

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *APLIKASI EDUCAPLAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PAI**Halimatus Sa'diyah¹, Syamsuri Ali², Beti Susilawati³, Baharudin⁴**Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung^{1,2,3,4}e-mail: Halimahts47@gmail.com¹, syamsuriali@radenintan.ac.id²,betisusilawati@radenintan.ac.id³, baharudin@radenintan.ac.id⁴

Diterima: 27/4/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 18/5/2026

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK IT ICERA Babatan yang disebabkan oleh kurangnya inovasi media pembelajaran melatarbelakangi penelitian ini. Fokus utama kajian adalah mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Educaplay dalam meningkatkan dorongan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe nonequivalent control group design. Tahapan penelitian meliputi pengumpulan data melalui angket motivasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dilanjutkan dengan analisis data menggunakan independent t-test melalui perangkat lunak SPSS. Temuan penelitian menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, di mana nilai t-hitung sebesar 4,244 dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil ini membuktikan bahwa siswa yang menggunakan Educaplay memiliki tingkat motivasi, khususnya pada indikator relevansi materi, yang jauh lebih baik dibandingkan kelompok pembelajaran konvensional. Simpulan utama menegaskan bahwa integrasi teknologi digital interaktif seperti Educaplay sangat efektif sebagai strategi inovatif untuk menghidupkan suasana kelas PAI dan membantu peserta didik memahami keterkaitan materi dengan kehidupan nyata. Secara praktis, penelitian ini merekomendasikan pendidik untuk mengadopsi media berbasis permainan edukatif guna mengoptimalkan keterlibatan aktif siswa. Kontribusi teoretis penelitian ini memperkaya literatur mengenai pemanfaatan media digital dalam memperkuat aspek afektif siswa pada jenjang sekolah menengah kejuruan secara berkelanjutan dan terukur di masa depan guna menjawab tantangan pendidikan modern.

Kata Kunci: *Educaplay, Motivasi Belajar, PAI, SMK.***ABSTRACT**

The low motivation to learn Islamic Religious Education (PAI) at SMK IT ICERA Babatan, caused by the lack of learning media innovation, is the background of this research. The main focus of the study is to evaluate the effectiveness of the use of the Educaplay application in increasing student learning motivation. This research uses a quantitative method with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group type. The research stages include data collection through a motivation questionnaire that has been tested for validity and reliability, followed by data analysis using an independent t-test through SPSS software. The research findings show a significant difference between the experimental and control classes, where the t-value is 4.244 with a significance level of $0.000 < 0.05$. These results prove that students who use Educaplay have a level of motivation, especially on the material relevance indicator, which is much better than the conventional learning group. The main conclusion confirms that the integration of interactive digital technology such as Educaplay is very effective as an innovative strategy to enliven the atmosphere of the PAI class and help students understand the connection of the material to real life. Practically, this study recommends educators to adopt educational



game-based media to optimize student active engagement. The theoretical contribution of this research enriches the literature on the use of digital media in strengthening the affective aspects of students at the vocational high school level in a sustainable and measurable manner in the future to answer the challenges of modern education.

Keywords: *Educaplay, Learning Motivation, Islamic Education (PAI), SMK, SMK IT ICERA Babatan.*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan pilar utama yang menentukan keberhasilan dalam setiap proses pendidikan, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Dorongan intrinsik yang bersumber dari dalam jiwa peserta didik cenderung melahirkan pemahaman yang jauh lebih substansial serta memiliki daya ingat yang lebih permanen dalam jangka panjang (Juliantika et al., 2023; Pantow & Korompis, 2024; Wibawa et al., 2022). Di sisi lain, rangsangan ekstrinsik yang berasal dari faktor luar seperti pemberian imbalan, apresiasi, atau penghargaan tertentu sering kali bersifat sementara namun tetap memiliki peranan krusial sebagai pemicu awal aktivitas. Kedua jenis motivasi ini sama-sama memegang peranan penting dalam mendorong keterlibatan aktif siswa di dalam ruang kelas, terutama ketika didukung oleh iklim instruksional yang sehat. Keberadaan penguatan yang positif, pemberian umpan balik yang konstruktif, serta jalinan ikatan emosional yang harmonis antara tenaga pendidik dan peserta didik akan semakin memperkuat intensitas dorongan tersebut. Tanpa adanya energi pendorong yang kuat, seorang individu tidak akan memiliki gairah untuk melakukan kegiatan eksplorasi ilmu pengetahuan secara maksimal. Oleh karena itu, penciptaan kondisi yang memicu semangat belajar menjadi prasyarat mutlak guna memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan menghasilkan lulusan berkompeten (Damanik & Irawan, 2021; Hae et al., 2021; Solin et al., 2025).

Untuk mendongkrak efektivitas dan gairah dalam menuntut ilmu, seorang guru dituntut mampu menciptakan suasana kelas yang suportif dengan strategi yang berorientasi pada kebutuhan personal siswa. Pembelajaran yang ideal seharusnya menitikberatkan pada penguasaan konsep yang mendalam, keterhubungan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari, serta pemupukan rasa ingin tahu yang tinggi dan ketajaman daya nalar kritis. Dalam konteks ini, peran pendidik menjadi sangat strategis dalam menghadirkan pendekatan yang kreatif, interaktif, serta senantiasa relevan dengan perkembangan zaman guna memicu partisipasi aktif (Fatmawati et al., 2024; Mutiani et al., 2022; Riasty & Sari, 2024). Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, para pengajar sangat didorong untuk mengintegrasikan kemajuan teknologi modern serta beragam perangkat multimedia. Penggunaan animasi digital, rekaman audio visual yang dinamis, permainan edukatif yang menantang, hingga aplikasi interaktif akan membuat materi keagamaan terasa lebih menarik dan tidak kaku bagi generasi muda. Inovasi yang mampu menyelaraskan kurikulum dengan karakteristik siswa merupakan faktor penentu dalam menumbuhkan motivasi sekaligus mengoptimalkan segenap potensi laten yang dimiliki setiap anak didik. Melalui pengalaman langsung yang bermakna, siswa diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai luhur dengan cara yang menyenangkan dan adaptif terhadap tantangan peradaban digital saat ini (Cahyati et al., 2021; Farid & Rugaiyah, 2023; Gusteti et al., 2023).

Senyatanya, hasil observasi lapangan dan kegiatan pra-penelitian yang dilaksanakan di SMK IT Icera Babatan pada 2025/2026 mengungkap berbagai permasalahan krusial yang menghambat efektivitas pengajaran. Melalui dialog langsung dengan pendidik dan siswa kelas 10, teridentifikasi adanya kelemahan dalam variasi metode instruksional serta pemanfaatan



media digital yang masih sangat terbatas dan belum merata. Kondisi ini berujung pada rendahnya minat serta gairah belajar siswa yang berdampak langsung pada penurunan kualitas pemahaman terhadap substansi materi keagamaan yang disampaikan. Berdasarkan data olahan angket, indikator relevansi atau keterkaitan materi menunjukkan angka persentase terendah, yakni hanya sebesar 24 persen dibandingkan dengan aspek perhatian, kepercayaan diri, maupun kepuasan. Fenomena ini mengindikasikan bahwa masalah utama dalam ekosistem belajar tersebut adalah ketidakmampuan siswa untuk melihat manfaat nyata dari apa yang mereka pelajari dengan kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Peserta didik merasa materi yang disajikan tidak bersentuhan dengan minat pribadi mereka, sehingga tingkat keterlibatan dalam diskusi kelas mengalami penurunan yang cukup tajam. Jika kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas ini tidak segera diatasi, partisipasi siswa dikhawatirkan akan terus merosot dan menghambat pencapaian tujuan kependidikan nasional secara menyeluruh.

Menyikapi rendahnya indikator relevansi tersebut, diperlukan kehadiran media inovatif yang mampu mentransformasi pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna melalui penggunaan aplikasi Educaplay. Media ini bukan sekadar alat bantu teknis, melainkan sebuah wadah instruksional modern yang menggabungkan unsur permainan, kemajuan teknologi informasi, serta metodologi pengajaran kontemporer yang dinamis. Penggunaan gim dalam platform ini dapat mempermudah siswa yang mengalami hambatan kognitif serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan melalui beragam fitur menarik. Di dalam aplikasi ini, tersedia berbagai macam templat seperti *word search*, *crossword*, *froggy jump*, hingga kuis interaktif dan latihan mencocokkan gambar yang dapat memicu semangat kompetisi positif (Insani et al., 2024; Ma'rifah & Mawardi, 2022; Rosmalinda et al., 2025; Supiani et al., 2025; Zalillah & Alfurqan, 2022). Integrasi elemen visual dan suara yang jernih dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa karena mereka terlibat secara langsung dalam setiap tantangan yang diberikan. Kontribusi media berbasis permainan ini sangat besar dalam membantu peserta didik melihat keterkaitan fungsional antara materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata mereka secara lebih konkret. Melalui visualisasi yang dinamis, persepsi siswa terhadap pentingnya materi yang dipelajari akan meningkat secara signifikan sehingga suasana instruksional menjadi lebih terencana, terorganisasi, dan mampu merangsang daya kreativitas belajar.

Urgensi dari penelitian ini sangat tinggi mengingat kompleksitas permasalahan yang ditemukan di SMK IT Icera Babatan pada 2025/2026, mulai dari kejenuhan metode hingga rendahnya motivasi belajar siswa. Penerapan Educaplay sebagai strategi inovatif diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap ketajaman berpikir kritis serta meningkatkan dorongan belajar yang sebelumnya tergolong rendah. Melalui fitur seperti *leaderboard*, siswa didorong untuk berkompetisi secara sehat yang pada gilirannya akan meningkatkan antusiasme dan komitmen mereka terhadap proses pendidikan keagamaan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan platform digital tersebut dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi asli digital. Implikasi dari studi ini diharapkan dapat memberikan referensi empiris bagi para guru dalam merancang metode pengajaran yang tidak hanya variatif, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan aktual siswa di era modern. Dengan memanfaatkan perangkat multimedia yang interaktif, hambatan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dapat diminimalisir sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan bermakna. Langkah ini merupakan bentuk evaluasi dan perbaikan nyata guna meningkatkan standar mutu kependidikan di sekolah menengah kejuruan agar selaras dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin masif dan mendominasi setiap aspek kehidupan manusia saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu melalui rancangan *nonequivalent control group design*. Lokasi studi dilakukan di SMK IT ICERA Babatan dengan melibatkan siswa kelas 10 yang terbagi menjadi 2 kelompok utama secara sengaja. Kelompok pertama adalah kelas eksperimen yang mendapatkan intervensi berupa integrasi aplikasi *Educaplay* dalam proses belajar, sementara kelompok kedua berfungsi sebagai kelas kontrol yang tetap menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Prosedur pelaksanaan dijalankan selama 4 pertemuan tatap muka secara konsisten. Pada kelas eksperimen, tahapan instruksional dimulai dengan pemberian motivasi awal, penjelasan tujuan, pemutaran video pemantik, hingga penyampaian materi melalui *power point*. Puncak kegiatan dilakukan dengan pengerjaan soal interaktif secara bersamaan menggunakan berbagai fitur *Educaplay* seperti *word search*, *crossword*, dan *froggy jump*. Seluruh rangkaian aktivitas ini dirancang untuk menciptakan interaksi dua arah yang dinamis guna merangsang keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas secara terukur dan sistematis agar tujuan pengajaran tercapai maksimal.

Instrumen utama yang dipergunakan adalah angket motivasi belajar yang dikembangkan berdasarkan indikator relevansi materi dan keterlibatan emosional siswa. Awalnya peneliti menyediakan 15 butir pernyataan asli, namun setelah melalui serangkaian uji validitas yang ketat, hanya 10 item yang dinyatakan layak dan memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai alat ukur akhir. Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan skor *Cronbach Alpha* sebesar 0,746 yang menandakan instrumen tersebut sangat konsisten dan dapat dipercaya untuk pengambilan data. Pengumpulan data dilakukan melalui skema *pretest* sebelum perlakuan untuk memetakan kondisi motivasi awal, serta *posttest* setelah 4 pertemuan selesai untuk mengukur perubahan tingkat dorongan belajar. Data angka yang terkumpul kemudian diolah secara statistik menggunakan teknik *independent t-test* dengan bantuan *software* statistik khusus. Analisis ini bertujuan untuk membandingkan signifikansi perbedaan antara kedua kelompok melalui perbandingan nilai t-hitung dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Prosedur ini memastikan bahwa evaluasi terhadap efektivitas aplikasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan secara objektif dan akurat.

Hasil Analisis dan Pembahasan

Hasil Analisis

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

| | kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-------|-------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| hasil | 1 | .119 | 30 | .200 [*] | .976 | 30 | .718 |
| | 2 | .119 | 30 | .200 [*] | .971 | 30 | .569 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Melalui pengujian normalitas método Shapiro-Wilk pada tabel 1, diperoleh skor sig. Guna tingkat 1 0.718 dan untuk kelas 2 adalah 0,569. Skor keduanya melebihi 0.05, mengindikasikan distribusi data tidak berbeda secara signifikan dari distribusi normal. Oleh sebab itu, data pada kelas 1 maupun kelas 2 berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|-------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| hasil belajar educaplay | Based on Mean | 3.723 | 1 | 58 | .059 |
| | Based on Median | 3.569 | 1 | 58 | .064 |
| | Based on Median and with adjusted df | 3.569 | 1 | 53.286 | .064 |
| | Based on trimmed mean | 3.719 | 1 | 58 | .059 |

Pengujian homogenitas bertujuan guna mengetahui kesamaan varians antara dua kelompok data. Temuan pengujian Levene pada tabel 2 memeperlihatkan skor signifikansi masing-masing 0.059 (Base don Mean), 0.064 (Based on Median), 0.064 (Adjusted df) serta 0.059 (Trimmed Mean). Karena seluruh skor melebihi taraf signifikansi 0.05, tidak ditemukan perbedaan varians yang berarti di antara kedua kelompok, sehingga data bersifat homogen. Kondisi memenuhi salah satu asumsi dalam pengujian t, yaitu kesetaraan varians, sehingga analisis dapat dilanjutkan guna menguji perbedaan antar kelompok.

Tabel 3. Uji Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | |
|-------------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|---|-----------------------|-------|-------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper |
| hasil belajar educaplay | Equal variances assumed | 3.723 | .059 | 4.244 | 58 | .000 | 3.067 | .723 | 1.620 | 4.513 |
| | Equal variances not assumed | | | 4.244 | 52.206 | .000 | 3.067 | .723 | 1.617 | 4.517 |

Pengujian t-test guna melihat apakah terdapat perbedaan yang bermakna antara dua kelompok yang terdiri dari kelompok dengan integrasi *educaplay* serta kelompok dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan tabel 3 *Independent Samples Test*, diperoleh nilai t hitung sebesar 4,244 dengan signifikansi (0.000) lebih kecil dari 0.05, dapat disimpulkan kedua kelompok verada secara signifikan. Disisi lain, skor mean difference 3.067 memperlihatkan adanya perbedaan rerata capaian pembelajaran baik pada kelompok perlakuan maupun kelompok pembanding, sehingga hal ini menandakan pembelajaran berbasis *educaplay* memberikan dampak secara signifikansi terhadap capaian pembelajaran. Oleh sebab itu, penerapan *educaplay* dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Implementasi aplikasi *Educaplay* dalam proses instruksional Pendidikan Agama Islam terbukti mampu mentransformasi motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Fenomena ini menunjukkan bahwa keberhasilan sebuah program edukasi tidak hanya bergantung pada substansi materi yang disampaikan, tetapi juga pada strategi penyampaian yang diadopsi oleh pendidik di dalam kelas. Siswa menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi, keterlibatan aktif, serta ketertarikan yang mendalam saat berinteraksi dengan platform digital tersebut dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung statis. Berdasarkan kerangka kerja *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*, aspek relevansi menjadi katalisator utama dalam menumbuhkan keterikatan siswa terhadap materi keagamaan yang dipelajari. Dengan mengintegrasikan fitur-fitur interaktif yang dekat dengan realitas keseharian siswa, hambatan psikologis dalam memahami nilai-nilai spiritual dapat dikurangi. Peningkatan motivasi ini memberikan sinyal kuat bahwa penggunaan media yang bersifat *gamified* mampu menjawab



tantangan kejenuhan dalam mata pelajaran agama di tingkat sekolah menengah kejuruan. Fokus pada penciptaan pengalaman belajar yang bermakna membuat siswa merasa bahwa ilmu yang didapat memiliki kegunaan praktis dalam kehidupan mereka (Karo et al., 2025; Pasha & Rahmanto, 2025; Pradana & Uthman, 2023; Syaikhoni et al., 2026). Transformasi perilaku ini menjadi capaian esensial yang memperkuat posisi penelitian sebagai solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya partisipasi kelas.

Temuan dalam riset ini memperlihatkan adanya keselarasan dengan berbagai hasil studi terdahulu yang mengkaji pengaruh media digital sebagai variabel intervensi dalam meningkatkan dinamika kelas. Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan teknologi serupa pada mata pelajaran umum seperti sains atau bahasa, kontribusi unik dari penelitian ini terletak pada aplikasinya di ranah Pendidikan Agama Islam. Konteks sekolah menengah kejuruan memberikan tantangan tersendiri karena karakteristik siswanya yang lebih berorientasi pada aspek praktis dan vokasional. Dengan memperkaya literatur di bidang pendidikan keagamaan yang selama ini relatif kurang mendapatkan sentuhan teknologi mutakhir, studi ini membuktikan bahwa platform *gamification* bersifat universal dan adaptif untuk berbagai disiplin ilmu. Penyesuaian materi keagamaan ke dalam format digital interaktif membantu mengikis kesan kaku yang sering melekat pada mata pelajaran tersebut. Inovasi ini menghadirkan perspektif baru bagi para akademisi mengenai pentingnya modernisasi sarana instruksional di sekolah berbasis kejuruan (Hakim, 2025; Nugraha et al., 2023; Salmin et al., 2025; Solichin et al., 2023). Integrasi teknologi digital dalam kurikulum agama tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga memperluas cakrawala berpikir siswa mengenai keterhubungan antara teknologi dan nilai spiritual. Perluasan domain ini menjadi bukti bahwa efektivitas media pembelajaran berbasis gim melampaui batas subjek tradisional di sekolah saat ini (Andrean & Niam, 2020; Gulo et al., 2023; Nadifa & Inayati, 2025).

Kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini secara spesifik merujuk pada integrasi fitur-fitur permainan yang menantang dan kompetitif bagi peserta didik. Salah satu elemen yang terbukti efektif adalah penggunaan format *Froggy Jump* yang mampu menggeser kategori motivasi siswa dari tingkat yang rendah menuju level yang sangat tinggi. Selain itu, kehadiran fitur papan peringkat atau *leaderboard* dalam aplikasi tersebut menciptakan suasana kompetisi yang sehat di antara para siswa. Hal ini memicu antusiasme kolektif dan keterlibatan yang lebih intensif karena adanya pengakuan visual atas pencapaian individu di dalam kelas. Proses pembelajaran yang melibatkan elemen gim seperti ini selaras dengan kebutuhan psikologis remaja yang menyukai tantangan serta umpan balik instan atas performa mereka. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut memberikan alternatif segar bagi metode pengajaran yang selama ini dianggap monoton oleh sebagian besar siswa vokasi. Melalui mekanisme kompetisi yang terukur, siswa merasa lebih termotivasi untuk mendalami substansi materi tanpa merasa sedang menjalani evaluasi formal yang menekan. Efektivitas penggunaan elemen *gamified* ini membuktikan bahwa aspek kepuasan dalam belajar dapat dicapai melalui perancangan aktivitas yang tepat. Strategi ini secara nyata meningkatkan keterlibatan mental siswa selama durasi pertemuan berlangsung di ruang kelas (Azman & Bakhtiar, 2024; Benitez-Correa et al., 2025; Mattawang & Syarif, 2023; Nooviar et al., 2024).

Analisis data melalui uji statistik membuktikan adanya perbedaan yang mencolok antara kelompok eksperimen yang menggunakan media digital dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil uji t mengonfirmasi bahwa intervensi berbasis platform interaktif ini memberikan dampak nyata yang sulit dicapai melalui instruksi searah. Keberhasilan ini juga menegaskan pentingnya strategi diferensiasi dalam pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan serta gaya belajar individual siswa secara spesifik.





Rendahnya motivasi pada aspek relevansi sebelumnya dapat diatasi dengan memadukan konteks kehidupan nyata ke dalam simulasi pembelajaran yang interaktif. Dengan menghadirkan contoh-contoh praktis dan aktivitas yang sesuai dengan tren masa kini, siswa menjadi lebih mudah dalam menginternalisasi nilai-nilai agama sebagai panduan hidup. Hal ini membedakan penelitian ini dari studi-studi sebelumnya yang cenderung hanya menyentuh permukaan aspek motivasional tanpa memperhatikan kedalaman keterhubungan materi dengan realitas sosial. Keterkaitan antara teori dan praktik menjadi lebih jelas saat siswa terlibat langsung dalam navigasi konten digital yang responsif. Kemampuan aplikasi ini dalam menciptakan jembatan antara teks keagamaan dan aplikasi keseharian menjadi fondasi kuat bagi peningkatan kualitas instruksional. Penajaman pada indikator relevansi ini memastikan bahwa siswa memahami fungsi esensial dari setiap materi pelajaran (Hidayatullah & Sya'bani, 2026; Mustakim et al., 2025; Raniyah et al., 2024; Sholeh, 2023; Soleha et al., 2025).

Dari sudut pandang metodologis, riset ini memberikan kontribusi melalui pengembangan instrumen motivasi belajar yang telah disempurnakan pada indikator relevansi materi. Penambahan butir-butir baru yang telah melalui proses validasi memungkinkan penangkapan persepsi siswa secara lebih akurat mengenai keterhubungan kurikulum dengan dunia luar. Penguatan instrumen ini melengkapi celah dalam penelitian terdahulu yang belum secara eksplisit menyoroti pentingnya akurasi pengukuran pada aspek relevansi. Secara praktis, hasil studi ini memberikan sinyal bagi para pendidik agama untuk meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi instruksional agar suasana kelas menjadi lebih dinamis. Walaupun memberikan hasil positif, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal durasi observasi yang mungkin belum mencakup dampak jangka panjang terhadap perubahan sikap permanen siswa. Namun, gambaran efektivitas yang dihasilkan membuka peluang lebar bagi pengembangan riset selanjutnya pada parameter lain seperti hasil belajar kognitif atau perubahan perilaku sosial. Implikasi nyata bagi dunia pendidikan adalah kebutuhan akan integrasi media digital yang interaktif untuk menjaga marwah pembelajaran agama tetap relevan di mata generasi muda. Penggunaan teknologi bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan untuk memastikan marwah pendidikan tetap terjaga.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media berbasis permainan melalui aplikasi *Educaplay* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan teknologi *digital* ini berhasil mentransformasi suasana kelas yang semula membosankan menjadi jauh lebih dinamis serta interaktif bagi para peserta didik. Melalui fitur yang menantang dan kompetitif, siswa menunjukkan keterlibatan aktif serta antusiasme yang tinggi selama proses instruksional berlangsung. Media ini berperan krusial dalam membantu siswa memahami relevansi materi keagamaan dengan realitas kehidupan sehari-hari secara lebih nyata. Keberhasilan tersebut menegaskan bahwa strategi pengajaran inovatif mampu menjawab tantangan kejenuhan sekaligus memperkuat aspek afektif siswa di jenjang sekolah menengah kejuruan. Secara keseluruhan, pemanfaatan *platform digital* interaktif menjadi kunci utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif serta bermakna bagi setiap individu.

Berdasarkan temuan tersebut, para pendidik disarankan untuk mulai mengadopsi media berbasis permainan edukatif sebagai strategi inovatif guna mengoptimalkan keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Guru perlu meningkatkan kreativitas dalam merancang konten instruksional yang relevan dengan karakteristik generasi muda agar materi keagamaan tidak lagi dianggap kaku atau monoton. Pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan penuh

melalui penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai serta pelatihan literasi *digital* secara berkala bagi seluruh tenaga pengajar. Bagi peneliti selanjutnya, dianjurkan untuk memperluas cakupan kajian dengan mengevaluasi dampak penggunaan teknologi ini terhadap hasil belajar kognitif maupun perubahan perilaku sosial siswa secara jangka panjang. Pengembangan riset pada variabel lain juga sangat diperlukan guna memperkaya literatur mengenai transformasi pendidikan di era peradaban modern yang semakin didominasi oleh kemajuan sistem informasi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas, S., & Niam, M. K. (2020). Peningkatan spiritualitas melalui media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak. *Irfani*, 16(1), 26–45. <https://doi.org/10.30603/ir.v16i1.1295>
- Azman, M., & Bakhtiar, A. M. (2024). Analisis penggunaan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 853–862. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19600>
- Benitez-Correa, C., Quiñonez-Beltran, A., & Morocho-Cuenca, E. (2025). Implementation of gamification as an active methodology to enhance motivation and academic performance in EFL learners. *World Journal of English Language*, 16(2), 203. <https://doi.org/10.5430/wjel.v16n2p203>
- Cahyati, J. N., Setiani, F., Suharyanto, S., Sholiha, H. I., & Giyoto, G. (2021). Sistem four day four places sebagai bentuk pendalaman materi ajar pendidikan sekolah dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 117–126. <https://doi.org/10.23917/bkknndik.v3i2.15694>
- Damanik, B. E., & Irawan, E. (2021). Pengaruh persepsi mahasiswa mengenai kompetensi dosen dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar. *Publikasi Pendidikan*, 11(2), 180. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i2.21885>
- Farid, A., & Rugaiyah, R. (2023). Manajemen internalisasi nilai pendidikan karakter pada siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2470–2484. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5965>
- Fatmawati, F., Miranda, A., Reza, M., Handayani, R., & Yusrizal, Y. (2024). The effect of the Course Review Horay learning model on critical thinking skills of grade V students in elementary schools. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 7(1), 91–101. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v7i1.33442>
- Gulo, A., Panjaitan, J. G., Zendrato, R. N. P., Sihombing, E. M., Berutu, Y. H., & Sihombing, E. (2023). Pengembangan edukasi teknologi melalui game rohani kepada anak-anak Kristen masa kini di GKLI Sipoholon. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 6(2), 136–151. <https://doi.org/10.37567/primearly.v6i2.2623>
- Gusteti, M. U., Jamna, J., & Marsidin, S. (2023). Pemikiran digitalisme dan implikasinya pada guru penggerak di era metaverse. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 317–325. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4417>
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan media pembelajaran visual dalam membangun motivasi belajar siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Hakim, A. (2025). Integrasi media digital interaktif dalam pengajaran materi Qur'an dan Hadist. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 497–504. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1122>
- Hidayatullah, M. F., & Sya'bani, M. A. Y. (2026). Penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital dalam



- pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk siswa SMP. *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM AL-ILMI*, 9(1), 97–103. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v9i1.4651>
- Insani, A. N. P., Romadhon, M. G. E., & Heriyawati, D. F. (2024). Teachers' voices in Wordwall media application in teaching young learners context: A narrative inquiry. *English Review: Journal of English Education*, 12(1), 117–124. <https://doi.org/10.25134/erjee.v12i1.9212>
- Juliantika, J., Rohmah, H. N., N, S. R. P., & Munawaroh, S. Z. A. (2023). Urgensi penguasaan penerapan variasi dalam pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 1718–1726. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.810>
- Karo, Y. I. B. K., Juliani, Andini, V. N., Apriani, D., & Ginting, I. R. (2025). Pemanfaatan game edukasi untuk penguatan materi PAI di sekolah menengah. *Mesada Journal of Innovative Research*, 1(2), 171–179. <https://doi.org/10.61253/nx8bp120>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan Hyflex learning berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *The Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mustakim, A., Sahlan, M., Saihan, S., & Zainudin, A. (2025). Utilization of digital applications in improving student understanding of Islamic Religious Education subjects. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1). <https://doi.org/10.30868/im.v8i01.7792>
- Mutiani, M., Jumriani, J., Putro, H. P. N., Abbas, E. W., & Rusmaniah, R. (2022). Kajian empirik pendidikan dalam latar peristiwa masyarakat tradisional, modern, dan era globalisasi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2275–2282. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2478>
- Nadifa, H. U., & Inayati, N. L. (2025). Progressive Islamic education in the digital age: Application of game application media as an innovation in Islamic education learning. *Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices*, 9(2), 250–256. <https://doi.org/10.23917/iseedu.v9i2.13770>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi pembelajaran: Menghidupkan keaktifan belajar siswa melalui strategi gamifikasi di sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Nugraha, C., Nawawi, A. U., Asianto, M. F., Ramlan, R. S., & Jenuri, J. (2023). Transformasi pendidikan Islam pada pembelajaran dan nilai keislaman di era revolusi industri 4.0. *PROFETIK: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.24127/profetik.v4i1.4837>
- Pantow, D. P., & Korompis, F. L. S. (2024). Pengaruh aplikasi pembelajaran terhadap peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa tingkat SMA di bimbingan belajar Ruangguru. *The Journal of Learning and Technology*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.33830/jlt.v3i1.9859>
- Pasha, A. S., & Rahmanto, M. A. (2025). Interactive media in Islamic education: Enhancing engagement amid infrastructure challenges at Muhammadiyah 12 Senior High School Jakarta. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 118–131.



- <https://doi.org/10.46963/asatiza.v6i2.2645>
- Pradana, M. D., & Uthman, Y. O. O. O. (2023). Development of Aqidah Akhlak learning media “Board Game Based on Education Fun on the Theme of Commendable Morals (E-Fun A2M)” for high school students. *Assyfa Learning Journal*, 1(1), 25–36. <https://doi.org/10.61650/alj.v1i1.9>
- Putri, R. D., Herpratiwi, H., & Rosidin, U. (2021). Pengembangan instrumen asesmen kinerja berbasis literasi sains pada pembelajaran tematik terpadu peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5946–5952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1688>
- Raniyah, F., Hasnah, N., & Gusmaneli, G. (2024). Pengembangan strategi pembelajaran kreatif dan inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 29–37. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2438>
- Riasty, A., & Sari, D. E. (2024). Penerapan model PjBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di era merdeka belajar. *FONDATIA*, 8(2), 455–466. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4806>
- Rosmalinda, D., Syarif, A., Risdalina, Pamela, I. S., Amnie, E., & Muliawati, L. (2025). Penguatan keterampilan digital guru melalui pelatihan Wordwall di SDN 205/IV Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 6367–6374. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2809>
- Salmin, S., Arnaningsih, Y., Nurhayati, A., Ahyar, A., Humaidin, H., Ahmadin, A., & Agussalam, A. (2025). Strategi integrasi Pendidikan Agama Islam dengan teknologi digital untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan siswa di sekolah. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 222–236. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v5i1.5135>
- Sholeh, M. I. (2023). Technology integration in Islamic education: Policy framework and adoption challenges. *Journal of Modern Islamic Studies and Civilization*, 1(2), 82–100. <https://doi.org/10.59653/jmisc.v1i02.155>
- Soleha, C. S., Mu'min, U. A., Waen, M., Firnanda, S. A., & Ripai, A. (2025). Utilization of interactive digital platforms in PAI learning to improve religious literacy of elementary school students. *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 4(3), 386–399. <https://doi.org/10.58355/lectures.v4i3.171>
- Solichin, A., Masdarto, M., Khasanah, M., Abbas, M., Ma'aruf, S., & Kusmawati, H. (2023). Inovasi pembelajaran PAI dalam meningkatkan mutu pendidikan PAI. *Journal on Education*, 5(2), 3990–3998. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1104>
- Solin, W., Angraini, W. D., Fitriani, F., Paujiah, N., Andani, D., & Yuris, E. C. (2025). Strategi guru dalam membangun motivasi belajar siswa. *Multidisciplinary Journal of Religion and Social Sciences*, 2(3), 47–54. <https://doi.org/10.63477/mjrs.v2i3.282>
- Supiani, S., Sumarno, S., Saputro, B. A., & Nurfitriah, N. (2025). Pengembangan media Wordwall berbasis gamifikasi untuk literasi permulaan anak usia 5–6 tahun: Studi R&D model ADDIE. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2507–2517. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7498>
- Syaikhoni, Y., Annur, S., & Karoma, K. (2026). Innovative strategies to overcome boredom in Islamic Religious Education at Islamic boarding school-based vocational high schools. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 8(1), 82–95. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v8i1.8409>
- Wibawa, E. A., Oktavianto, R., & Susilowibowo, J. (2022). Faktor determinan hasil

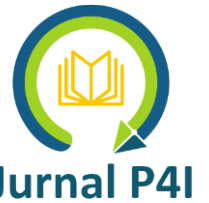


EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

Vol. 6, No. 2, Maret-Mei 2026

e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>



pembelajaran daring mahasiswa: Peran motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan regulasi diri. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(1), 106–117. <https://doi.org/10.23917/jpis.v32i1.18738>

Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>