08 April 2026

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Bulqia Mas'ud, S.S. M.Ed	(..... )
Sekretaris	: Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.	(..... 
Munaqisy I	: Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd.	(..... 
Munaqisy II	: Darwis, S.Si., M.Si.	(..... 
Pembimbing I	: Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A	(..... 
Pembimbing II	: Syamsinar, S.Pd., M.Pd.	(..... 



Diketahui Oleh:
Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan,


Dr. Ahmad Muaffaq N. S.Ag., M.Pd.
NIP. 197408151998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis skripsi saudari Nurfadliana, dengan NIM: 10156122183, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene menyatakan bahwa, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran *Educaplay* Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk mengikuti ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk di proses lebih lanjut.

Majene, 03 Maret 2026

Pembimbing I



Okky Naom Sahupala, S.Psi., M.A.
NIP. 198810152019032006

Pembimbing II



Svamsinar, S.Pd., M.Pd.
NIP.198503012019032007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa Yang Bertanda Tangan di Bawah Ini:

Nama : Nur Fadliana
Nim : 10156122183
Tempat, Tanggal Lahir : Rantedoda. 01 November 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Desa Rantedoda Kec. Tapalang Kab. Mamuju
Judul : Implementasi Media Pembelajaran *Educaplay*
dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta
Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat dan atau dibuat oleh orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 31 Maret 2026
Penyusun,



Nur Fadliana
NIM: 10156122183

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Educaplay dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene.” Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wa Sallam, sang pembawa risalah kebenaran dan teladan bagi seluruh umat Islam.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Namun, berkat pertolongan Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta doa dan dukungan dari kedua orang tua tercinta yang dengan tulus ikhlas telah membesarkan, mendidik, serta memberikan dukungan moral dan materil kepada penulis sejak kecil hingga menempuh pendidikan di perguruan tinggi, seluruh hambatan tersebut dapat dilalui dengan baik.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Wasilah Sahabuddin, ST., MT, selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.
2. Bapak Dr. Muhammad Nasir, M.A., selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik dan Kelembagaan STAIN Majene.
3. Bapak Dr. Basman, M.Ag., selaku Wakil Ketua II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan STAIN Majene.
4. Bapak Abdul Rahman Kanang, M.Pd., Ph.D., selaku Wakil Ketua III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama STAIN Majene.
5. Bapak Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene.

6. Ibu Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed., selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene.
7. Bapak Darwis, S.Si., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene yang telah memberikan masukan dan arahan yang berharga untuk memperbaiki judul peneliti.
8. Dosen Penasehat Akademik bapak Muhammad Saddang S.Si., M.Pd yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan.
9. Terima kasih kepada dosen Pembimbing I Ibu Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A. yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan sejak penyusunan proposal hingga penyelesaian skripsi ini.
10. Terima kasih kepada dosen Pembimbing II Ibu Syamsinar, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran yang sangat berarti dalam penyempurnaan skripsi ini.
11. Terima kasih kepada dosen Penguji I Ibu Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan masukan dan arahan demi perbaikan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada dosen Penguji II Bapak Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd., yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
13. Kepala sekolah, guru, dan seluruh pihak SMP Negeri 1 Majene yang telah memberikan izin serta bantuan selama proses penelitian.
14. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu tercinta yang dengan penuh kesabaran, kasih sayang, doa yang tiada putus, serta pengorbanan lahir dan batin senantiasa mengiringi setiap langkah penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan ini. Doa dan dukungan ibu menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama penyusunan skripsi ini.
15. Diri sendiri, yang telah berusaha dengan sebaik-baiknya, tetap bertahan, dan tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini meskipun dihadapkan pada berbagai keterbatasan dan tantangan.

16. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada saudara-saudara penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, perhatian, dan kebersamaan, baik secara moral maupun emosional, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan penuh keteguhan dan motivasi.
17. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2022 serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Majene, 6 Maret 2026
Penulis



Nurfadliana

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Hipotesis Penelitian.....	7
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	8
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN TEORITIS	14
A. Media Pembelajaran <i>Educaplay</i>	14
B. Pemahaman Belajar.....	23
C. Kerangka Pikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	32
B. Pendekatan Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel	33
D. Metode Pengumpulan Data	34

E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	37
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan Penelitian.....	54
BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	106

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kisi-kisi soal <i>Pre-Test dan Post-Test</i> pemahaman belajar	36
Tabel 3.2 Rubrik pedoman penskoran.....	37
Tabel 3.3 Hasil uji validitas lembar soal	38
Tabel 3.4 Hasil uji Reliabilitas	39
Tabel 3.5 Kriteria penggolongan tingkat nilai peserta didik	41
Tabel 4.1 Hasil nilai pre-test peserta didik.....	47
Tabel 4.2 Analisis data pre-test peserta didik.....	48
Tabel 4.3 Kategorisasi pre-test.....	48
Tabel 4.4 Hasil nilai post-test peserta didik	49
Tabel 4.5 Analisis data post-test peserta didik	50
Tabel 4.6 Kategorisasi post-test peserta didik.....	51
Tabel 4.7 Uji Normalitas	52
Tabel 4.8 Uji Paired Sample T-test	52
Tabel 4.9 Uji Hipotesis.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur <i>Educaplay</i>	21
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	31

ABSTRAK

Nama : Nurfadliana
NIM : 10156122183
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implementasi Media Pembelajaran *Educaplay* dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene yang masih didominasi metode konvensional dan minim penggunaan media interaktif, sehingga menyebabkan rendahnya antusiasme belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *Educaplay*, serta peningkatan pemahaman belajar peserta didik menggunakan media *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pretest-posttest*. Adapun jumlah sampel penelitian terdiri dari 23 peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene. Data dikumpulkan melalui instrumen tes pilihan ganda dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta statistik inferensial (*paired sample t-test*) melalui aplikasi SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman belajar peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari 53,70 pada saat *pre-test* berada pada kategori kurang menjadi 79,53 pada saat *post-test* berada pada kategori baik, dengan selisih peningkatan sebesar 25,83. Berdasarkan hasil uji *paired samples test* diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (2 tailed) $0,00 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak atau dengan kata lain ada perbedaan peningkatan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene.

Kata Kunci: *Educaplay*, Pemahaman Belajar, Pendidikan Agama Islam

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar untuk mentransfer dan mewariskan budaya dari satu ke generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, generasi saat ini dibentuk menjadi teladan berdasarkan pembelajaran dari generasi sebelumnya. Hingga saat ini, pendidikan belum memiliki definisi yang sepenuhnya utuh karena sifatnya yang kompleks, sebagai manusia yang menjadi objek utamanya.¹

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya untuk memberi orang kesempatan untuk menjadi mandiri dan menjadi warga Negara yang tertarik untuk berkontribusi pada pembangunan bangsa. Mengingat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

“Pengajaran publik memiliki kapasitas untuk menumbuhkan kemampuan dan membentuk pribadi dan kemajuan Negara yang megah untuk mengajar kehidupan Negara”.²

Tujuan dari pendidikan adalah untuk membangun peserta didik menjadi individu yang bertakwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, terpelajar, cerdas, mandiri, dan bagian dari masyarakat mayoritas yang dapat di andalkan. Salah satu tugas guru adalah membantu peserta didik memahami apa yang belum mereka ketahui, yang diperlukan melalui pendidikan. Allah SWT. Berfirman dalam Q.S. Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

¹ Marzuki, dkk, “*Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*” Yayasan Tti Edukasi Ilmiah. (2024), h.2

² UU SISDIKNAS Republik indonesia No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1

Terjemahnya Bahasa Indonesia:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, kemudian dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur”³

Terjemahan Mandar:

*“Anna Puang Allah Taala mappasungo’o mie’ pole di are’na kindo’ mu andiang ma’issang seu-seuwa, anna Iya (Puang Allah Taala) mambeio pa’irrangngian anna pe’itang, anna ate, mamoare’o me’asukkur.”*⁴

Ayat tersebut menunjukkan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa. Namun, Allah menganugrahkan pendengaran, penglihatan, dan akal agar manusia bisa belajar dan memahami dunia di sekitarnya. Dengan semua anugrah ini, manusia bisa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman hidup. Karena itu, ayat ini mengingatkan kita untuk selalu bersyukur kepada Allah SWT akan memberi kelapangan dan kemuliaan bagi mereka, terutama orang yang beriman dan memaknai semua nikmat tersebut dengan baik untuk menjalani kehidupan. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk memiliki ilmu, karena ilmu dapat mengangkat derajat dan martabatnya. Khususnya, ilmu Pendidikan Agama Islam karena merupakan salah satu pengetahuan yang wajib dipelajari oleh setiap muslim.

Dalam konteks Pendidikan, Pendidikan Agama Islam menjadi bidang ilmu yang wajib dipelajari. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah instruksi yang diberikan kepada seseorang untuk berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran islam. Dengan kata lain, Pendidikan Agama Islam adalah instruksi yang diberikan kepada seseorang untuk menjadi muslim semaksimal mungkin. Dalam kurikulum 2013, kalimat “dan Budi Pekerti” ditambahkan ke dalam Pendidikan Agama Islam, menjadikannya “ Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.”

³ Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Hufas: Al-Qur’an dan terjemahannya*, 2014. (Bandung 2014), h.275

⁴ Muhammad Idham Khalid Bodi, *Korang Mala’bi: Al-Qur’an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Makassar : Balitbang Agama, 2019). h.469

Dapat didefinisikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam, yang dilaksanakan setidaknya melalui mata pelajaran pada jenjang pendidikan.⁵

Salah satu hal yang sangat penting dalam pendidikan adalah pemahaman belajar. Ini adalah dasar bagi peserta didik untuk benar-benar menguasai pengetahuan dan keterampilan. Pemahaman belajar sendiri adalah kemampuan seseorang untuk mengerti makna, konsep, situasi, dan fakta yang dipelajari. Pemahaman belajar dapat dilihat berdasarkan beberapa indikator, yaitu menjelaskan, menafsirkan, menyimpulkan, atau memperkirakan suatu konsep dengan kata-kata atau simbol yang mereka pilih sendiri.⁶ Berdasarkan penjelasan tersebut, menumbuhkan pemahaman belajar dalam kegiatan belajar sangatlah penting guna mencapai tujuan dan mendapatkan hasil yang diinginkan.

Menurut Piaget dalam tulisan Nurhayani dan Salistina teori konstruktivisme berpendapat bahwa manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya yang terdiri dari berbagai skema yang memiliki makna berbeda-beda.⁷ Pembelajaran konstruktivisme menekankan pendekatan belajar yang berfokus pada proses peserta didik dalam membangun pengetahuan sendiri. Peserta didik didorong untuk aktif, mandiri, dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Penilaian lebih berfokus pada bagaimana peserta didik memahami dan menerapkan pengetahuan, bukan hanya pada hasil akhir.

⁵ Rokhayati, Bit. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Dengan Strategi Every One Is A Teacher Here Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII di SMPN 1 Sawoo Tahun 2020/2021*. Diss. IAIN Ponorogo, 2020.

⁶Mellasanti Ayuwardani. "Pemahaman materi terhadap hasil belajar mahasiswa pada matakuliah praktek." *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen* 1.2 2023, h.213-221.

⁷ Nurhayani & Salistina, D. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta:CV Gerbang Media Aksara (2022), h.181.

Peneliti juga melakukan observasi awal di kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene. Dalam proses belajar, setiap peserta didik memiliki tingkatan pemahaman yang berbeda. Ada yang cepat mengerti, ada juga yang butuh waktu yang lama dan perhatian lebih. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan bahwa pemahaman belajar peserta didik terhadap materi pelajaran di kelas belum optimal. Hal ini sering disebabkan oleh kurangnya variasi metode pengajaran serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut menimbulkan permasalahan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, guru perlu mencari cara mengajar yang bisa membuat peserta didik lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar. Adapun hasil wawancara pada peserta didik terkait pemahaman belajar, peserta didik memahami bahwa belajar mereka dipengaruhi oleh suasana pembelajaran dan metode mengajar guru. Mereka merasa kurang percaya diri dan kurang perhatian selama proses pembelajaran, yang menyebabkan rasa bosan dan sulit memahami materi, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mereka lebih tertarik jika suasana belajar menyenangkan dan pengajaran lebih variatif serta menarik.

Belajar adalah bagian penting dari perkembangan diri manusia dan cara untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak. Di zaman sekarang ini, dengan teknologi yang semakin canggih dan mudah di akses ke informasi, pendidikan harus bisa mengikuti perkembangan zaman. Media pembelajaran interaktif, seperti komputer, aplikasi, dan perangkat lunak lainnya, telah mengubah cara peserta didik belajar. Media ini membuat peserta didik lebih aktif

dan terlibat dalam pelajaran. Salah satu jenis media menarik adalah permainan, karena bisa membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.⁸

Untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah *Educaplay*, platform media *online* yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif yang dirancang untuk membantu guru dan peserta didik. Dengan berbagai fitur yang ditawarkan, para guru bisa dengan mudah membuat game pembelajaran yang menarik. Game-game ini tidak hanya membuat proses belajar jadi lebih seru, tetapi membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan baik.⁹

Educaplay adalah salah satu contoh aplikasi permainan pendidikan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan belajar. Selain untuk menyampaikan materi, *Educaplay* bisa juga digunakan untuk menilai pemahaman peserta didik dengan cara menyenangkan. Permainan sendiri adalah segala konteks yang memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti alur permainan. Selain dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, *Educaplay* juga dapat digunakan sebagai alat yang menarik dan menyenangkan untuk menilai pembelajaran. Karena itu guru sekarang dapat menggunakan media pembelajaran yang mudah diakses dan mengembangkan media evaluasi melalui *Educaplay* untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya ialah "*Educaplay*". Hal ini sesuai dengan

⁸ Fauzan Asrin, dkk. "Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran interaktif di tengah dampak penyakit virus corona 19 bagi pengajar." *Jurnal Borneo Akcaya* 6.1 2020, h. 93-102.

⁹ Asrifah, Isti, & Ni Nengan Wirjani. "Pengaruh Game Edukatif Educaplay Terhadap Hasil Belajar Membaca Siswa Kelas X SMAN Negeri 1 Gowa." *Indonesian Language Teaching & Literature Journal* Vol.2 No.3 2024, h.261-271.

penelitian yang dilakukan oleh Lutfi Nurita dkk. Dalam jurnalnya tentang meningkatkan motivasi belajar menggunakan Game edukasi “*Educaplay*” menunjukkan bahwa pemanfaatan media edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar. Pada media game edukasi *Educaplay* yang menarik siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran di kelas, mereka tidak merasa takut untuk lebih aktif berbicara di dalam kelas. Tentu saja hal ini sangat positif dalam meningkatkan motivasi peserta didik dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam menguasai materi pembelajaran.¹⁰ Penelitian dengan implementasi media pembelajaran berbasis “*Educaplay*” juga pernah dilakukan oleh Fitri Ayu Febrianti dkk menyimpulkan bahwa penggunaan media “*Educaplay*” dapat memberikan efek atau pengaruh yang sangat besar terhadap kualitas belajar peserta didik.¹¹ Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Educaplay* bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara di SMP Negeri 1 Majene dengan guru PAI. Permasalahan yang dialami guru mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam selama proses pembelajaran, sebagian peserta didik kurang fokus, merasa bosan, dan tidak tertarik dengan penjelasan guru di depan kelas. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak mengikuti instruksi, bermain sendiri, melamun, mengobrol dengan teman, dan pasif ketika ditanya oleh guru saat penyampaian materi. Peserta didik juga kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran yang monoton di mana guru menggunakan metode ceramah yang membuat peserta

¹⁰ Lutfi Nurita, dkk. "Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong." *SEMNASFIP* 2024. hal.2361.

¹¹ Fitri Ayu Febrianti, dkk. "Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. Vol. 7. No. 3. 2024. hal.685

didik mudah merasa bosan, akibatnya kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien.

Melalui penelitian ini, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “Implementasi Penggunaan media pembelajaran *Educaplay* Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar peserta didik kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pemahaman belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene ?
2. Bagaimana tingkat pemahaman belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene ?
3. Apakah penerapan media pembelajaran *Educaplay* dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene ?

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan awal atau kesimpulan sementara dari suatu penelitian yang masih bersifat sementara dan belum sepenuhnya pasti. Kesimpulan tersebut masih membutuhkan penyempurnaan dan dapat dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian lebih lanjut.¹² Adapun hipotesis yang dikemukakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹² Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Cet,9 Depok: Prenadamedia Group, 2018), h.85.

H₀: Tidak terdapat peningkatan pemahaman belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran PAI di kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene

H₁: Terdapat peningkatan pemahaman belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran PAI di kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

a. Educaplay

Educaplay merupakan platform pembelajaran online yang menawarkan beraneka ragam permainan dan aktivitas interaktif untuk mendukung proses belajar peserta didik secara lebih menyenangkan dan efektif.¹³ Dalam penelitian ini, *Educaplay* digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan dua fitur, yaitu *Quiz* (berisi soal pilihan ganda) dan *Yes or No* (berisi dua pilihan ya atau tidak). Kedua fitur ini digunakan sebagai alat bantu saat perlakuan (*treatment*) di kelas eksperimen, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

b. Pemahaman belajar

Pemahaman belajar merupakan proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk mengerti sesuatu berdasarkan situasi, kondisi, dan permasalahan baru yang mereka hadapi.¹⁴ Pemahaman belajar dalam penelitian ini merujuk pada sejauh mana peserta didik mampu memahami materi yang telah diajarkan,

¹³ Utami, dkk. "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol.8. No.3 2023 h.5808-5818.

¹⁴ Hakop Walangadi & Wahyu Putra Pratama. "Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* Vol.4 No.3 2020 h.201-208.

khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kemampuan ini diukur melalui tes pilihan ganda sebanyak 17 soal yang dirancang berdasarkan indikator kognitif tingkat dasar sesuai taksonomi Bloom, yaitu level C2 (memahami) yang mencakup kemampuan menjelaskan makna dari materi. Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum penerapan (*pre-test*) dan setelah penerapan (*post-test*), untuk mengetahui adanya perbedaan peningkatan pemahaman belajar setelah penggunaan media pembelajaran *Educaplay*.

2. Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pada pembahasan ini berfokus pada pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C setelah diterapkannya media pembelajaran *Educaplay* khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik atau justru sebaliknya yakni tidak dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Jadi kesimpulan dari ruang lingkup pembahasan dari penelitian ini yaitu implementasi media pembelajaran *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka atau penelitian sebelumnya adalah kumpulan teori dan referensi yang menjadi dasar bagi penulis dalam meneliti permasalahan berdasarkan ide pokok penelitian. Kajian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai acuan atau referensi, sekaligus memberikan informasi kepada pembaca mengenai hasil penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini. Adapun bahan kajian tersebut meliputi:

1. Penelitian tahun 2024 oleh Isti Asrifah dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh game edukatif *Educaplay* terhadap hasil belajar belajar membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Gowa.” Penelitian ini

menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi dan pemahaman sebelum menggunakan game edukatif *Educaplay* siswa kelas X.2 SMAN 1 Gowa dikategorikan cukup baik dengan nilai rata-rata 60.14. motivasi dan pemahaman setelah menggunakan game edukatif *Educaplay* siswa kelas X.2 SMAN 1 Gowa dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 79.86. hasil hipotesis diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga, terdapat pengaruh game edukatif *Educaplay* terhadap motivasi dan pemahaman siswa kelas X.2 SMAN 1 Gowa.¹⁵ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *Educaplay*. Namun yang menjadi perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu fokus penelitian pada penelitian sebelumnya yaitu hasil belajar membaca peserta didik. Perlu diketahui bahwa pemahaman adalah proses, sementara hasil belajar adalah capaian atau evaluasi dari proses tersebut.

2. Penelitian tahun 2022 oleh Jurnal Fatma Ramanda, dkk; Pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap pemahaman belajar siswa kelas IV di SD 11 Lubuk Buaya, Kota Padang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *experimental*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 11 Lubuk Buaya, Kota Padang. Instrumen yang digunakan dalam bentuk tes pemahaman dan lembar observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata

¹⁵ Isti Asrifah, dkk. "Pengaruh Game Edukatif *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Membaca Siswa Kelas X SMAN Negeri 1 Gowa." *Indonesian Language Teaching & Literature Journal* Vol.2 No.3 2024, h.261-271.

pemahaman belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* adalah 81,75 dengan standar deviasi 5,41, sedangkan pada kelas kontrol tanpa media *wordwall* adalah 65,56 dengan standar deviasi 6,51. Uji statistik menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 8,141 lebih besar dari t-tabel 1,880, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* secara signifikan meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.¹⁶ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pemahaman belajar sebagai variabel dependen. Namun yang menjadi perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Educaplay*. Selain itu, perbedaan yang kedua yaitu lokasi penelitian.

3. Penelitian tahun 2024 oleh Dita Ayu Lestari, dkk; dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan media pembelajaran *Educaplay* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, kuesioner berupa angket dan dokumentasi. Pada tahap pra-siklus, hasil observasi dengan asesmen diagnostik non kognitif menunjukkan keaktifan belajar peserta didik rendah (47%). Setelah pelaksanaan siklus I keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan masuk kategori sedang (57%), dan pada siklus II menjadi 83% (tinggi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Educaplay* dapat meningkatkan keaktifan

¹⁶ Fatma Ramananda, dkk. Pengaruh Penggunaan media *wordwall* terhadap pemahaman belajar IPAS siswa SD. *EDU Research*, Vol.4 No.4 2023. h.213

belajar peserta didik.¹⁷ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *Educaplay*. Namun yang menjadi perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Selain itu, perbedaan yang kedua yaitu fokus penelitian pada penelitian sebelumnya adalah keaktifan belajar peserta didik.

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah:

- a. Mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran PAI di kelas VIII C SMP 1 Majene.
- b. Mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran PAI di kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene.
- c. Mengetahui terdapat tidaknya peningkatan penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian di atas maka hasil penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

¹⁷ Dita Ayu Lestari, dkk. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang." *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*. Vol. 1. No. 2. 2024.

a. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan mengenai Implementasi media pembelajaran *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Pendidik; menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik serta salah satu bentuk strategi membuat peserta didik tertarik dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi pendidik tentang bagaimana menerapkan atau menggunakan media pembelajaran *Educaplay*.
- 2) Bagi peserta didik; penerapan penggunaan media pembelajaran *Educaplay* ini, diharapkan dapat menjadi alternatif bagi peserta didik tertarik untuk belajar dan semangat mengikuti proses pembelajaran tanpa merasa jenuh, sehingga diharapkan dengan menerapkan media pembelajaran *Educaplay* peserta didik mampu meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene.
- 3) Bagi Peneliti; hal ini tidak hanya membantu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana S.1 di STAIN Majene, tetapi juga mendorong peneliti untuk mengetahui lebih jauh tentang Pendidikan Agama Islam dan media pembelajaran *Educaplay*.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. *Media Educaplay*

1. Pengertian *Educaplay*

Educaplay merupakan *platform* pembelajaran online yang menawarkan berbagai permainan dan aktivitas interaktif untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, mencakup berbagai mata pelajaran.¹ *Educaplay*, yang dikembangkan oleh Juan Diego Polo juga menawarkan fitur yang tersedia, seperti *Yes or No*, *Froggy Jumps*, teka-teki (*Riddle*), Kuis peta (*Map Quiz*), permainan, mencocokkan, kuis, permainan alfabet, *memory game*, mencocokkan pasangan, *word search puzzle*, teka-teki silang, isi bagian yang kosong, susun huruf acak, susun kata acak, kuis video, *slideshow*, dikte, dan permainan dialog.² Penggunaan media interaktif berbasis permainan seperti *Educaplay* dapat meningkatkan berbagai aspek kemampuan peserta didik, termasuk pemahaman, keterlibatan, kolaboratif, komunikasi, membaca, dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.³ Oleh karena itu, media *Educaplay* sangat cocok digunakan dalam kelas yang heterogen, yaitu kelas yang memiliki peserta didik dengan karakteristik yang beraneka ragam.

Menurut Paez-Quinde dkk dalam jurnal yang ditulis oleh Febrianti dkk menyatakan bahwa *Educaplay* adalah sebuah platform berbasis web yang dirancang untuk membantu menciptakan aktivitas belajar yang seru dan menarik.

¹ Utami, dkk. "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.3 2023, h. 5808-5818

² Febrianti, dkk. "Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. Vol. 7. No. 3. 2024. h. 687

³ Batitusta, dkk. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol.7. No.3 2024 h.2685-2690.

Platform ini bisa dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti evaluasi, memperkuat pemahaman materi, dan membangkitkan semangat belajar.⁴

Menurut Zanuar dalam jurnal yang ditulis oleh Windi dkk menyatakan bahwa penggunaan platform seperti *Educaplay* dalam pembelajaran bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih seru dan interaktif bagi peserta didik. Platform ini juga bukan hanya membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga memberi kesempatan bagi mereka untuk menguji pemahaman melalui aktivitas yang menyenangkan.⁵

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, terutama untuk meningkatkan pemahaman belajar. Salah satunya dalam teori pembelajaran multimedia yang dikembangkan oleh Mayer. Dalam teori ini, Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal karena dua saluran kognitif visual dan auditori dapat bekerja bersamaan dalam memproses informasi. Penyajian melalui media seperti *Educaplay* yang menggabungkan teks, gambar, dan aktifitas interaktif dengan prinsip teori ini.⁶ Berdasarkan teori ini penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran karena menggabungkan elemen visual, verbal, dan aktivitas interaktif. Kombinasi ini memungkinkan pemrosesan informasi melalui dua saluran kognitif secara bersamaan, sehingga mendukung peningkatan pemahaman belajar peserta didik.

⁴ Febrianti, dkk. "Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. Vol. 7. No. 3. 2024. h. 687

⁵ Windi, dkk. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V." *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)* Vol.6. No.2 2025 h.647-651.

⁶ Mayer, Richard E., ed. *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge university press, 2005. hal.31-48.

Dari penjelasan diatas penulis dapat simpulkan bahwa *Educaplay* merupakan platform berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman materi serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan *Educaplay* memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, sekaligus menguji pemahaman mereka melalui berbagai aktivitas edukatif yang seru dan mudah diakses.

2. Langkah-langkah menggunakan media *Educaplay*

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan *platform Educaplay* :

a. Mendaftar dan login ke akun

Membuat akun hanya perlu dilakukan sekali oleh guru, selebihnya lanjut membuat aktivitas, adapun langkah-langkah membuat akun di *platform Educaplay* sebagai berikut:

- 1) Kunjungi situs web *Educaplay* (<https://www.Educaplay.com/>) dan buat akun pengguna baru. Pengguna dapat memilih antara akun gratis atau berlangganan dengan fitur tambahan.
- 2) Klik *log in*
- 3) Klik *sign up for free*
- 4) Mengisi data pendaftaran dengan menggunakan akun email. Lengkapi data pada kolom tersebut, lalu klik *I'm not robot* centang pilihan di bawahnya kemudian klik *sign up*.
- 5) Setelah mendaftar, masuk ke akun yang telah dibuat.

b. Pilih jenis aktivitas

Setelah masuk ke akun, klik *New Activity*. Kemudian pilih salah satu jenis aktivitas yang ingin dibuat.

c. Buat aktivitas

Ikuti petunjuk untuk membuat aktivitas. Misalnya, jika memilih kuis, pengguna akan diminta untuk memasukkan pertanyaan dan pilihan jawaban yang sesuai. Pengguna juga dapat menambahkan media, seperti gambar atau audio, untuk memperkaya aktivitas.

d. Sesuaikan pengaturan

Platform Educaplay memungkinkan pengguna untuk mengatur berbagai pengaturan tambahan untuk aktivitas, seperti waktu yang diperlukan, skor, dan kunci jawaban.

e. Simpan dan bagikan

Setelah selesai membuat aktivitas, simpan dan beri judul pada aktivitas tersebut. Pengguna dapat mengatur aktivitas sebagai public atau pribadi, dan kemudian pengguna dapat membagikannya dengan orang lain melalui tautan yang diberikan.

f. Gunakan aktivitas

Aktivitas yang telah dibuat dapat digunakan langsung oleh peserta didik. Bagikan tautan aktivitas kepada mereka sehingga dapat mengaksesnya dan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan aktivitas tersebut.

g. Monitor kemajuan

Pengguna atau guru dapat melihat dan memantau kemajuan peserta didik dalam menjawab aktivitas menggunakan fitur yang disediakan *platform Educaplay*. Guru dapat melihat skor, jawaban yang benar atau salah, dan informasi di menu reports yang dapat membantu dalam evaluasi pembelajaran.

h. Jelajahi aktivitas lainnya.

Selain membuat aktivitas sendiri, pengguna juga dapat menjelajahi aktivitas yang telah dibuat oleh pengguna *platform Educaplay* lainnya. Pengguna dapat

mencari berdasarkan topik, jenis aktivitas, atau kata kunci, dan menggunakan aktivitas tersebut sebagai sumber daya tambahan dalam pembelajaran.⁷

3. Fitur-fitur *Educaplay*

a. Froggy jumps

Permainan ini membuat peserta didik memilih jawaban yang tepat agar katak dapat melompat ke depan. Jawaban benar melanjutkan permainan, sedangkan jawaban salah menghentikannya.

b. Memory Game

Peserta didik diminta mencocokkan pasangan gambar, kata. Atau suara. Yang tersembunyi, sehingga meningkatkan daya ingat dan fokus mereka.

c. Matching Pairs

Permainan ini mengharuskan peserta didik mencocokkan dui item yang berkaitan, seperti gambar dan nama, untuk memperkuat pemahaman konsep

d. Yes or No

Fitur ini menyajikan pernyataan yang harus dijawab peserta didik “ya” atau “tidak”, membantu mereka berpikir kritis dan mengenali kebenaran informasi.

e. Word Search Puzzle

Peserta didik mencari kata tersembunyi dalam kotak huruf, yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosakata dan pengamatan visual.

f. Crossword Puzzle

Teka-teki silang ini membantu peserta didik mengisi jawaban berdasarkan petunjuk mendatar dan menurun, melatih kosakata dan pemahaman konsep.

⁷Athiyatun, *pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairah kecamatan tambang kabupaten kampar* (diambil dari [http://repository.uinsuska.ac.id/81285/2/FILE%20LENGKAP%20KECUALI%20HASIL%20PENELTIAN%20\(BAB%20IV\).pdf](http://repository.uinsuska.ac.id/81285/2/FILE%20LENGKAP%20KECUALI%20HASIL%20PENELTIAN%20(BAB%20IV).pdf)), diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 20.30 WITA

g. *Fill in the Blanks*

Peserta didik mengisi bagian kosong dalam kalimat atau paragraf dengan kata yang tepat, melatih kemampuan tata bahasa dan konteks.

h. *Unscramble Letters/Words*

Permainan ini menyusun huruf atau kata yang acak menjadi bentuk yang benar, cocok untuk melatih ejaan dan logika berbahasa.

i. *ABC Game*

Peserta didik menyusun kata atau benda berdasarkan urutan abjad, yang membantu mereka memahami dan mengingat alfabet dengan menyenangkan.

j. *Quiz*

Fitur kuis ini menawarkan soal pilihan ganda yang bisa disesuaikan guru untuk menguji pengetahuan peserta didik secara fleksibel.

k. *Matching Game*

Peserta didik mencocokkan pasangan yang sesuai dari dua kelompok item dengan tampilan interaktif, mengasah kemampuan asosiasi konsep.

l. *Riddle*

Teka-teki ini mendorong peserta didik berpikir kreatif dalam menebak jawaban berdasarkan petunjuk yang tidak langsung.

m. *Video Quiz*

Peserta didik menjawab pertanyaan yang muncul selama atau setelah menonton video, meningkatkan pemahaman audiovisual secara interaktif.

n. *Dialogue Game*

Permainan ini menyusun percakapan atau dialog yang acak menjadi urutan yang logis, sangat bermanfaat untuk latihan bahasa.

o. *Map Quiz*

Peserta didik diminta menandai lokasi yang tepat di peta sesuai instruksi, cocok untuk pelajaran geografis atau mengenal tempat.

p. *Dictation*

Guru memberikan audio teks, lalu peserta didik mengetik apa yang mereka dengar, melatih pendengaran dan penulisan sebagai dorongan untuk berpikir.

q. *Slideshow*

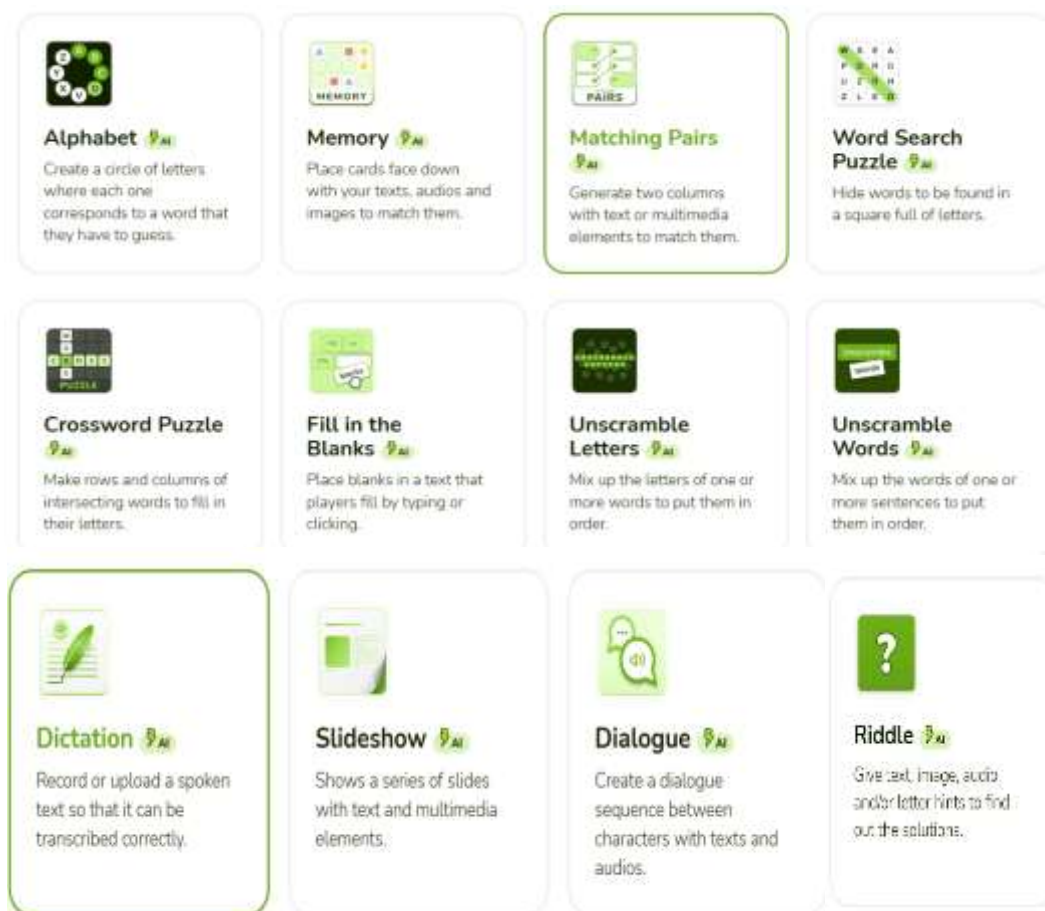
Guru bisa membuat presentasi interaktif dengan gambar, teks, dan suara untuk membantu menjelaskan materi secara visual.

r. *Word Roulette*

Roda kata yang berputar secara acak ini digunakan untuk memancing diskusi atau latihan spontan dengan kata atau topik tertentu.⁸



⁸ [Educaplay.com](https://www.educaplay.com) di akses pada tanggal 23 Mei 2025 pukul 13.40 WIB



Gambar 2.1 Fitur *Educaplay*

Dari 18 jenis permainan yang telah dikaji, peneliti memilih 2 jenis permainan untuk digunakan dalam pengumpulan data, yaitu *Quiz*, dan *Yes or No*. Pertama yaitu *Quiz* dimana *Quiz* ini memberikan latihan langsung yang mendorong peserta didik aktif berpikir dan mengingat kembali materi. Kelebihannya yaitu meningkatkan motivasi belajar dan mengukur pemahaman secara mandiri serta cepat dan dalam proses evaluasi. Kemudian yang kedua yaitu *Yes or No* dimana fitur ini menyederhanakan soal sehingga dapat menguji pemahaman dasar secara cepat dan efektif. Kelebihannya yaitu mampu meningkatkan kecepatan pengambilan keputusan dan memperkuat konsep dasar secara sederhana namun efektif. Dari kedua Permainan ini dinilai mampu membantu meningkatkan pemahaman belajar peserta didik melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.

4. Keunggulan dan keterbatasan media *Educaplay*

a. Keunggulan.

Media dengan tampilan bentuk permainan ini tentunya memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- 1) *Educaplay* menyajikan berbagai aktivitas menarik dengan 18 jenis permainan yang mudah digunakan.
- 2) Pengguna dapat dengan mudah menambahkan gambar dan audio, yang sangat membantu anak-anak yang belum bisa membaca serta penyandang disabilitas.
- 3) Karena berbasis web, *Educaplay* tidak memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan.
- 4) Platform ini mendukung berbagai pilihan bahasa, termasuk bahasa Indonesia, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing individu.

b. Keterbatasan *Educaplay*.

Selain keunggulan yang telah dijelaskan sebelumnya, media permainan ini memiliki beberapa keterbatasan, adapun keterbatasannya ialah:

- 1) Beberapa fitur dan jenis permainan hanya tersedia jika pengguna melakukan *upgrade* ke versi berbayar
- 2) Jika tidak digunakan secara bijak, *Educaplay* bisa menjadi sumber gangguan bagi peserta didik
- 3) Platform ini hanya bisa digunakan secara online dan membutuhkan koneksi internet yang stabil.
- 4) Karena lebih bersifat individual. *Educaplay* kurang mendorong interaksi sosial antara peserta didik. Oleh karena itu, perlu strategi atau metode

tambahan agar proses belajar tetap seimbang antara aspek individu dan sosial.⁹

B. Pemahaman Belajar

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti atau mengetahui secara mendalam.¹⁰ Menurut Sardiman pemahaman merupakan kemampuan psikologis yang memungkinkan peserta didik menangkap makna yang terkandung dalam suatu konsep atau teori melalui proses belajar yang melibatkan motivasi dan konsentrasi.¹¹ Pemahaman menunjukkan kemampuan individu dalam menangkap makna suatu konsep, fakta, atau informasi, serta mampu menjelaskan kembali berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Dalam proses pembelajaran, pemahaman tidak hanya terbatas pada kemampuan mengetahui, tetapi juga mencakup kemampuan menafsirkan, menghubungkan, dan mengolah informasi sehingga menjadi pengetahuan yang bermakna. Oleh karena itu, Pemahaman menjadi dasar penting dalam proses belajar karena memungkinkan peserta didik mengaitkan berbagai unsur pembelajaran secara seimbang.

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan individu untuk suatu perubahan sikap dan perilaku.¹² Aunurrahman menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dialami seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh melalui pengalaman pribadinya dalam berinteraksi dengan lingkungan.¹³ Sejalan dengan pendapat tersebut, Slameto menjelaskan bahwa

⁹ Febrianti, dkk. "Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. Vol. 7. No. 3. 2024. h. 689

¹⁰ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 998.

¹¹ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2018, hlm. 42.

¹² Harianto Eko, et al. *Psikologi Pendidikan*. CV. Zenius Publisher, 2024. hal. 2

¹³ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 35.

belajar merupakan proses perubahan yang terjadi akibat usaha individu dalam memenuhi kebutuhan hidupnya melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.¹⁴ Dengan demikian, belajar merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus dan tidak dapat dipisahkan dari pengalaman hidup seseorang.

Menurut Martinis Yamin menyatakan bahwa pemahaman belajar merupakan tingkat kemampuan seseorang dalam memahami konsep dan situasi berdasarkan fakta yang telah diketahui, yang ditunjukkan melalui kemampuan menjelaskan, memberi contoh, membandingkan, merangkum, dan mengelompokkan materi sesuai dengan konsep yang dipelajari.¹⁵ Pemahaman belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam mengerti dan menguasai materi pembelajaran setelah proses belajar berlangsung. Peserta didik yang memiliki pemahaman belajar tidak hanya mampu menghafal informasi, tetapi juga dapat menjelaskan kembali, menyusun ulang, serta menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam berbagai situasi.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman belajar merupakan sejauh mana seseorang mampu mengerti makna, konsep, situasi, dan fakta yang telah ia pelajari. Artinya, seseorang tidak sekadar menghafal, tetapi benar-benar memahami inti dari informasi atau permasalahan yang diberikan. Kemampuan ini tercermin dalam berbagai tindakan seperti membedakan, mengubah, menyusun, menjelaskan, menyajikan, menafsirkan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, hingga mengambil keputusan.

¹⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 2.

¹⁵ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2017, hlm. 58.

1. Strategi pemahaman Belajar

Strategi pemahaman bertujuan membantu peserta didik mengasah kemampuan berpikir, menggunakan bukti dan berpikir logis. Strategi-strategi ini dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik melalui tantangan, teka-teki, petunjuk, kesempatan untuk berpikir kritis dan berdiskusi. Beberapa strategi pemahaman yang bisa diterapkan yaitu:

a. Membandingkan atau Mengontraskan

Membandingkan atau mengontraskan adalah suatu proses berpikir yang digunakan untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, konsep, atau informasi. Dalam kegiatan ini, seseorang tidak hanya melihat secara umum, tetapi juga menganalisis secara detail aspek-aspek tertentu, seperti fungsi, struktur, atau karakteristik. Kegiatan ini sangat penting dalam pembelajaran karena membantu memperdalam pemahaman dan mencegah kesalahan dalam memahami konsep. Dengan membandingkan, kita menemukan kesamaan, sedangkan dengan mengontraskan, kita menekankan perbedaannya, sehingga pemahaman menjadi lebih jelas dan terstruktur.

b. Membaca untuk memahami

Membaca untuk memahami merupakan proses membaca yang bertujuan untuk menangkap makna dari suatu teks, bukan sekadar melafalkan kata-kata. Dalam kegiatan ini, pembaca dituntut untuk mampu memahami ide pokok, informasi penting, serta maksud yang ingin disampaikan oleh penulis. Proses ini melibatkan aktivitas berpikir seperti menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, membuat kesimpulan, dan menafsirkan isi bacaan. Dengan membaca secara pemahaman, seseorang tidak hanya mengetahui isi teks, tetapi juga mampu menjelaskan kembali dan mengaplikasikannya dalam konteks lain.

c. Pemerolehan konsep

Pemerolehan konsep adalah proses di mana seseorang membentuk dan memahami suatu konsep melalui pengalaman belajar. Konsep sendiri merupakan ide atau gambaran umum yang mewakili sekelompok objek atau peristiwa yang memiliki ciri-ciri tertentu. Dalam proses ini, individu biasanya mengamati contoh dan non-contoh, kemudian mengidentifikasi karakteristik yang membedakan keduanya. Melalui proses pengelompokan, analisis, dan penarikan kesimpulan, terbentuklah pemahaman yang utuh terhadap konsep tersebut. Pemerolehan konsep sangat penting karena menjadi dasar dalam memahami materi yang lebih kompleks.

d. Misteri

Misteri dalam pembelajaran adalah suatu pendekatan yang menggunakan situasi atau masalah yang belum jelas jawabannya untuk merangsang rasa ingin tahu siswa. Dalam pendekatan ini, siswa dihadapkan pada sebuah kasus atau pertanyaan yang menantang, kemudian diminta untuk mencari jawaban melalui proses penyelidikan, diskusi, dan analisis informasi. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif, dan terlibat langsung dalam proses belajar. Dengan adanya unsur misteri, pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok..¹⁶

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman belajar

Menurut Nana Sudjana ada beberapa faktor yang memengaruhi tingkat pemahaman peserta didik yaitu:

a. Tujuan Pengajaran

Tujuan pengajaran berfungsi sebagai pedoman dan arah pencapaian dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan yang dirumuskan secara jelas membantu guru

¹⁶ Harvey F.Silver, *Strategi-Strategi Pengajaran*. Jakarta: PT Indeks. (2012), h.16

dalam merancang kegiatan pembelajaran serta membantu peserta didik memahami kompetensi yang harus dicapai. Dengan adanya tujuan pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih terarah, terencana, dan terukur, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai secara optimal.

b. Bahan Pengajaran Guru

Bahan pengajaran merupakan materi atau isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Bahan pengajaran harus disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Guru sebagai pengajar bertanggung jawab dalam menguasai dan menyampaikan materi secara tepat agar peserta didik dapat memahami konsep yang diajarkan dengan baik. Kondisi peserta didik dan kegiatan belajarnya

c. Kondisi Peserta didik dan kegiatan belajar

Peserta didik adalah individu yang secara sadar mengikuti proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kondisi peserta didik, seperti kemampuan awal, motivasi, minat, serta kesiapan belajar, sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Kegiatan belajar yang aktif dan partisipatif akan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

d. Kondisi guru dan kegiatan mengajarnya

Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan pengelola pembelajaran. Kondisi guru, termasuk kompetensi pedagogik, profesional, dan kepribadian, sangat berpengaruh terhadap kualitas kegiatan mengajar. Kegiatan pembelajaran yang efektif tercipta melalui interaksi yang baik antara guru dan peserta didik, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Alat dan sumber belajar yang digunakan

e. Alat dan sumber belajar yang digunakan

Alat dan sumber belajar merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan alat dan sumber belajar yang tepat, seperti buku, media pembelajaran, dan lingkungan sekitar, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, bahan evaluasi yang digunakan harus sesuai dengan materi yang telah diajarkan agar dapat mengukur tingkat pemahaman peserta didik secara akurat.

f. Teknik dan cara pelaksanaan penilaian

Teknik dan cara pelaksanaan penilaian berfungsi untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian dapat dilakukan melalui berbagai bentuk, seperti tes tertulis, lisan, maupun praktik. Selain itu, suasana saat pelaksanaan evaluasi juga memengaruhi hasil belajar. Lingkungan yang tenang, tertib, dan disiplin dapat membantu peserta didik lebih fokus sehingga mampu menunjukkan hasil belajar yang optimal.¹⁷

3. Indikator pemahaman Belajar

Menurut Sudjana Nana indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman berada satu tingkat lebih tinggi daripada sekadar mengetahui. Indikator ini membantu mengukur seberapa baik peserta didik benar-benar memahami sebuah konsep. Beberapa indikator pemahaman yaitu:

a. Menerjemahkan

Menerjemahkan bukan hanya mengubah dari satu bahasa ke bahasa lain, tapi juga bisa berarti mengubah ide atau konsep yang sulit dipahami menjadi bentuk yang lebih sederhana, misalnya dalam bentuk gambar, simbol, atau model agar lebih mudah dipelajari.

¹⁷ Nana Sudjana. *"Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar."* Cet.11 PT. Remaja Rosdakarya: Bandung., 2008. h.57-58

b. Menginterpretasikan atau menafsirkan

Menafsirkan artinya memahami dan menjelaskan makna utama dari suatu pesan atau informasi. Jadi, seseorang tidak hanya membaca, tapi juga bisa menjelaskan isi atau maksud dari informasi tersebut.

c. Mengekstrapolasi

Mengekstrapolasi adalah kemampuan untuk melihat lebih jauh dari apa yang terlihat secara langsung. Misalnya, dari informasi yang ada, seseorang bisa membuat perkiraan atau memperluas pemahaman terhadap suatu topik.¹⁸

C. *Kerangka Pikir*

Kerangka pikir merupakan peta atau panduan dalam sebuah penelitian. Kerangka pikir membuat peneliti memahami dan menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan topik dan hipotesis yang diteliti. Selain itu, kerangka pikir juga menjelaskan cara berpikir peneliti, pendekatan yang digunakan, serta langkah-langkah dalam menganalisis data.¹⁹

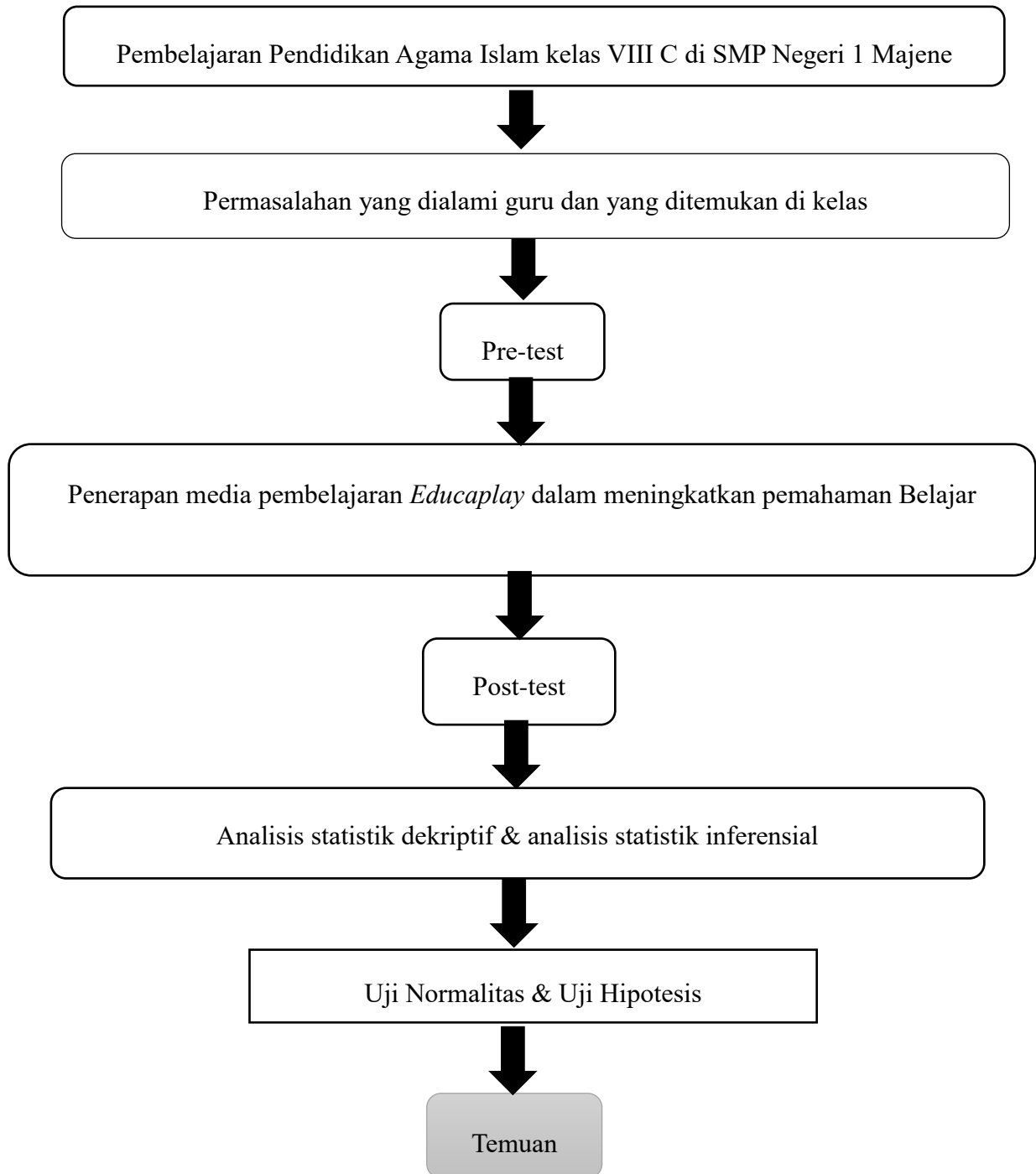
Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Majene, penggunaan media pembelajaran sangat minim. Hal ini berdampak pada rendahnya keaktifan peserta didik, terlebih karena materi pelajaran Pendidikan Agama Islam cukup padat dan cenderung bersifat teoritis, yang sering membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik. Dalam proses pembelajaran, guru sering menggunakan metode ceramah, serta meminta peserta didik untuk membaca, mencatat, dan mengerjakan tugas. Salah satu penyebab yaitu guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, karena keterbatasan dalam menguasai penggunaan teknologi tersebut. Akibatnya, proses

¹⁸ Sudjana Nana. *"Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar."* Cet.11 PT. Remaja Rosdakarya: Bandung., 2008. h.25

¹⁹ Yakin Hafsiyah, *"Metodologi Penelitian (kuanlitatif dan kualitatif)"* Cet.1: Eureka Media Aksara, November 2023 Anggota Ikapi Jawa Tengah (2023), h.148-149.

pembelajaran terkesan monoton dan kurang variatif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan dan mampu menarik perhatian peserta didik, agar mereka lebih semangat dan aktif mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari awal hingga akhir.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Educaplay*. Media ini dirancang dengan menggabungkan unsur media pembelajaran dan permainan, dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menghindari kejenuhan. Diharapkan, penggunaan media ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum media *Educaplay* diterapkan, peserta didik terlebih dahulu akan mengisi butir soal *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman belajar mereka. Setelah itu, barulah dilakukan pemberian perlakuan berupa penerapan media pembelajaran. Setelah proses pembelajaran menggunakan media *Educaplay* selesai, peserta didik akan kembali mengisi butir soal *post-test* sebagai evaluasi akhir. Adapun kerangka berpikir pada penelitian implementasi media pembelajaran *Educaplay* terhadap pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C Apada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Majene ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk mengetahui apakah suatu variabel dapat memberikan pengaruh terhadap variabel lainnya. Penelitian ini dilakukan dalam kondisi yang dikendalikan dengan baik, agar hasilnya lebih akurat dan bisa dipercaya.¹

2. Lokasi Penelitian

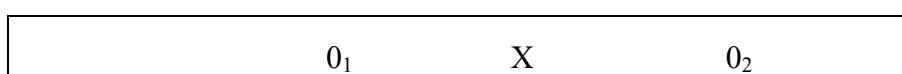
Lokasi penelitian yang dipilih pada penelitian ini yaitu di SMP Negeri 1 Majene. Sekolah ini terletak di Jl. Gatot Subroto No. 47, Kelurahan Pangali-Ali, Kec. Banggae, Kab. Majene, Provinsi Sulawesi barat. Alasan peneliti memilih Lokasi penelitian di karenakan permasalahan yang terjadi yang terjadi di lokasi tersebut menarik dan perlu untuk diteliti. Selain itu, lokasi penelitian ini karena sekolah ini memiliki jaringan internet dan mendukung penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti *Educaplay*. Oleh karena itu lokasi ini menjadi relevan untuk menguji dan menerapkan media pembelajaran berbasis *game* yang diharapkan dapat mengatasi pemahaman belajar peserta didik di sekolah SMP Negeri 1 Majene.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen dengan menggunakan *desain pra-eksperimental*, tepatnya jenis *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono, *desain pra-eksperimental* merupakan rancangan penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok atau kelas yang diberikan tes

¹ Abubakar, H. Rifa'I. *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, (2021). h.4.

awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Pada desain *one group pretest-posttest* ini, tidak terdapat kelompok kontrol sebagai pembanding. Peneliti memilih desain ini untuk memberikan pretest sebagai gambaran kondisi awal. Sebelum penerapan metode pembelajaran, dan pretest untuk menilai pemahaman belajar peserta didik setelah menggunakan media *Educaplay*. Adapun pola desain penelitian ini merujuk pada pendapat Sugiyono, yaitu sebagai berikut:



Keterangan:

- O_1 : Pengukuran pemahaman belajar peserta didik sebelum menerapkan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- X : Perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- O_2 : Pengukuran pemahaman belajar peserta didik sesudah menerapkan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.²

C. *Populasi dan Sampel*

1. **Populasi**

Populasi mengacu pada kelompok individu yang memiliki ciri-ciri tertentu dan menjadi fokus utama dalam sebuah penelitian atau pengamatan.³ Adapun Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Majene yang berjumlah 184 peserta didik.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta. (2013), h. 109.

³ Hafsiah Ipa, "*Metodologi Penelitian (Kuantitatif & kualitatif)*", CV. Aksara Global Akademia. 2023. h.83.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang dipilih berdasarkan prosedur tertentu agar dapat mewakili keseluruhan populasi.⁴ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Accidental sampling*, yaitu metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih anggota populasi yang paling mudah dijangkau oleh peneliti. Dalam teknik ini, sampel tidak ditentukan melalui proses pemilihan yang sistematis atau perencanaan yang matang, melainkan berdasarkan kemudahan akses terhadap anggota populasi yang tersedia.⁵ Karena itu, pemilihan sampel ditentukan karena pertimbangan dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada saat peneliti berada pada saat dilokasi penelitian. Adapun jumlah sampel penelitian untuk kelas VIII C berjumlah 32 peserta didik.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara atau strategi yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data. Proses ini dilakukan guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian, sehingga tujuan dari penelitian tersebut dapat tercapai.⁶

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes. Berfungsi sebagai alat untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan kognitif peserta didik atau tingkat penguasaan mereka terhadap materi pembelajaran. Tes awal (*pre-test*) diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan mereka sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), sedangkan tes akhir (*post-test*) dilaksanakan setelah perlakuan diberikan untuk menilai pemahaman belajar yang dicapai. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan jawaban

⁴ Hafsiyah Ipa, "*Metodologi Penelitian (Kuantitatif & kualitatif)*", h.84.

⁵ Avianti, Widiya, dkk. *Metode Penelitian (Dasar Praktik dan Penerapan Berbasis ICT)*. PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023. h.

⁶ Fred & Agus, *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Ekonomi, Ssosiologi, Komunikasi, Administrasi, Perhatian, dan Lainnya)*, 2019. h. 147-148.

mengenai pemahaman belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media pembelajaran *Educaplay*.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari objek yang diteliti. Dalam penelitian kuantitatif, peran instrumen yang sangat penting, karena jika instrumen yang digunakan tepat, maka peneliti bisa lebih mudah dan akurat dalam mengukur variabel yang sedang diteliti.⁷ Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa lembar tes. Tes merupakan alat yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan daya serap otak terhadap materi pelajaran yang disampaikan di kelas. Karena instrumen sangat berkaitan dengan variabel yang ingin diukur, maka tes dipilih sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Tes ini bertujuan untuk menilai pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada ranah kognitif atau aspek pemahaman. Maka dalam penelitian ini, informasi yang dikumpulkan yaitu data tentang implementasi media pembelajaran *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Majene. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu tes.

Lembar tes yang digunakan berupa tes tertulis dengan menggunakan materi beriman kepada kepada Nabi dan Rasul Allah SWT menjadi generasi digital yang berkarakter yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan peneliti. Tes ini berbentuk pilihan ganda terdiri dari 17 butir soal. Setelah merancang atau menentukan kisi-kisi soal sesuai dengan indikator maka peneliti akan menyajikan pedoman penskoran untuk mencapai nilai setiap peserta didik.

⁷ Ardiawan, dkk. “*Metodologi Penelitian Kuantitatif*.” Yayasan Penerbit Muhammad Zaini (2021). h.57

Tabel 3.1
Kisi-kisi soal pretest dan posttest pemahaman belajar

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah butir soal
TP 1 : Peserta didik dapat menjelaskan makna iman kepada Nabi dan Rasul Allah dengan benar serta meyakini bahwa Allah Subhanahu Wa Ta'ala mengutus para nabi dan rasul untuk menyampaikan wahyu kepada umat manusia.	C2	1,2,3,6,10,11,16	7
TP 2 : Peserta didik dapat memberikan contoh penerapan keteladanan terhadap nabi dan rasul dalam kehidupan generasi digital dengan benar, serta menjadi pribadi yang bertanggung jawab, jujur, dan dapat dipercaya.	C2	5,7,8,9,12,13,14	7
TP 3 : Peserta didik dapat menyusun paparan tentang penerapan sifat-sifat rasul dalam kehidupan generasi digital serta membiasakan diri meneladani sifat-sifat nabi dan rasul dalam kehidupan sehari-hari.	C2	4,12,15	3
Total Butir Soal			17

Setelah merancang atau menemukan kisi-kisi soal sesuai dengan indikator maka Peneliti akan menyajikan pedoman penskoran untuk mencari nilai setiap peserta didik.⁸

⁸ Kemendikbud, Pusat Penilaian Pendidikan, dan Moch Abduh. "Panduan Penilaian Tes Tertulis." (2019).h.47

Tabel 3.2
Rubrik pedoman penskoran

No.	Rubrik	Skor
1	Peserta didik menjawab soal dengan benar	1
2	Peserta didik memberikan jawaban yang salah	0

F. *Validitas dan Reliabilitas*

1. Validitas

Validitas bertujuan untuk memastikan bahwa pertanyaan dalam penelitian benar-benar dipahami oleh responden. Artinya, seberapa jauh mereka mengerti maksud dari pertanyaan yang diberikan peneliti.⁹ Dalam penelitian, validitas merujuk pada sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur secara tepat perilaku atau kinerja yang sebenarnya. Jika sebuah instrumen dinyatakan valid, maka data yang dihasilkan dapat dipercaya untuk menarik kesimpulan atau memperoleh informasi akurat. Untuk membantu proses pengujian tersebut, peneliti menggunakan validator ahli yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Majene dan dosen Pendidikan Agama Islam di STAIN Majene. Setelah peneliti melakukan pengujian validator ahli selanjutnya peneliti melakukan uji lapangan.

Perhitungan validitas dapat dihitung dengan menggunakan bantuan komputer yaitu menggunakan aplikasi SPSS versi 15. Adapun kriteria kevalidannya jika nilai sig, < 0,05 maka instrumen di katakan valid. Sedangkan apabila nilai sig. > 0,05 maka instrumen tersebut tidak valid

⁹ Syafrida Hafni Sahir. “*Buku Metodologi Penelitian*” (2021). hal.31

Tabel 3.3
Hasil uji validitas lembar soal pemahaman belajar peserta didik

Nomor Soal	Nilai Sig.	Keterangan
1	0,931	Tidak Valid
2	0,097	Tidak Valid
3	0,980	Tidak Valid
4	0,423	Tidak Valid
5	0,000	Valid
6	0,095	Tidak Valid
7	0,000	Valid
8	0,002	Valid
9	0,168	Tidak Valid
10	0,000	Valid
11	0,012	Valid
12	0,039	Valid
13	0,001	Valid
14	0,000	Valid
15	0,000	Valid
16	0,000	Valid
17	0,152	Tidak Valid
18	0,000	Valid
19	0,000	Valid
20	0,000	Valid
21	0,000	Valid
22	0,000	Valid
23	0,001	Valid
24	0,016	Valid
25	0,472	Tidak Valid

Setelah melakukan uji validitas variabel X dan Y yang terdiri dari 25 item soal. Terdapat 17 item soal yang dinyatakan valid dan 8 item soal dinyatakan tidak valid. Soal itulah yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Untuk mengetahui lebih lanjut hasil perhitungan analisis instrumen peserta didik menggunakan program aplikasi SPSS versi 15.

2. Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan seberapa konsisten jawaban yang diberikan oleh responden. Hasil reliabilitas biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, semakin tinggi angkanya, semakin konsisten dan dapat diandalkan jawaban yang diberikan oleh responden tersebut.¹⁰ Pengujian reliabilitas untuk penelitian ini menerapkan teknik *Alpha Cronbach*. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen maka penelitian ini dapat diketahui dengan melakukan pengujian menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 15.

Tabel 3.4 Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,754	17

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,754 artinya nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6, maka item dinyatakan reliabel atau Reliabilitas yang baik.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono, deskriptif adalah metode analisis data yang dilakukan dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul,

¹⁰ Syafrida Hafni Sahr. "*Buku Metodologi Penelitian*". h.33

tanpa menarik kesimpulan yang bersifat umum atau menyeluruh.¹¹ Analisis deskriptif dalam penelitian ini dilakukan tanpa bertujuan menarik kesimpulan umum, melainkan hanya untuk menggambarkan data apa adanya.

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai nilai yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, baik sebelum (*pre-test*) maupun setelah (*post-test*) diberikan perlakuan. Adapun jenis data statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Menghitung nilai rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} \dots \dots \dots^{12}$$

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata (mean)

$\sum X I$ = total skor (nilai peserta didik)

n = jumlah data

- b. Pengaplikasian skor peserta didik baik *pre-test* maupun *post-test* menggunakan klasifikasi tiga tingkatan sebagai berikut:

Untuk mengidentifikasi pemahaman peserta didik, peneliti menggunakan rumus:

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100^{13}$$

Nilai peserta didik diperoleh dengan cara membandingkan skor yang didapatkan dengan skor maksimum, kemudian hasilnya dikalikan 100 sehingga menghasilkan nilai dalam bentuk persentase. Nilai tersebut dikategorikan

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 64.

¹²Fajri Ismail, “*Statistika Untuk Penelitian Dan Ilmu-Ilmu Sosial*”, (Jakarta: prenadamedia Group) 2018, h.11

¹³ Kemendikbud, Pusat Penilaian Pendidikan, dan Moch Abduh. “*Panduan Penilaian Tes Tertulis*.” h.44

berdasarkan kriteria tertentu untuk menentukan tingkat pencapaian pemahaman belajar peserta didik.

Tabel 3.5
Kriteria Penggolongan Nilai Peserta didik SMP Negeri 1 Majene mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Skor	Klasifikasi
95-100	Sangat Baik
75-94	Baik
60-74	Cukup
0-59	Kurang

Sumber : Dokumen Kriteria Penilaian SMP Negeri 1 Majene

Tabel di atas menunjukkan kriteria penggolongan tingkat nilai peserta didik berdasarkan rentang skor yang diperoleh. Peserta didik yang mendapatkan skor 95-100 termasuk dalam kategori sangat baik, yang mencerminkan pencapaian belajar yang sangat tinggi. Skor 75-94 diklasifikasikan sebagai baik, yang menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami materi dengan baik. Selanjutnya, skor 60-74 berada pada kategori cukup, yang berarti tingkat pemahaman peserta didik masih berada pada tingkat sedang. Sementara itu, skor 0-59 termasuk dalam kategori kurang, yang menunjukkan bahwa peserta didik masih perlu meningkatkan pemahaman dalam belajar.

2. Teknik Analisis Inferensial

Teknik analisis inferensial adalah teknik yang digunakan untuk melihat hubungan antar variabel dan mencari kesimpulan dari data sampel yang mewakili populasi.¹⁴ Dengan kata lain, analisis ini tidak hanya menggambarkan data, tetapi juga membantu peneliti membuat kesimpulan yang lebih luas berdasarkan hasil yang ditemukan. Analisis statistik inferensial dalam penelitian ini memakai teknik uji-t, untuk membandingkan pemahaman belajar sebelum dan sesudah penerapan

¹⁴ Syafrida Hafni Sahr. "*Metodologi Penelitian*". h.38

media pembelajaran *Educaplay*. Tapi sebelum itu terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) tersebar secara normal atau tidak. Ini penting sebagai langkah awal sebelum melakukan analisis statistik lebih lanjut. Pengujian ini dilakukan terhadap hasil pre-test dan post-test. Data dianggap berdistribusi normal apabila nilai D_{hitung} lebih kecil dari D_{tabel} pada tingkat signifikansi $\alpha=0,5$. Untuk memudahkan proses pengujian, digunakan aplikasi SPSS dengan metode *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* pada taraf signifikan yang sama. Adapun kriteria pengujiannya yaitu:

- 1) Jika nilai sig. $> 0,05$; H_0 diterima, artinya bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai sig. $< 0,05$; H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu diuji kebenarannya.¹⁵ Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman belajar peserta didik. Pengujian hipotesis ini dapat menggunakan statistik parametris atau non parametris, tergantung pada distribusi data sebelumnya. Jika data berdistribusi normal. Maka digunakan uji parametris berupa *Paired Sample T-test*. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji non-parametris yaitu *wilcoxon test*.¹⁶ Dalam

¹⁵ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*”, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 147.

¹⁶ Siyoto, S. & Sodil A., “*Dasar Metodologi Penelitian*”. (2015). h.113-115.

penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk mempermudah proses analisis. Adapun Kriteria yang digunakan dalam pengujian *Paired Sample Test* sebagai berikut:

- 1) Jika taraf nilai signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni terdapat peningkatan
- 2) Jika taraf nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yakni tidak terdapat peningkatan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan jawaban atas pertanyaan yang diajukan sebelumnya sekaligus memperkuat hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Majene dengan menerapkan media pembelajaran *Educaplay* untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Data penelitian diperoleh melalui soal *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan bobot soal peserta didik yang menjawab benar diberi nilai 1 dan peserta didik yang menjawab salah diberi nilai 0. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis deskriptif untuk menggambarkan kondisi tiap variabel, serta analisis inferensial melalui uji normalitas dan uji hipotesis. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan Media *Educaplay* dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan Pemahaman Belajar peserta didik kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene.

- a. Pertemuan pertama. Peneliti memperkenalkan diri, menyampaikan tujuan penelitian, kemudian membagikan soal *pretest* kepada 32 peserta didik. Setelah itu, pada saat pemeriksaan *pretest* ditemukan 30 peserta didik tidak menyelesaikan soal sehingga dianggap gugur.
- b. Pertemuan kedua. Peneliti menyampaikan materi makna iman, tugas, dan mukjizat nabi dan rasul menggunakan media LCD. Peserta didik yang hadir pada pertemuan kedua sebanyak 26 peserta didik. Setelah penyampaian materi, peserta didik diberikan waktu untuk mencatat dari materi yang telah dijelaskan peneliti sebagai bentuk penguatan pemahaman. Setelah peserta didik selesai mencatat, peneliti menampilkan soal melalui platform *Educaplay*

menggunakan fitur *quiz*. Peneliti membacakan soal satu per satu yang ditampilkan di layar LCD, kemudian membagikan kertas jawaban berisi pilihan A, B, C, dan D kepada peserta didik. Peserta didik diminta mengangkat kertas jawaban sesuai dengan pilihan yang mereka anggap benar. Peneliti memberikan penguatan dan klarifikasi jawaban agar pemahaman peserta didik semakin meningkat.

- c. Pertemuan ketiga. Peneliti menyampaikan materi sifat-sifat nabi dan rasul menggunakan media LCD. Peserta didik yang hadir pada pertemuan ketiga sebanyak 28 peserta didik. Setelah penjelasan materi, peserta didik diberikan kesempatan untuk mencatat yang telah disampaikan peneliti agar pemahaman mereka semakin kuat. Selanjutnya, peneliti menggunakan fitur *Yes or No* pada platform *Educaplay*. Sebelum menjawab, peserta didik diminta untuk berbaris di dalam kelas. Cara menjawab dilakukan dengan berpindah tempat, yaitu peserta didik berpindah ke arah kanan apabila memilih jawaban “Yes” dan berpindah ke arah kiri apabila memilih jawaban “No”. Kegiatan ini membuat peserta didik aktif bergerak dan berpikir, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peneliti membahas setiap pernyataan bersama peserta didik untuk memastikan pemahaman mereka.
- d. Pertemuan keempat. Peneliti menyampaikan materi tentang karakter dan keteladanan Nabi Ulul Azmi menggunakan media LCD. Peserta didik yang hadir pada pertemuan keempat sebanyak 27 peserta didik. Setelah penjelasan materi, peserta didik diberi kesempatan untuk mencatat dari materi yang telah disampaikan peneliti sebagai penguatan pemahaman awal. Setelah peserta didik selesai mencatat, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan fitur *Quiz* pada platform *Educaplay*. Pelaksanaan kuis dilakukan dengan cara peserta didik mengangkat kertas jawaban A, B, C, atau D sesuai

dengan pilihan yang mereka anggap benar. Kegiatan ini membuat peserta didik lebih fokus, aktif, dan berani dalam menjawab pertanyaan. Peneliti kemudian memberikan penguatan dan klarifikasi jawaban agar pemahaman peserta didik semakin meningkat.

- e. Pertemuan kelima. Peneliti melanjutkan pembelajaran dengan materi peran iman kepada nabi dan rasul bagi generasi digital menggunakan media LCD. Peserta didik yang hadir pada pertemuan kelima sebanyak 23 peserta didik. Setelah peneliti menjelaskan materi, peserta didik diminta untuk mencatat materi yang telah disampaikan sebagai bentuk penguatan dan pengingatan kembali terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya, peneliti menggunakan fitur *Yes or No* pada platform *Educaplay* untuk menguji pemahaman peserta didik. Cara menjawab dilakukan dengan mengangkat tangan kanan apabila peserta didik memilih jawaban “Yes” dan mengangkat tangan kiri apabila memilih jawaban “No”. Kegiatan ini membuat peserta didik lebih aktif dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik serta menegaskan kembali nilai-nilai keteladanan nabi dan rasul yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di era digital.
- f. Pertemuan keenam. Peserta didik yang hadir pada pertemuan keenam sebanyak 23 peserta didik. Setelah dilakukan *treatment* di beberapa pertemuan sebelumnya, maka dilaksanakanlah tes akhir atau lembar *Post-test* kepada seluruh peserta didik kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene setelah menggunakan media *Educaplay*. Setelah itu, pada saat pemeriksaan posttest ditemukan 9 peserta didik tidak menyelesaikan soal sehingga dianggap gugur.

2. Analisis Deskriptif Pemahaman belajar sebelum menggunakan media Educaplay

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Majene pada kelas VIII C diperoleh jumlah subjek penelitian sebanyak 23 peserta didik yang berhasil mengikuti rangkaian penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada tanggal 08 Januari 2026 melalui instrumen tes pilihan ganda, diperoleh data pemahaman belajar peserta didik. Adapun hasil deskriptif nilai *pre-test* peserta didik sebelum penerapan media *Educaplay* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil nilai *pre-test* peserta didik

Peserta didik	Jumlah jawaban benar	Skor
1	11	64,70
2	9	52,94
3	13	76,47
4	10	58,82
5	9	52,94
6	5	29,41
7	7	41,17
8	9	52,94
9	10	58,82
10	10	58,82
11	10	58,82
12	14	82,35
13	4	23,52
14	4	23,52
15	11	64,70
16	11	64,70
17	6	35,29
18	12	70,58
19	9	52,94

20	10	58,82
21	7	41,17
22	5	29,41
23	14	82,35

hasil analisis deskriptif untuk pemahaman belajar peserta didik sebelum penerapan media *Educaplay* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2
Analisis data *pre-test* peserta didik

<i>Skor</i>	<i>Pre-test</i>
N	23
Nilai Tertinggi	82.35
Nilai Terendah	23,52
Rata-rata skor	53,7043
Standar Deviasi	17,31531

Sebelum penggunaan media *Educaplay* pemahaman belajar peserta didik menunjukkan nilai yang diperoleh dari nilai yang tertinggi 82,35 skor sampai nilai terendah, yakni 23,52 skor. Hasil analisis menunjukkan peserta didik memiliki nilai rata-rata pada soal *pre-test* yaitu 53,70. Selain itu, nilai standar deviasi yang diperoleh sebesar 17,31. Berdasarkan nilai di atas untuk menentukan kategori pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene. Hal tersebut dapat dilihat dari kategori pemahaman belajar *pre-test* peserta didik sebelum diberikan perlakuan dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Kategorisasi *pre-test* skor pemahaman belajar peserta didik

No.	Kategorisasi	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	95-100	-	-
2	Baik	75-94	3	13,04%
3	Cukup	60-74	4	17,39%
4	Kurang	0-59	16	69,57%
	Jumlah		23	100%

Berdasarkan hasil data pada tabel diatas, sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelompokkan menjadi 4 kategori, terdapat peserta didik yang masuk pada kategori baik 3, orang peserta didik masuk pada kategori cukup 4, peserta didik masuk kategori kurang 3 dan 16 orang peserta didik yang masuk dalam kategori kurang. Sehingga dapat disimpulkan analisis deskriptif pemahaman belajar peserta didik sebelum penerapan media *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik sebanyak 53,70 atau masuk pada kategori kurang.

3. Analisis Deskriptif Pemahaman belajar setelah menggunakan media *Educaplay*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Majene pada kelas VIII C dengan jumlah 23 peserta didik, yang dilaksanakan pada tanggal 06 Februari 2026 melalui instrumen tes pilihan ganda, diperoleh data pemahaman belajar peserta didik. Adapun hasil deskriptif nilai *post-test* peserta didik setelah penerapan media *Educaplay* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil nilai *Post-Test* peserta didik

Peserta didik	Jumlah jawaban benar	Skor
1	12	70,58
2	12	70,58
3	14	82,35
4	17	100
5	16	94,11
6	13	76,47
7	11	64,70
8	8	47,05
9	13	76,47
10	17	100
11	17	100

12	17	100
13	9	52,94
14	8	47,05
15	14	82,35
16	15	88,23
17	14	82,35
18	14	82,35
19	13	76,47
20	15	88,23
21	12	70,58
22	14	82,35
23	16	94,11

Hasil analisis deskriptif untuk pemahaman belajar peserta didik setelah penerapan media *Educaplay* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Analisis data *Post-test* peserta didik

<i>Skor</i>	<i>Post-test</i>
N	23
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	47,05
Rata-rata skor	79,5357
Standar Deviasi	15,95111

Setelah penggunaan media *Educaplay* pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C menunjukkan nilai yang diperoleh dari nilai yang tertinggi 100 skor sampai nilai terendah, yakni 47,05 skor. Hasil analisis menunjukkan peserta didik kelas VIII C memiliki nilai rata-rata pada soal *pre-test* yaitu 79,53. Selain itu, nilai standar deviasi yang diperoleh sebesar 15,95. Berdasarkan nilai di atas untuk menentukan kategori pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene. Hal tersebut dapat dilihat dari kategori pemahaman belajar *post-test* peserta didik sebelum diberikan perlakuan dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.6
Kategorisasi *Post-Test* skor pemahaman belajar peserta didik

No.	Kategorisasi	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	95-100	4	17,39%
2	Baik	75-94	12	52,17%
3	Cukup	60-74	4	17,39%
4	Kurang	0-59	3	13,04%
	Jumlah		23	100%

Berdasarkan hasil data pada tabel diatas, setelah diberikan perlakuan atau *treatment* pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelompokkan menjadi 4 kategori. Terdapat 4 orang peserta didik yang masuk pada kategori sangat baik, 12 orang peserta didik yang masuk dalam kategori baik, 4 orang peserta didik masuk pada kategori cukup, dan 3 orang peserta didik yang masuk pada kategori kurang. Sehingga dapat disimpulkan analisis deskriptif pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene setelah penerapan media *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diketahui bahwa nilai rata-rata *Post-test* peserta didik sebanyak 79,53 atau masuk pada kategori baik.

4. Peningkatan pemahaman belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan media *Educaplay*.

Pada bagian ini, peneliti berfokus untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua, yakni mengenai ada atau tidaknya peningkatan pemahaman belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *Educaplay* pada mata pelajaran PAI kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, peneliti menggunakan analisis statistik inferensial dengan melakukan serangkaian pengujian diantaranya yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Adapun hasil kedua uji tersebut sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, langkah awal yang dilakukan adalah uji normalitas. Uji normalitas ini diterapkan pada data *pre-test* dan *post-test*

dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 15. Kriteria pengujiannya yaitu apabila nilai sig. > 0.05 maka data tersebut berdistribusi normal, sedangkan jika nilai sig. < 0.05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Adapun uji normalitas dari data *pre-test* dan *post test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig
Pre-test	,178	23	.057	,944	23	.224
Post-test	,135	23	,200*	.922	23	,074

Berdasarkan tabel pengujian normalitas *Shapiro-Wilk* diketahui nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* yaitu *pre-Test* sebesar 0,224 dan *Post-Test* sebesar 0,074 Nilai *Sig. Pre-Test* tersebut lebih besar dari taraf signifikan $0,224 > 0,05$. Nilai *Sig. Post-Test* data tersebut juga lebih besar dari taraf signifikan $0,074 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *Pre-Test* maupun data *Post-Test* tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis data selanjutnya dilakukan dengan menggunakan uji parametrik yang sesuai, yaitu uji *Paired Sample T-test*.

Tabel 4.8
Uji Paired-Simple Statistics

	Mean	N	Std Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	53,7043	23	17,31531	3,61049
Post-test	79,5357	23	15,95111	3,32604

Pada tabel diatas menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata dari pemahaman belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran *Educaplay* yang dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Tabel di atas menunjukkan nilai rata-rata sebelum menerapkan media pembelajaran *Educaplay*

tersebut 53,70 sedangkan nilai rata-rata setelah penerapan yaitu 79,53. Adapun selisih nilainya adalah 25,83.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *educaplay* terhadap pemahaman belajar peserta didik. Untuk membuktikan kebenaran hipotesis pada analisis statistik inferensial, peneliti menggunakan uji *Paired Sample T-test* karena hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi berdistribusi normal. Adapun uji *Paired Sample T-test* tersebut dilakukan menggunakan aplikasi SPSS yang hasilnya ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9
Paired Samples Test

	Paired Differences			Df	Sig.
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Pair Pre-test Post-test	25,83	15,231	3,175	23	,000

Berdasarkan tabel tersebut, uji *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai sig 0,000 dengan taraf sig 0,05, yang berarti terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan antara hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* setelah di diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil ini, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman belajar sebelum dan sesudah perlakuan dinyatakan ditolak. Sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yaitu terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran *Educaplay* dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan

pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi meneladani sifat Nabi dan Rasul Allah di era digital.

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kategori pemahaman belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay*. Pada awalnya, proses pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional, dimana guru lebih dominan menjelaskan materi menggunakan buku pelajaran tanpa adanya media pembelajaran interaktif.¹

Pada kondisi awal, proses pembelajaran yang berlangsung cenderung masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih dominan dalam menyampaikan materi melalui ceramah dan penggunaan buku teks tanpa didukung media interaktif. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif, kurang termotivasi, serta tidak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pemahamannya secara mandiri. Situasi tersebut selaras dengan pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik akan menurunkan motivasi serta keaktifan belajar.²

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene, data menunjukkan bahwa penelitian ini terbukti secara signifikan dari uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikan $< 0,05$. Implementasi media pembelajaran *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

¹ Observasi kelas VIII di SMP Negeri 1 Majene, 24 Juli 2025

² Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2018. h. 35

Penerapan ini terlihat dari perbandingan capaian nilai antara sebelum (pre-test) yaitu nilai rata-rata sebesar 53,70 dan sesudah penggunaan media (post-test) nilai rata-rata sebesar 79,53.

Selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan perubahan sikap yang baik. Mereka menjadi lebih aktif dalam bertanya, lebih berani dalam mengemukakan pendapat, serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* tidak hanya meningkatkan pemahaman belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik.

Kondisi awal peserta didik menunjukkan tingkat pemahaman yang belum optimal, dengan nilai rata-rata pre-test hanya sebesar 53,70. Rendahnya angka ini menunjukkan masih kurang dalam memahami materi. Namun, setelah dilakukan penerapan menggunakan media *Educaplay*, nilai rata-rata meningkat menjadi 79,53. Perbedaan atau besaran peningkatan sebesar 25,83 poin ini mengonfirmasi bahwa media *Educaplay* bukan sekadar alat pendukung, melainkan membantu peserta didik dalam memahami materi dalam belajar.

Peningkatan kualitas belajar tidak hanya dilihat dari angka rata-rata, tetapi juga dari pergeseran tingkatan kategori pemahaman peserta didik. Sebelum penggunaan *Educaplay*, distribusi kemampuan peserta didik didominasi oleh kategori "kurang" yaitu mencapai 69,56%. Data ini menggambarkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menerjemahkan dan menafsirkan konsep-konsep materi Pendidikan Agama Islam. Setelah implementasi media *Educaplay*, terjadi perubahan distribusi dimana rata-rata Peserta didik yang berada pada kategori baik mencapai 52,17%. Berkurangnya jumlah peserta didik pada kategori kurang dan meningkatnya pada kategori baik

menandakan bahwa penyajian materi melalui *Educaplay* lebih mudah diinternalisasi oleh peserta didik.

Selain itu, perubahan ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar itu sendiri. Peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan media *Educaplay* memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan pendapat Aunurrahman yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan³.

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Salah satu faktor utama yang menyebabkan peningkatan pemahaman ini adalah kesesuaian dengan Teori Pembelajaran Multimedia yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer. Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal secara bersamaan. *Educaplay* mengintegrasikan teks, gambar, dan aktivitas interaktif yang memungkinkan dua saluran kognitif tersebut bekerja bersamaan.⁴

Penerapan prinsip ini membantu mengurangi beban kognitif peserta didik, sehingga memori jangka panjang terhadap materi Pendidikan Agama Islam menjadi lebih kuat. Penelitian yang dilakukan Batitusta dkk. menunjukkan bahwa media permainan edukasi berbasis *Educaplay* memiliki pengaruh yang baik

³ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2016). h.42

⁴ Mayer Richard E., ed. *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge university press, 2005.hal.31-48.

terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.⁵ Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* tidak hanya relevan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.

Hal ini sangat relevan dengan karakteristik peserta didik kelas VIII C yang cenderung menyukai tantangan digital. Dengan penyajian materi melalui media *Educaplay* mampu mengubah konsep agama menjadi lebih konkret dan mudah diinternalisasi oleh peserta didik. Selain itu, temuan Febrianti dkk yang menyatakan bahwa sistem gamifikasi dalam media digital memberikan pengaruh besar terhadap kualitas belajar melalui penyajian materi yang lebih aktif.⁶

Penerapan media *Educaplay* dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh karakteristiknya yang berbasis gamifikasi. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Adanya unsur permainan, tantangan, serta umpan balik langsung membuat peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Peningkatan pemahaman belajar dalam penelitian ini berkaitan erat dengan faktor alat dan sumber belajar. Alat dan sumber belajar berfungsi sebagai sarana yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah serta dapat meningkatkan kualitas pemahaman apabila digunakan secara tepat. *Educaplay*

⁵ Batitusta, dkk. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol.7. No.3 2024 h.2685-2690.

⁶ Febrianti, dkk. "Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis *Educaplay* sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. Vol. 7. No. 3. 2024. h. 687

menjadi sumber belajar yang menyajikan materi secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami sehingga peserta didik lebih terbantu dalam mempelajari konsep yang sebelumnya dianggap sulit.⁷

Kelebihan *Educaplay* terletak pada kemampuannya menciptakan keterlibatan aktif (*active learning*). Melalui kuis interaktif dan permainan edukatif seperti *Quiz* dan *Yes or No*, peserta didik diberikan ruang untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Mereka tidak lagi berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai subjek yang membangun pemahamannya sendiri melalui tantangan-tantangan dalam permainan. Hal ini memberikan makna yang lebih mendalam pada proses belajar. Penerapan media pembelajaran *Educaplay* yang terbukti secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di mana keterlibatan aktif dan hilangnya rasa jenuh tersebut menjadi fondasi utama dalam mencapai pemahaman belajar yang lebih mendalam.⁸

Penerapan media *Educaplay* sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Peserta didik dalam kelas cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif. *Educaplay* menawarkan fleksibilitas bagi guru untuk merancang aktivitas yang sesuai dengan indikator pembelajaran. platform ini mudah dioperasikan memastikan bahwa durasi pembelajaran tidak terbuang oleh kendala teknis, melainkan fokus pada penguasaan materi. Suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton mampu menghilangkan kejenuhan, sehingga peserta didik lebih siap menerima materi pembelajaran yang diberikan.⁹

⁷ Sudjana Nana. "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar." Cet.11 PT. Remaja Rosdakarya: Bandung., 2008. h.57-58

⁸ Dita Ayu Lestari, dkk. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang." *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama. Vol. 1. No. 2.* 2024.

⁹ Batitusta, dkk. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol. 7.3 No.7 2024 h.2685-2690.

Namun demikian, peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kendala utama terletak pada aspek pengawasan kelas, dimana peneliti belum sepenuhnya optimal dalam memantau setiap peserta didik hingga akhir pembelajaran. Hal ini menyebabkan konsistensi fokus peserta didik belum dapat terjaga secara maksimal karena tingginya antusiasme terhadap unsur permainan yang terkadang mengalihkan perhatian dari substansi materi. Keterbatasan ini menjadi bahan evaluasi penting untuk meningkatkan kualitas pengawasan dan kontrol kelas pada penelitian selanjutnya, agar teknologi pembelajaran dapat memberikan manfaat yang maksimal secara merata bagi seluruh peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan media pembelajaran Educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII C SMP Negeri 1 Majene, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemahaman belajar peserta didik sebelum penerapan media (*pre-test*) tingkat pemahaman belajar peserta didik kelas VIII C sebelum diterapkannya media *Educaplay* perolehan nilai rata-rata sebesar 53,70 yang berada pada kategori kurang. Pada tahap ini, peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi, yang ditunjukkan dengan nilai minimum sebesar 23,52 dan nilai maksimum yang hanya mencapai 82,35.
2. Pemahaman belajar peserta didik setelah penerapan media (*post-test*) tingkat pemahaman belajar peserta didik setelah dilakukan perlakuan menggunakan media *Educaplay* mengalami peningkatan menjadi rata-rata 79,53 yang berada pada kategori baik. Peningkatan kualitas pemahaman ini terlihat jelas dari perolehan nilai minimum yang naik menjadi 47,05 dan nilai maksimum yang mencapai 100.
3. Berdasarkan hasil uji *paired samples test* diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (2 tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak atau dengan kata lain terdapat peningkatan antara sebelum dan setelah pada pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene.

B. *Saran*

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk terus memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Educaplay karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan memiliki motivasi lebih dalam mengikuti proses pembelajaran, serta dapat memanfaatkan media Educaplay sebagai sarana latihan untuk memperkuat pemahaman materi.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas seperti jaringan internet dan proyektor agar penerapan media digital seperti Educaplay dapat terus dilaksanakan secara optimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya dapat mengembangkan variabel berbeda, seperti minat belajar atau hasil belajar ranah afektif, serta melakukan penelitian dengan desain eksperimen yang lebih kompleks, seperti penambahan kelompok kontrol untuk pembandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiawan, dkk. “*Metodologi Penelitian Kuantitatif*.” Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 2021.
- Athiyatun, *pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairah kecamatan tambang kabupaten kampar* (diambil dari [http://repository.uinsuska.ac.id/81285/2/FILE%20LENGKAP%20KECUALI%20HASIL%20PENELTIHAN%20\(BAB%20IV\).pdf](http://repository.uinsuska.ac.id/81285/2/FILE%20LENGKAP%20KECUALI%20HASIL%20PENELTIHAN%20(BAB%20IV).pdf)), diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 20.30 WITA
- Aunurrahman, “*Belajar dan Pembelajaran*”, Bandung: Alfabeta. 2016
- Bakar A., Rifa’I.H. *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. 2021.
- Batitusta, dkk. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7.3 2024.
- Bodi M I K, *Korang Mala’bi: Al-Qur’an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, Makassar : Balitbang Agama. 2019
- Burhan B., “*Metodologi Penelitian Kuantitatif*”, Cet,9 Depok: Prenadamedia. 2018
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2008.
- Educaplay.com* di akses pada tanggal 23 Mei 2025 pukul 13.40 WIB
- Fajri I, “*Statistika Untuk Penelitian Dan Ilmu-Ilmu Sosial*”, (Jakarta: prenadamedia Group). 2018
- Fatma R., dkk. Pengaruh Penggunaan media wordwall terhadap pemahaman belajar IPAS siswa SD. *EDU Research*, 4.4 2023.
- Fauzan A., dkk. "Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran interaktif di tengah dampak penyakit virus corona 19 bagi pengajar." *Jurnal Borneo Akcaya* 6.1 2020.
- Febrianti A., dkk. "Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. Vol. 7. No. 3. 2024.
- Fred & Agus, “*Metodologi Penelitian Kuantitatif (Ekonomi, Ssosiologi, Komunikasi, Administrasi, Perhatian, dan Lainnya*”. 2019
- Hafsiah I, “*Metodologi Penelitian (Kuantitatif & kualitatif)*, CV. Aksara Global Akademia. 2023

- Harianto E., dkk. *Psikologi Pendidikan*. CV. Zenius Publisher. 2024
- Isti A., dkk. "Pengaruh Game Edukatif *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Membaca Siswa Kelas X SMAN Negeri 1 Gowa." *Indonesian Language Teaching & Literature Journal* 2.3 2024.
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Hufas: Al-Qur'an Hafalan*, 2019. (Bandung 2014), h.275
- Lestari D. A, dkk. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang." *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*. Vol. 1. No. 2. 2024.
- Lutfi N., dkk. "Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi *Educaplay* pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong." *SEMNASFIP* 2024.
- Martinis Y, "*Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*", Jakarta: Gaung Persada Press. 2017
- Marzuki., dkk, "*Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*" Yayasan Tti Edukasi Ilmiah. 2024
- Mayer R., ed. "*The Cambridge handbook of multimedia learning*". Cambridge university press. 2005
- Mellasanti A., "Pemahaman materi terhadap hasil belajar mahasiswa pada matakuliah praktek." *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen* 1.2 2023.
- Nurhayani & Salistina, D. "*Teori Belajar dan Pembelajaran*". Yogyakarta:CV Gerbang Media Aksara. 2022
- Rokhayati. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Dengan Strategi Every One Is A Teacher Here Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII di SMPN 1 Sawoo Tahun 2020/2021*. Diss. IAIN Ponorogo, 2020.
- Sahir H S. "*Buku Metodologi Penelitian*". 2021
- Sardiman A.M., "*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*", Jakarta: Rajawali Pers. 2018
- Silver H F, *Strategi-Strategi Pengajaran*. Jakarta: PT Indeks. 2012.
- Siyoto, S. & Sodil A. "*Dasar Metodologi Penelitian*". 2015
- Slameto, "*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*", (Jakarta: Rineka Cipta). 2015
- Sudijono, A. "*Pengantar Statistik Pendidikan*". Jakarta: Rajawali Pers. 2014
- Sudjana N. "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*." Cet.11 PT. Remaja Rosdakarya: Bandung. 2008
- Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*", Bandung: Alfabeta. 2013
- Supriadi, G. *Statistik penelitian pendidikan*. UNY Pres. 2021.

Utami, dkk. "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.3 2023

UU SISDIKNAS Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal

Walangadi H & Pratama W P. "Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 4.3 2020.

Windi,dkk. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V." *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)* 6.2 2025

Yakin H. "*Metodologi Penelitian (kuanlitatif dan kualitatif)*" Cet.1: Eureka Media Aksara, November 2023 Anggota Ikapi Jawa Tengah. 2023

**L
A
M
P
I
R
A
N**

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2026
(PENDIDIKAN AGAMA ISLAM, KELAS VIII C, SMP NEGERI 1 MAJENE)

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nur fadliana
Instansi	: SMP 1 Majene
Tahun penyusun	: 2026
Jenjang sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: PAI
Fase/ Kelas	: D /VIII C
BAB	: VII
Topik	: Meyakini Nabi dan Rasul Allah: Menjadi Generasi Digital yang Berkarakter
Alokasi waktu	: 4 JP (40 X 4 = 160 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik telah mengenal beberapa kisah Nabi dan Rasul sejak di kelas sebelumnya, namun belum memahami secara mendalam pengertian, perbedaan nabi dan rasul, serta hikmah beriman kepada mereka.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia • Mandiri • Bernalar kritis • Berkebinekaan global 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat: Laptop/komputer, LCD proyektor, koneksi internet, Kertas Warna • Media pembelajaran: Platform Educaplay • Bahan ajar: Buku PAI kelas VIII, LKPD, materi presentasi guru • Lingkungan: Kelas yang mendukung penggunaan media digital (WiFi atau jaringan internet) 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik kelas VIII yang memiliki latar belakang kemampuan beragam, diharapkan dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai keteladanan para nabi dan rasul dalam kehidupan sehari-hari.	

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan *Game Basic Learning* dengan pemanfaatan *platform Educaplay*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan makna iman kepada Nabi dan Rasul Allah dengan benar serta meyakini bahwa Allah Subhanahu Wa Ta'ala mengutus para nabi dan rasul untuk menyampaikan wahyu kepada umat manusia.
2. Peserta didik dapat memberikan contoh penerapan keteladanan terhadap nabi dan rasul dalam kehidupan generasi digital dengan benar, serta menjadi pribadi yang bertanggung jawab, jujur, dan dapat dipercaya.
3. Peserta didik dapat menyusun paparan tentang penerapan sifat-sifat rasul dalam kehidupan generasi digital serta membiasakan diri meneladani sifat-sifat nabi dan rasul dalam kehidupan sehari-hari.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan memahami iman kepada nabi dan rasul, peserta didik menyadari bahwa Allah SWT senantiasa membimbing umat manusia melalui utusan-Nya yang memiliki sifat-sifat mulia. Keteladanan para nabi dan rasul dapat menjadi inspirasi dalam kehidupan generasi digital yang penuh tantangan, agar tetap jujur, bertanggung jawab, dan amanah.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa Allah SWT mengutus para nabi dan rasul kepada umat manusia?
2. Apa bedanya nabi dan rasul?
3. Apa saja sifat yang dimiliki oleh para rasul yang bisa kita teladani dalam kehidupan masa kini?
4. Bagaimana kita sebagai generasi digital bisa meneladani sifat-sifat nabi dan rasul?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Pemberian Pretest

Pendahuluan (5 menit):

- Guru menyapa peserta didik, menjelaskan tujuan pre test
- Menjelaskan bahwa hasil ini untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik

Pelaksanaan Pretest (30 menit):

- Peserta didik mengerjakan soal pada lembar kertas
- Guru mengamati peserta didik mengerjakan soal pre test

Penutup (5 menit):

- Peserta didik mengumpulkan jawaban
- Guru memberi motivasi bahwa pembelajaran berikutnya akan menyenangkan karena memakai media digital

Pertemuan 2 (80 Menit): Materi 1 – Makna Iman, Tugas, dan Mukjizat Nabi dan Rasul

Kegiatan Pembuka

- Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa.
- Guru mengecek kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan apersepsi singkat.

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi makna iman, tugas, dan mukjizat kepada Nabi dan Rasul menggunakan LCD.
- Guru menampilkan Educaplay (Quiz) melalui LCD.
- Peserta didik mengerjakan quiz secara mandiri dengan menggunakan kertas jawaban yang sudah di bagikan berisi A,B,C, dan D untuk memilih jawaban yang benar.
- Guru membimbing dan memberi penguatan.

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.
- Guru memberi refleksi singkat.

- Guru menutup pembelajaran dengan doa.

Pertemuan 3 (80 Menit) materi 2: Sifat-sifat Nabi dan Rasul

Kegiatan Pembuka

- Guru memberi salam dan doa.
- Guru mengulas materi sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sifat-sifat Nabi dan Rasul menggunakan LCD.
- Guru menampilkan Educaplay (Yes or No).
- Peserta didik menjawab pernyataan benar atau salah dengan berpindah. Jika peserta didik ingin menjawab yes mereka berpindah ke kanan sebaliknya jika peserta didik menjawab no maka mereka berpindah tangan kiri
- Guru membahas hasil bersama peserta didik.

Kegiatan Penutup

- Guru menyimpulkan materi.
- Guru memberi motivasi keteladanan Nabi dan Rasul.
- Guru menutup pembelajaran dengan doa.

Pertemuan 4 – Materi 3: Karakter para nabi Ulul Azmi

Kegiatan Pembuka

- Guru memberi salam dan doa.
- Guru melakukan apersepsi tentang sifat teladan.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan karakter para Nabi dan Ulul Azmi menggunakan LCD.
- Guru menampilkan Educaplay (Quiz).
- Peserta didik mengerjakan quiz secara mandiri dengan menggunakan kertas jawaban yang sudah di bagikan berisi A,B,C, dan D untuk memilih jawaban yang benar.

- Guru memberikan penguatan jawaban.

Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi.
- Guru memberikan refleksi singkat.
- Guru menutup pembelajaran dengan doa.

Pertemuan 5 – Materi 4: Peran iman kepada Nabi dan Rasul bagi generasi digital

Kegiatan Pembuka

- Guru memberi salam dan doa.
- Guru mengaitkan materi dengan kehidupan digital peserta didik.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan keteladanan Nabi dan Rasul di era digital menggunakan LCD.
- Guru menampilkan Educaplay (Yes or No).
- Peserta didik menjawab soal dengan mengangkat tangan apabila menjawab Yes dan mengangkat tangan kiri apabila mereka menjawab No
- Guru membimbing dan memberi penguatan.

Kegiatan Penutup

- Guru menyimpulkan pembelajaran.
- Guru memberi pesan penerapan sikap teladan.
- Guru menutup pembelajaran dengan doa.

Pertemuan 6: Pemberian Posttest Setelah Penerapan Media Educaplay

Tujuan:

Mengukur peningkatan pemahaman setelah pembelajaran berbasis media interaktif.

Pendahuluan (5 menit):

- Guru menjelaskan bahwa hari ini akan mengukur pemahaman setelah belajar menggunakan Educaplay
- Peserta didik bersiap mengerjakan posttest

Pelaksanaan Posttest (30 menit):

- Peserta didik mengerjakan soal di lembar yang dibagikan
- Guru memantau pelaksanaan pengisian posttest

Penutup (5 menit):

1. Guru menyampaikan bahwa hasil pretest dan posttest akan dibandingkan untuk melihat perkembangan siswa
2. Doa dan motivasi untuk terus belajar

E. REFLEKSI

1. Refleksi Guru:
 - Guru merefleksikan proses pembelajaran, mengevaluasi apakah peserta didik telah memahami makna iman kepada nabi dan rasul serta mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks generasi digital.
2. Refleksi Peserta Didik (dituntun oleh guru):
 - Apa nilai atau pelajaran yang saya dapatkan dari pembelajaran hari ini?
 - Apakah saya sudah meneladani sifat-sifat nabi dan rasul dalam kehidupan saya?
 - Apa yang akan saya ubah dalam sikap saya mulai hari ini?

F. ASESMEN / PENILAIAN**DAFTAR PUSTAKA**

- Kementerian Agama RI. (2020). *Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII*. Jakarta: Kemenag RI.
- Al-Qur'anul Karim.
- Tim Penulis. (2022). *Pendidikan Karakter di Era Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Educaplay. (2024). <https://www.educaplay.com>
- Budianto, A. (2021). *Generasi Digital: Antara Peluang dan Tantangan*. Yogyakarta: Deepublish.

LEMBAR VALIDASI SOAL PILIHAN GANDA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MATERI MENYAKINI NABI DAN RASUL ALLAH MENJADI GENERASI DIGITAL YANG BERKERAKTER
DENGAN MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 MAJENE

A. Identitas

Nama Peneliti : Nurfadliana

NIM Peneliti : 10156122183

Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran *Educaplay* Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII C Di SMP Negeri 1 Majene

Nama Validator 1: Andi Eki Dwi Wahyuni, S.Pd., M.Pd

Nama Validator 2 : Herny, S.Ag

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

Instansi : SMP Negeri 1 Majene

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom sesuai kriteria berikut:

Layak : Butir soal layak digunakan tanpa revisi

Revisi : Butir soal belum layak digunakan dan mesti direvisi

2. Kolom komentar digunakan untuk menuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu terkait dengan butir soal.
3. Bapak/Ibu diharap memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom kesimpulan penilaian sebagai penilaian akhir terhadap keseluruhan soal pilihan ganda.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator peneliti ucapkan terima kasih.

C. Penilaian butir soal

No	Tujuan Pembelajaran	Butir Soal	Level Kognitif	Penilaian		Komentar
				Layak	Revisi	
1	Peserta didik dapat menjelaskan makna iman kepada Nabi dan Rasul Allah dengan benar serta meyakini bahwa Allah Subhanahu Wa Ta'ala mengutus para nabi dan rasul untuk menyampaikan wahyu kepada umat manusia.	<p>1. Perhatikan pernyataan berikut!</p> <p>(1) Tugas nabi dan rasul adalah sebagai saksi di akhirat, pemberi kabar gembira, pemberi peringatan, dan juru dakwah.</p> <p>(2) Adanya umat yang tidak beriman kepada Allah dikarenanya tidak adanya nabi yang diutus kepada mereka.</p> <p>(3) Di dalam al-Qur'an disebutkan banyak nama nabi dan rasul, tetapi yang wajib diketahui hanya 25 orang.</p> <p>(4) Nabi dan rasul yang disebutkan dalam al-Qur'an berjumlah 25 orang.</p> <p>(5) Allah Swt mengirimkan nabi dan rasul kepada setiap umat manusia.</p> <p>Pernyataan tentang nabi dan rasul yang benar terdapat pada nomor</p>	C2			

2.	Peserta didik dapat memberikan contoh penerapan keteladanan terhadap nabi dan rasul dalam kehidupan generasi digital dengan benar, serta menjadi pribadi yang bertanggung jawab, jujur, dan dapat dipercaya.rasul utusan.	<p>Mukjizat al-Qur'an sesuai dengan pernyataan nomor</p> <p>A.(1), (2), dan (3) B.(2), (3), dan (5) C. (2), (3), dan (4) D. (3), (4), dan (5)</p> <p>Jawaban: C</p> <p>1. Diutusnya nabi dan rasul merupakan bentuk kasih sayang Allah Swt. kepada manusia karena...</p> <p>A. Memberikan kekuasaan kepada mereka B. Agar manusia saling mengenal C. Sebagai petunjuk hidup agar tidak tersesat D. Memberikan kekayaan dan kemuliaan dunia</p> <p>Jawaban: c</p> <p>2. Tujuan utama Allah mengutus para nabi dan rasul adalah untuk...</p> <p>A. Mengajarkan ilmu pengetahuan modern B. Menjadi pemimpin Negara C. Menyampaikan wahyu dan</p>	C2			
----	---	--	----	--	--	--

		<p>membimbing umat manusia D. Mengumpulkan pengikut yang setia</p> <p>Jawaban: C</p> <p>3. Salah satu bentuk kemurahan Allah Swt. terhadap umat manusia adalah dengan...</p> <p>A. Menciptakan malaikat sebagai teman B. Mengangkat nabi dan rasul sebagai penyampai risalah C. Menurunkan hujan D. Memberikan bencana sebagai peringatan</p> <p>Jawaban: B</p> <p>4. Tugas para nabi dan rasul berikut ini yang paling utama adalah...</p> <p>a. Menyelidiki masa depan umat b. Menciptakan hukum sendiri c. Mengajarkan agama dan menyampaikan wahyu d. Mengubah sistem sosial dengan paksa</p>	C2			
			C2			

		<p>Jawaban: C</p> <p>5. Mengimani nabi dan rasul berarti meyakini bahwa.... A. Semua nabi hanya berasal dari Arab B. Nabi dan rasul adalah manusia biasa yang sempurna C. Nabi dan rasul diutus hanya untuk umat Islam D. Ajaran yang mereka bawa berasal dari Allah Swt</p> <p>Jawaban: D</p> <p>1. Perhatikan Riwayat berikut! Suatu ketika, Nabi Muhammad Saw mendapatkan hadiah jeruk limau dari seorang perempuan. Nabi Saw kemudian memakan semua jeruk yang dibawakan kepadanya. Setelah semua jeruk itu habis, perempuan tadi pun pulang dengan perasaan senang. Para sahabat bertanya mengapa Nabi Saw tidak berbagi jeruk itu dengan mereka. Nabi Saw menjawab bahwa jeruk itu rasanya masam. Seandainya dibagi kepada para sahabat, mereka tidak akan</p>	C2			
3.	Peserta didik dapat menyusun paparan tentang penerapan sifat-sifat rasul dalam kehidupan generasi digital serta membiasakan diri meneladani sifat-sifat nabi dan rasul dalam kehidupan sehari-hari.		C2			

		<p>menghabiskannya dan mengecewakan si pemberi.</p> <p>Riwayat tersebut menunjukkan salah satu hikmah sifat Jaiz bagi rasul, yaitu</p> <p>A. menunjukkan bahwa Nabi Muhammad Saw adalah seorang manusia</p> <p>B. menunjukkan keunggulan pribadi Nabi Muhammad Saw</p> <p>C. memberi Pelajaran hukum syariat kepada para sahabat</p> <p>D. memberi keteladanan tentang menghargai orang lain</p> <p>Jawaban: A</p> <p>2. Perhatikan tabel berikut!</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nabi Ulul Azmi</th> <th>Keteladanan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Nuh a.s</td> <td>Memiliki kesabaran dan keteguhan dalam menjalani hukuman Raja Namrud sebagai akibat dari</td> </tr> </tbody> </table>	Nabi Ulul Azmi	Keteladanan	1. Nuh a.s	Memiliki kesabaran dan keteguhan dalam menjalani hukuman Raja Namrud sebagai akibat dari				
Nabi Ulul Azmi	Keteladanan									
1. Nuh a.s	Memiliki kesabaran dan keteguhan dalam menjalani hukuman Raja Namrud sebagai akibat dari									

C2

			dakwah yang dilakukannya.				
		2. Ibrahim a.s	Meskipun harus melawan Raja Fir`aun yang sangat berkuasa, tetap menjalankan tugasnya dalam berdakwah mengajak umat manusia untuk beribadah kepada Allah Swt.				
		3. Musa a.s	Memiliki kesabaran, ketabahan, dan keteguhan luar biasa dalam membimbing pengikutnya menjalankan				

			agama di tengah tekanan politik dari penguasa Romawi.				
		4. Isa a.s	Memiliki kesabaran dalam berdakwah kepada kaumnya. Meskipun tidak banyak yang mengikuti dakwahnya, tetap berdakwah mengajak kaumnya beribadah menyembah Allah Swt				
		Pasangan nabi <i>ulul azmi</i> dan keteladanan yang tepat adalah...					
		<p>A. A 2-C, 3-B, dan 4-D</p> <p>B. 1-C, 2-A, 3-D, dan 4-B</p> <p>C. 1-B, 2-A, 3-D, dan 4-C</p> <p>D. 1-D, 2-A, 3-B, dan 4-C</p>					

		<p>Jawaban: D</p> <p>3. Perhatikan pernyataan berikut!</p> <ol style="list-style-type: none">1) Menerima setiap permintaan pertemanan.2) Memberikan pesan yang positif di dunia maya.3) Membagi kata kunci hanya kepada orang yang dipercaya.4) Hanya membagikan pesan yang sudah jelas kebenarannya.5) Tidak menyebarkan rumor yang membuat malu seseorang. <p>Perilaku berinternet yang aman dan bertanggung jawab terdapat pada nomor</p> <ol style="list-style-type: none">A. (1), (2), dan (3)B. (2), (4), dan (5)C. (2), (3), dan (4)D. (3), (4), dan (5) <p>Jawaban: C</p>	C2			
--	--	---	----	--	--	--

		<p>4. Perhatikan ilustrasi berikut!</p> <p>Andi punya hoby edit video. Ia pun bergabung di grup media sosial editing video atas ajakan temannya. Ternyata ada beberapa teman yang sudah dikenal oleh Andi. Tapi banyak juga yang tidak dikenalnya. Suatu ketika ada nomor baru yang menghubungi nomor whatsapp Andi. Setelah dilacak nomor itu ada di grup editing video bersama Andi. Ia banyak bertanya tentang Andi, seperti usia, alamat rumah, sekolah, dan lain-lain.</p> <p>Sikap Andi yang aman dan bertanggung jawab adalah...</p> <ul style="list-style-type: none">A. menanyakan ulang pada orang yang bertanya, setelah mengenal baru diberikan informasi yang benarB. memberikan kepada penanya tentang informasi apa adanya sesuai dengan keadaan AndiC. mengabaikan saja atau memohon maaf tidak bisa menyampaikan informasi yang bersifat pribadiD. menjawab dengan data palsu karena bisa disalah gunakan orang yang tidak bertanggung jawab	C2			
--	--	--	----	--	--	--

		<p>Jawaban: C</p> <p>5. Allah memberikan mukjizat kepada para nabi dan rasul agar...</p> <p>a. Mereka dihormati oleh raja-raja</p> <p>b. Umat manusia percaya terhadap kerasulan mereka</p> <p>c. Mereka terlihat hebat di mata manusia</p> <p>d. Mereka bisa menguasai dunia</p>	C2			
		<p>Jawaban: B</p> <p>6. Dalam kehidupan digital, salah satu cara meneladani sikap amanah nabi adalah...</p> <p>A. Menyimpan informasi pribadi orang lain dengan baik</p> <p>B. Menyebarkan informasi rahasia agar viral</p> <p>C. Mengirim data pribadi ke grup yang ramai</p> <p>D. Mengakses akun orang lain tanpa izin</p>	C2			

		<p>Jawaban: A</p> <p>7. Sifat fatanah pada diri rasul bisa kita teladani dalam dunia digital dengan cara.... A. Menjawab komentar dengan emosi B. Membuat konten tanpa pikir panjang C. Menyampaikan pendapat dengan bijak dan cerdas D. Menyebarkan hoaks agar cepat terkenal</p> <p>Jawaban: C</p> <p>8. Dalam kehidupan sehari-hari, meneladani sifat tablig nabi dapat dilakukan dengan.... A. Menyampaikan pesan agama dengan benar B. Membantah ajaran nabi sebelumnya C. Menyembunyikan pesan penting dari teman D. Menolak dakwah karena sibuk</p> <p>Jawaban: A</p>	C2			
--	--	---	----	--	--	--

		<p>1. Perhatikan narasi berikut! Di antara para nabi dan rasul, ada yang dikenal dengan istilah nabi ulul azmi. Nabi ulul azmi memiliki berbagai keutamaan sebagaimana tercermin dalam arti ulul azmi itu sendiri. Berikut ini yang bukan keutamaan sebagaimana yang dimaksud pada narasi tersebut adalah</p> <p>A. Ketabahan B. Kesabaran C. Kekuatan D. Keteguhan</p> <p>Jawaban: B</p>	C2			
		<p>2. Mukjizat yang diberikan kepada nabi dan rasul bertujuan untuk...</p> <p>A. Menandingi kekuatan dukun B. Menarik simpati Masyarakat C. Membuktikan kebenaran risalah D. Membuktikan kehebatan pribadi</p> <p>Jawaban: C</p>	C2			

		<p>3. Salah satu bentuk iman kepada nabi dan rasul adalah...</p> <p>A. Menyembah nabi B. Meyakini nabi tidak pernah berdakwah C. Meyakini kebenaran ajaran mereka D. Meragukan kenabian nabi Muhammad.</p> <p>Jawaban: C</p>	C2			
		<p>4. Dalam kehidupan digital, iman kepada nabi dan rasul diwujudkan dengan...</p> <p>A. Menyebarkan hoaks B. Mencela di media sosial C. Meneladani akhlak nabi dalam interaksi maya D. Mengikuti akun terkenal saja</p> <p>Jawaban: C</p>	C2			
		<p>5. Sikap bertanggung jawab di media sosial sesuai teladan nabi adalah....</p> <p>A. Membagikan semua berita tanpa dicek B. Berkomentar bijak dan tidak menyakiti</p>	C2			

		<p>C. Selalu unggah konten pribadi D. Ikut tren tanpa berpikir Panjang</p> <p>Jawaban: B</p>				
		<p>6. Bagaimana sikap yang sebaiknya dilakukan agar tidak terpengaruh secara negatif oleh gaya hidup selebgram di media sosial?</p> <p>A. Meniru gaya hidup selebgram B. Mengidolakan sepenuhnya C. Jadikan selebgram panutan utama D. Saring informasi dan utamakan nilai agama</p> <p>Jawaban: D</p>	C2			
		<p>7. Di zaman sekarang, banyak anak muda punya panutan dari media sosial. Namun, Rasulullah tetap menjadi <i>uswatun hasanah</i> atau teladan terbaik. Apa arti sebutan itu dan bagaimana kita bisa meneladani beliau di kehidupan generasi digital saat ini...</p> <p>A. Utusan yang perkasa B. Teladan yang baik</p>	C2			

		<p>C. Manusia biasa D. Orang pilihan Jawaban: B</p> <p>8. Perhatikan pernyataan berikut! (1) Menyebarkan kabar bohong (2) Menghormati semua nabi (3) Meneladani sifat nabi (4) Menolak ajaran nabi terdahulu</p> <p>Pernyataan yang termasuk bentuk iman kepada nabi dan rasul adalah.... A. (1), (2), dan (4) B. (2), (3), dan (4) C. (1), (3), dan (4) D. (2) dan (3) Jawaban: D</p> <p>9. Ali adalah siswa yang aktif di media sosial. Ia selalu berusaha bersikap jujur, bertanggung jawab, dan menyampaikan pesan kebaikan di setiap unggahannya. Perilaku Ali mencerminkan sifat rasul, yaitu....</p>	C2			
			C2			

		<p>A. Sidiq dan Amanah B. Tablig dan Baladah C. Kitman dan Amanah D. Khianat dan Fatanah</p> <p>Jawaban: A</p>				
--	--	---	--	--	--	--

D. Kesimpulan Penilaian

Penilaian terhadap butir soal pemahaman belajar peserta didik

(...) Dapat digunakan pada tahap uji validasi lapangan

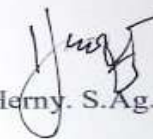
(✓) Dapat digunakan tanpa revisi

(...) Dapat digunakan dengan revisi

(...) Tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Majene, 30 juli 2025

Validator



Hery. S. Ag.

E. Kesimpulan Penilaian

Penilaian terhadap butir soal pemahaman belajar peserta didik

(✓) Dapat digunakan pada tahap uji validasi lapangan

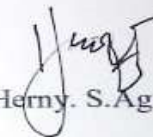
(...) Dapat digunakan tanpa revisi

(...) Dapat digunakan dengan revisi

(...) Tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Majene, 30 juli 2025

Validator



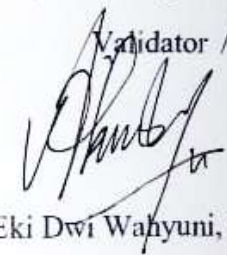
Henny. S. Ag.

F. Kesimpulan Penilaian

- Penilaian terhadap butir soal pemahaman belajar peserta didik
(...) Dapat digunakan pada tahap uji validasi lapangan
(...) Dapat digunakan tanpa revisi
(✓) Dapat digunakan dengan revisi
(...) Tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Majene, 12 Agustus 2025

Validator



Andi Eki Dwi Wahyuni, S.Pd., M.Pd

G. Kesimpulan Penilaian

- Penilaian terhadap butir soal pemahaman belajar peserta didik
(...) Dapat digunakan pada tahap uji validasi lapangan
(✓) Dapat digunakan tanpa revisi
(...) Dapat digunakan dengan revisi
(...) Tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Majene, 12 Agustus 2025

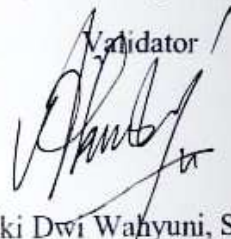
Validator



Andi Eki Dwi Wahyuni, S.Pd., M.Pd

H. Kesimpulan Penilaian

- Penilaian terhadap butir soal pemahaman belajar peserta didik
(✓) Dapat digunakan pada tahap uji validasi lapangan
(...) Dapat digunakan tanpa revisi
(...) Dapat digunakan dengan revisi
(...) Tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Majene, 12 Agustus 2025
Validator

Andi Eki Dwi Wahyuni, S.Pd., M.Pd

SOAL PILIHAN GANDA

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII C

SMP NEGERI 1 MAJENE

Sub. Materi : Menyakini Nabi dan Rasul Allah SWT Menjadi Generasi Digital yang berkarakter

Hari/Tanggal : Kamis/ ... Januari 2026

Waktu : 20 Menit

Nama :

NISN :

Kelas : VIII C

Petunjuk Umum

1. Tulis identitas anda pada baris yang telah disediakan
2. Jawaban yang telah diberikan tidak berpengaruh terhadap nilai rapor
3. Jawablah dengan jujur sesuai dengan kemampuan anda
4. Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan memilih huruf A, B, C, dan D.
5. Jawablah dengan memberi tanda X pada huruf pilihan jawaban.
 - E. Tujuan utama Allah mengutus para nabi dan rasul adalah untuk...
 - A. Mengajarkan ilmu pengetahuan modern
 - B. Menjadi pemimpin Negara
 - C. Menyampaikan wahyu dan membimbing umat manusia
 - D. Menumpulkan pengikut yang setia
 - F. Tugas para nabi dan rasul berikut ini yang paling utama adalah...
 - A. Menyelidiki masa depan umat
 - B. Menciptakan hukum sendiri
 - C. Mengajarkan agama dan menyampaikan wahyu
 - D. Mengubah sistem sosial dengan paksa
3. Mengimani nabi dan rasul berarti meyakini bahwa....
 - A. Semua nabi hanya berasal dari Arab
 - B. Nabi dan rasul adalah manusia biasa yang sempurna
 - C. Nabi dan rasul diutus hanya untuk umat Islam

D. Ajaran yang mereka bawa berasal dari Allah Swt

4. Perhatikan tabel berikut

Sifat wajib bagi rasul	Arti
1. Sidiq	A. Cerdas
2. Tablig	B. Jujur
3. Amanah	C. Menyampaikan
4. Fatanah	D. Dapat dipercaya

Pasangkan dengan benar dari table tersebut adalah....

- A. 1C,2-D,3-B, dan 4-A
- B. 1-C,2-B,3-D,dan4-A
- C. 1-D, 2-A, 3-B, dan 4-C
- D. 1-B, 2-C, 3-D, dan 4-A

5. Perhatikan pernyataan berikut!

- 6) Menerima setiap permintaan pertemanan.
- 7) Memberikan pesan yang positif di dunia maya.
- 8) Membagi kata kunci hanya kepada orang yang dipercaya.
- 9) Hanya membagikan pesan yang sudah jelas kebenarannya.
- 10) Tidak menyebarkan rumor yang membuat malu seseorang.

Perilaku berinternet yang aman dan bertanggung jawab terdapat pada nomor

- A. (1), (2), dan (3) C. (2), (4), dan (5)
 - B. (2), (3), dan (4) D. (3), (4), dan (5)
6. Allah memberikan mukjizat kepada para nabi dan rasul agar...
- A. Mereka dihormati oleh raja-raja
 - B. Umat manusia percaya terhadap kerasulan mereka
 - C. Mereka terlihat hebat di mata manusia
 - D. Mereka bisa menguasai dunia

7. Dalam kehidupan digital, salah satu cara meneladani sikap amanah nabi adalah....
 - A. Menyimpan informasi pribadi orang lain dengan baik
 - B. Menyebarkan informasi rahasia agar viral
 - C. Mengirim data pribadi ke grup yang ramai
 - D. Mengakses akun orang lain tanpa izin
8. Sifat fatanah pada diri rasul bisa kita teladani dalam dunia digital dengan cara....
 - A. Menjawab komentar dengan emosi
 - B. Membuat konten tanpa pikir Panjang
 - C. Menyampaikan pendapat dengan bijak dan cerdas
 - D. Menyebarkan hoaks agar cepat terkenal
9. Dalam kehidupan sehari-hari, meneladani sifat tablig nabi dapat dilakukan dengan cara....
 - A. Menyampaikan pesan agama dengan benar
 - B. Membantah ajaran nabi sebelumnya
 - C. Menyembunyikan pesan penting dari teman
 - D. Menolak dakwah karena sibuk
10. Mukjizat yang diberikan kepada nabi dan rasul bertujuan untuk...
 - A. Menandingi kekuatan dukun
 - B. Menarik simpati Masyarakat
 - C. Membuktikan kebenaran risalah
 - D. Membuktikan kehebatan pribadi
11. Salah satu bentuk iman kepada nabi dan rasul adalah
 - A. Menyembah nabi
 - B. Meyakini nabi tidak pernah berdakwah
 - C. Meyakini kebenaran ajaran Nabi dan Rasul
 - D. Meragukan kenabian nabi Muhammad.

12. Dalam kehidupan digital, iman kepada nabi dan rasul diwujudkan dengan...
- A. Menyebarkan hoaks
 - B. Mencela di media social
 - C. Meneladani akhlak nabi dalam interaksi maya
 - D. Mengikuti akun terkenal saja
13. Sikap bertanggung jawab di media sosial sesuai teladan nabi adalah....
- A. Membagikan semua berita tanpa dicek
 - B. Berkomentar bijak dan tidak menyakiti
 - C. Selalu unggah konten pribadi
 - D. Ikut tren tanpa berpikir Panjang
14. Bagaimana sikap yang sebaiknya dilakukan agar tidak terpengaruh secara negatif oleh gaya hidup selebgram di media sosial?
- A. Meniru gaya hidup selebgram
 - B. Mengidolakan sepenuhnya
 - C. Jadikan selebgram panutan utama
 - D. Saring informasi dan utamakan nilai agama
15. Di zaman sekarang, banyak anak muda punya panutan dari media sosial. Namun, Rasulullah tetap menjadi *uswatun hasanah* atau teladan terbaik. Apa arti sebutan itu dan bagaimana kita bisa meneladani beliau di kehidupan generasi digital saat ini...
- A. Utusan yang perkasa
 - B. Teladan yang baik
 - C. Manusia biasa
 - D. Orang pilihan
16. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Menyebarkan kabar bohong
 - 2) Menghormati semua nabi
 - 3) Meneladani sifat nabi
 - 4) Menolak ajaran nabi terdahulu

Pernyataan yang termasuk bentuk iman kepada nabi dan rasul adalah....

- A. (1), (2), dan (4)
- B. (2), (3), dan (4)
- C. (1), (3), dan (4)
- D. (2) dan (3)

17. Perhatikan ilustradi berikut!

Andi punya hoby edit video. Ia pun bergabung di grup media sosial editing video atas ajakan temannya. Ternyata ada beberapa teman yang sudah dikenal oleh Andi. Tapi banyak juga yang tidak dikenalnya. Suatu ketika ada nomor baru yang menghubungi nomor whatsapp Andi. Setelah dilacak nomor itu ada di grup editing video bersama Andi. Ia banyak bertanya tentang Andi, seperti usia, alamat rumah, sekolah, dan lain-lain

Sikap Andi yang aman dan bertanggung jawab adalah...

- A. menanyakan ulang pada orang yang bertanya, setelah mengenal baru diberikan informasi yang benar
- B. memberikan kepada penanya tentang informasi apa adanya sesuai dengan keadaan Andi
- C. mengabaikan saja atau memohon maaf tidak bisa menyampaikan informasi yang bersifat pribadi
- D. menjawab dengan data palsu karena bisa disalah gunakan orang yang tidak bertanggung jawab

Dokumentasi Penggunaan Media *Educaplay*

1. Pembagian pre-test



2. Pedahuluan, guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum pembelajaran di mulai dan guru mengapsen peserta didik



3. Pemaparan materi (termasuk pada kegiatan inti)



4. membacakan butir soal yang ditampilkan melalui LCD



5. Menjawab soal



6. Penutup, pembelajaran dengan memberikan kesimpulan pada materi yang sudah di pelajari



7. Foto pembagian *post-test*





PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Alamat : Jl. Jend. Ahmad Yani No. 105 Deteng-Deteng Majene
 Telp. (0422) 21353 Email : kesbangpol28@gmail.com

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/ 701/ VIII /2025

1. Dasar : 1. Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4437) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2008 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 32 2008 Nomor 59, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4844);
2. Peraturan Menteri dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
3. Peraturan Bupati Majene Nomor 53 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Bupati Majene Nomor 29 Tahun 2017 tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene;
4. Surat Edaran Bupati Majene Nomor : 800/Org-Peg/38/II/2017
2. Menimbang : 1. Untuk Tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewaspadaan Dini perlu dikeluarkan Surat Rekomendasi Penelitian
2. Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian Wakil Ketua Bidang Akademik Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene No: B.815/Sti.03/1.1/PP.00.9/08/2025 Tanggal 14 Agustus 2025

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene, memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : **NURFADLIANA**
 Nim : 101561221183
 Pekerjaan : Mahasiswi
 Alamat : Rattedoda Desa Rattedoda Kec. Tapalang Kab. Mamuju

Melakukan Penelitian di **SMP Negeri 1 Majene** mulai Tanggal 18 Agustus Sampai dengan 18 September 2025 Dengan Proposal berjudul :

“ IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII A DI SMP NEGERI 1 MAJENE “

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, Pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan penelitian tersebut dengan ketentuan :

1. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
2. Sesudah melaksanakan kegiatan, yang bersangkutan diharapkan melapor kepada Bupati Majene melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene dengan menyerahkan 1(satu) eksamplar foto copy hasil kegiatan.
3. Surat ini dinyatakan tidak berlaku lagi setelah sampai waktu yang telah ditentukan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Majene, 15 Agustus 2025

An- Kepala Badan
 Kabid Pengembangan Nilai-Nilai Kebangsaan



AKRACHMAT AHMAD, S.Sos
 Pangkat : Pembina / IV.a

NIP : 19700712 200902 1 004



**PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
DINAS PENDIDIKAN DAN PEMUDA OLAHRAGA
SMP NEGERI 1 MAJENE**

Alamat: Jalan Gatot Subroto Nomor 47 ☎ (0422) 21022 ✉ 91411 Majene

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 037/I33.02/SMP.01/MN/II/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 1 Majene, Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat, menerangkan bahwa:

Atas Nama : NURFADLIANA
 Tempat dan Tanggal Lahir : Rantedoda, 01 November 2002
 Pekerjaan : Mahasiswi
 NIM : 101561221183
 Program Studi/Jurusan : S1 Tarbiyah dan Keguruan
 Perguruan Tinggi : STAIN Majene
 Alamat : Rantedoda Desa Rantedoda Kec. Tapalang
 Kab. Mamuju

Benar mahasiswi tersebut diatas telah melakukan kegiatan Penelitian di SMP Negeri 1 Majene, pada tanggal 08 Januari s/d 06 Februari 2026. Dengan judul penelitian:

**“IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII C DI SMP NEGERI 1
MAJENE”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Majene, 06 Februari 2026
Kepala Sekolah,

ASRIADI ALI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612082000121003



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nur Fadliana, lahir di Rantedoda pada tanggal 01 November 2003. Penulis dibesarkan di Desa Rantedoda Kecamatan Tapalang Kabupaten Mamuju dan merupakan anak ketiga dari lima bersaudara. Penulis menempuh pendidikan pertama kali di SD Negeri Kasambang pada tahun 2010 dan lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Tapalang pada tahun 2016 dan lulus pada tahun 2018. Penulis kembali melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 7 Pinrang pada tahun 2018 dengan mengambil jurusan Multimedia dan lulus pada tahun 2020.

Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi yaitu Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene pada tahun 2022-2026 dengan mengambil Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam pada jenjang S1. Atas rahmat Allah Swt dan doa orang tua, alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini serta semua pihak yang ikut memberikan dorongan bagi penulis untuk menyusun sebuah karya ilmiah, yakni "Implementasi media pembelajaran educaplay dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII C di SMP Negeri 1 Majene".

Dengan semua kesalahan dan kekurangan yang dilakukan peneliti dimohon berkenan untuk terus memberikan bimbingan dan arahan lebih luas lagi mengenai langkah-langkah penelitian dan pedoman penulisan ilmiah serta peneliti mengucapkan terima kasih sebanyaknya kepada semua yang telah memberikan semua masukan untuk skripsi peneliti. Akhirul kalam.