



AL QODIRI

JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang

Oleh:

Irma Setianingsih¹, Ayep Rosidi², Imam Anas³

Fakultas Agama Islam, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman Semarang
Setyairma91@gmail.com, rosidi.ayep@gmail.com, imamhadianas309@gmail.com

Volume 22 Nomor 3 Januari 2025: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.22.3.343-356> Article History Submission: 05-10-2024 Revised: 24-11-2024 Accepted: 24-12-2024 Published: 07-01-2025

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Educaplay Game media on student learning outcomes in the Islamic Religious Education subject class XI SMA N 2 Ungaran, Semarang Regency. This research is a survey, where the population is all class This research uses quantitative methods. The results of the research show that: The results illustrate that there is a relationship or influence of the Educaplay Game media on the learning outcomes of class XI students at SMA N 2 Ungaran Semarang Regency, it is known that the significance value is $0.00 < 0.05$, so the variable (X) of the Educaplay Game media can influence the variable (Y) of student learning outcomes, explaining that the influence of the Educaplay Game variable (X) on Student Learning Outcomes (Y) is 55%.

Keywords: *Influence, Media Educaplay, Learning Outcomes .*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Game Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab.Semarang. Penelitian ini merupakan survey, dimana populasinya adalah seluruh siswa kelas XI SMA N 2 Ungaran tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 429 siswa, dengan sampel 81 responden yang dihitung dengan rumus slovin dengan margin of error 10%. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat hubungan atau pengaruh media Game Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, maka variabel (X) media Game Educaplay dapat mempengaruhi variabel (Y) hasil belajar siswa, menjelaskan bahwa pengaruh variabel Game

Educaplay (X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) sebesar **55%**.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Game Educaplay, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik bisa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang *System* Pendidikan Nasional. (Purwanto, 2012) Pendidikan Agama Islam yakni upaya mendidik ajaran Islam dan nilai-nilai agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) seseorang. Menurut Jarolim (1990: 53) pendidikan budi pekerti adalah program pengajaran di sekolah yang bertujuan mengembangkan watak atau tabiat siswa dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam kehidupannya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin, dan kerja sama yang menekankan ranah efektif (perasaan dan sikap) tanpa meninggalkan ranah kognitif dan ranah skill atau psikomotorik (keterampilan). (Mishbahuddin, 2014)

Berkembangnya potensi yang dimiliki oleh peserta didik tentunya tidak terlepas dari peran guru yang berkualitas dan guru yang kompeten, serta guru kreatif dan inovatif terhadap metode dan penggunaan media dalam pembelajaran. (Juli et al., 2024) Sama halnya dengan guru Pendidikan Agama Islam dalam penggunaan *Game* Edukasi sebagai alat yang membantu agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. (Amry, 2024) Metode merupakan cara guru dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam penyampaian materi. Materi yang kadang sulit untuk dipahami oleh siswa dikarenakan metode yang digunakan guru kurang tepat oleh karenanya metode yang digunakan guru sebaiknya dapat membantu siswa untuk mudah memahami materi tersebut. (Sabri, 2019)

Metode pendekatan menggunakan game edukasi sebagai alat dan cara untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan menarik seperti contoh *Educaplay*. *Educaplay* adalah platform digital yang menyediakan berbagai konten dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. *Educaplay* merupakan permainan edukasi yang memungkinkan guru membuat dan mengakses aktivitas multimedia. Platform ini menawarkan akun gratis dan premium. *Educaplay* memiliki potensi besar dan kegiatannya dapat dirancang serta disesuaikan untuk siswa dari berbagai usia, kebutuhan dan konteks, hal ini juga dapat memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan aktivitas mereka sendiri. Menurut Julian Chen (2022:243) *educaplay* adalah “ melalui didaktis artikulasi

vertikal dan artikulasi horizontal menggunakan platform educaplay, kita dapat melihat beberapa dari banyak potensi dari beberapa fungsinya”. (Nafisah & Bakhtiar, 2023) Jadi, apa itu educaplay? Educaplay adalah, semacam alat atau platform online yang memungkinkan guru merancang permainan dan alat bantu permainan edukasi gratis melalui hasil yang kreatif dan profesional.

Educaplay menyediakan beragam aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang bisa disesuaikan dengan materi Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada generasi muda agar menjadi manusia bertakwa kepada Allah. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat. dengan banyak materi yang tercakup pada Pendidikan Agama Islam berupa hafalan, praktek sholat, khutbah jum’at banyak pengertian dan definisi, membaca atau murojaah sehingga masih banyak guru yang mengajar dengan metode ceramah, dan demonstrasi di praktek sholat saja atau hanya menggunakan metode drill untuk menghafalkan, akibatnya peserta didik banyak yang merasa jenuh dan pasif. Dikarenakan kelas kurang menyenangkan dan kurang hidup. Untuk itu guru tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi bisa membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran tersebut secara lebih mendalam (Cahyono & Setiyadi, 2018).

Hal ini menjadikan Educaplay sebagai sebuah platform e-learning yang memberikan berbagai permainan pendidikan interaktif, yang tidak hanya memperkuat pemahaman materi pembelajaran namun juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Utami :2023). Educaplay merupakan sebuah platform media daring yang menyediakan beragam permainan pendidikan interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk memperkuat pemahaman materi pembelajaran (Rifaldi:2024) Maka dari itu untuk membuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih menarik dan efektif bagi peserta didik penggunaan platform digital *Educaplay* ini bisa menjadi solusi yang tepat. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif yang membantu peserta didik dalam belajar dan penguasaan materi sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegitan belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana peserta didik dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara *Game Educaplay* dengan hasil belajar siswa kelas XI SMA N 2 Ungaran tahun 2024-2025. Berdasarkan

hasil observasi pada tahun ajaran 2024-2025 di kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang, dalam penggunaan media *Game Educaplay* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Studi ini akan menganalisis dampak penggunaan *platform Game Educaplay* terhadap hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap praktik pengajaran dan mendorong penggunaan media serta perkembangan teknologi sebagai alat inovatif dan kreatif dalam dunia Pendidikan.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikuntho (1990:30) metode atau teknik adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data. Teknik pengumpulan data ini yang banyak digunakan peneliti dalam ilmu sosial sebagai contoh diantaranya adalah angket atau kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2009:14) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/ sampel tertentu, Menurut Babbie (1983) dalam buku M. Sukardi (2019:67) yang berjudul "*Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*" mengatakan bahwa: Populasi tidak lain merupakan elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak seluruh peserta didik kelas XI SMA N 2 Ungaran Sekitar berjumlah 429 peserta didik. Dari populasi tersebut penelitian mengambil sampel dengan jumlah sampel 81 peserta didik dimana peneliti mengambil sampel dengan menggunakan rumus solvin dengan *margin of error* 10 persen.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuesioner, observasi dan dokumentasi.

1. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden untuk dijawab, Menurut Sugiyono (2014:230) mendefinisikan kuesioner sebagai Teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberi pertanyaan atau pernyataan untuk di jawab oleh responden, kuesioner salah satu bentuk wawancara tetapi tanpa bertatap muka bisa di sebar secara online. Tehnik pelaksanaannya yaitu dengan menyebarkan Kuesioner/angket kepada peserta didik kelas XI kemudian setelah dijawab lalu

dikumpulkan kembali, yang kemudian akan langsung di olah, dan di analisis dari data-data yang telah di peroleh tersebut. Skala pengukuran yang digunakan dari angket yaitu skala Likert. Sukardi, (2019:186) mengemukakan Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *participant observation*. Dalam observasi berpartisipatif, peneliti aktif terlibat dalam aktivitas sehari-hari subjek atau objek yang sedang diteliti, dan ini digunakan sebagai sumber data penelitian. Pada observasi berpartisipatif ini, peneliti membantu pendidik dalam menyiapkan substansi atau materi yang disampaikan melalui *platform Educaplay*, serta observasi dilakukan dilakukan secara terstruktur. Observasi ini digunakan pada saat pembelajaran dengan menggunakan *platform Educaplay* untuk mengukur sejauh mana peserta didik terlibat aktif dan bagaimana pengaruh media *platform Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik.

Observasi ini terdiri dari tiga tahapan yaitu sebelum diberi perlakuan, saat diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Dalam pengumpulan data dengan observasi, instrument penelitiannya menggunakan lembar observasi. Tugas observer memberikan tanda ceklis pada skor yang terdapat pada pedoman observer sesuai pengamatan yang dilakukan. Data yang didapatkan dari hasil penelitian yaitu observasi hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan data diolah dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel dan SPSS.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menelusuri dan memperoleh data yang sudah tersedia. Data yang diperoleh dapat berupa tulisan, gambar, arsip, catatan, transkrip, surat, dan agenda. Dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian, Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara akan lebih dapat dipercaya serta mempunyai kredibilitas yang tinggi jika didukung dengan foto-foto, karya tulis dan akademik yang sudah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA N 2 Ungaran menggunakan sampel 81 siswa dari 429 siswa. Sebelum pengambilan data tentang media *Game Educaplay* terhadap hasil belajar siswa dilakukannya pengujian instrument uji coba terlebih dahulu, diuji cobakan kepada responden diluar sampel. Pengujian berguna untuk mengetahui validitas yaitu keabsahan angket yang disusun dan reliabilitas yaitu taraf kehandalan, kepercayaan dan konsisten angket sebagai alat penyaring data. Instrument angket dalam penelitian ini ada 35 bulir pertanyaan yang berhubungan dengan variabel X dengan indikator turunan media *Game Educaplay* 13 bulir pertanyaan dan indikator turunan keterlibatan siswa dan motivasi belajar 12 bulir pertanyaan. Serta dengan variabel Y dengan indicator turunan hasil belajar siswa 7 bulir pertanyaan dan indicator turunan umpan balik dan evaluasi 3 bulir pertanyaan. Penelitian ini membahas dua variabel yaitu variabel independent (X) yaitu media *Game Educaplay* dan variabel dependent (Y) yaitu hasil belajar siswa. Dari hasil belajar uji validitas angket dengan menggunakan korelasi product moment, 35 bulir pertanyaan yang telah disebar terdapat 26 bulir pertanyaan yang dinyatakan valid. Kriteria yang digunakan dalam penerimaan dan penolakan digunakan jika r hitung $>$ r tabel maka angket digunakan valid dengan R Tabel; $N:35 = 0.325$. Selanjutnya uji reliabilitas angket digunakan untuk memperoleh instrument yang reabel yaitu Ketika r hitung $>$ r tabel, Berdasarkan hasil uji reliabilitas diketahui nilai Cronbach's Alpha **0,887** $>$ **0,60**.

Maka dapat disimpulkan bahwa tiap butir pertanyaan yang digunakan **reliabel** menggunakan pegujian melalui bantuan dari progam SPSS 26.

Adapun analisis data sebagai berikut:

a) Uji Validitas

Rumus yang dipergunakan ialah rumus korelasi product moment berasal Pearson dengan rumus (Riduwan dan Sunarto' 2009: 80):

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

r_{xy} : Koefisien korelasi butiran instrument

n : Banyaknya responden

X : Jumlah skor item

Y: Jumlah skor total.

Uji validitas berguna untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian kuesioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari para responden, persyaratan dari uji validitas adalah : Jika r hitung $>$ r tabel : valid Jika r hitung $<$ r tabel : tidak valid.

Uji Validitas memberikan hasil berupa banyaknya pertanyaan yang valid untuk digunakan dalam kuesioner pengujian, dari 35 butir pertanyaan mendapatkan hasil hasil perhitungan uji validitas sebanyak 26 butir pertanyaan selanjutnya untuk mengukur reabilitas.

b) Uji Realibilitas

Formula yang dipergunakan untuk pengujian reliabilitas instrument pada penelitian ini ialah penggunaan koefisien alfa (α) Alfa Cronbach (1951). Berikut rumus koefisien alfa (α) Alfa Cronbach;

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right]$$

Dimana:

| | |
|-------------------|-----------------------|
| r_{11} | = Reliabilitas |
| instrument k | = Banyaknya item soal |
| $\sum \sigma_t^2$ | = Jumlah varian item |
| σ^2 | = Varian total |

Uji reliabilitas bertujuan untuk apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner tersebut secara berulang. Persyaratan uji realibilitas dikatakan reliabel jika :

1. Nilai Cronbach's Alpha \geq 0.90: Sangat reliabel (excellent)
2. Nilai Cronbach's Alpha 0.70–0.89: Reliabel (acceptable to good)
3. Nilai Cronbach's Alpha 0.60–0.69: Cukup reliabel (marginally acceptable)

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .887 | 26 |

Gambar 1. Reliability Statistics

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diketahui nilai Cronbach's Alpha **0,887** > **0,60**. Maka dapat disimpulkan bahwa tiap butir pertanyaan yang digunakan **reliabel**.

c) Uji Normalitas

Uji normalitas Kolmogorov Smirnov merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai esidual yang berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas adalah :

1. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
2. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Hasil analisis uji normalitas menggunakan SPSS versi 26.

| | | Unstandardized Residual |
|-----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 81 |
| Normal Parameters ^{a, b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 3.12117167 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .095 |
| | Positive | .095 |
| | Negative | -.060 |
| Test Statistic | | .095 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .068 ^c |

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

Gambar 2. Normalitas Statistics

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi **0,068** > **0,05**. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi **normal**.

PEMBAHASAN

1) Penerapan Media Game Educaplay Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SAM N 2 Ungaran Kab. Semarang.

Remaja Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran kuesioner peneliti memperoleh data penerapan *Game* edukasi yaitu mengenai tanggapan para siswa indikator tentang penerapan *Game Educaplay* dapat dikatakan bahwa banyak siswa setuju atas adanya penerapan *Game* edukasi sebagai media dan metode yang dilakukan guru untuk menunjang proses belajar dan mengajar serta

peningkatan hasil belajar siswa hal ini diperoleh dari hasil kuesioner indikator variabel X penerapan *Game Educaplay* dan Motivasi belajar siswa yang telah disebarkan pada siswa kelas XI.

Table 1. Katagory Answer of kuesioner

| Katagori Jawaban | Jumlah | Presentase |
|-------------------------|---------------|-------------------|
| Sangat tidak setuju | 90 | 8,55% |
| Tidak setuju | 150 | 14,25% |
| Setuju | 505 | 47,96% |
| Sangat Setuju | 295 | 28,02% |

Source: Statistics Kuesioner.

Dari tabel diatas mengenai tanggapan siswa tentang penerapan *Game Educaplay* menunjukkan 47,96% *setuju* dan 28,02% sangat setuju bahwa *Game Edukasi Educaplay* dapat di terapkan guru sebagai penunjang untuk kegiatan belajar mengajar secara interaktif dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2) Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang

Hasil belajar adalah proses pengumpulan informasi tentang capaian pembelajaran siswa Penilaian ini dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar. Menurut Nawawi (dalam Susanto 2013:5) Hasil belajar siswa kelas XI SMA N 2 Ungaran tergolong baik dimana mereka telah memiliki akademisi dan kesungguhan untuk mengikuti pelajaran disekolah, namun pada zaman sekarang di generasi Z ini dan era perkembangan teknologi sangat pesat siswa cenderung lebih setuju belajar dengan menggunakan *Game Edukasi* atau fitur-fitur lain yang berdedikasi berbau-bau teknologi bukan lagi kontekstual. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pertanyaan menyangkut variabel Y dimana tentang hasil belajar siswa kelas XI, siswa menyatakan bahwa hasil belajar yang baik bisa diraih dengan usaha sadar secara sistematis dengan dukungan guru yang dapat mengelola proses belajar mengajar dan menyampaikan materi dengan baik, pada mata pejaran Pendidikan Agama Islam ini menggunakan *Game Educaplay* sebagai *Game* edukasi. Hal ini diperoleh dari jawaban siswa terkait hasil belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Ungaran.

Table 2. Katagory Answer of kuesioner

| Katagori Jawaban | Jumlah | Presentase |
|-------------------------|---------------|-------------------|
| Sangat tidak setuju | 205 | 19,47% |

| | | |
|---------------|-----|--------|
| Tidak setuju | 277 | 26,03% |
| Setuju | 369 | 35,04% |
| Sangat setuju | 189 | 17,94% |

Source: Statistics Kuesioner

Dari tabel diatas mengenai tanggapan siswa terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikatagorikan baik. Namun akan lebih baik untuk meningkatkan dan menjadikan nilai secara konsisten guru dan murid harus bekerja sama membangun pembelajaran yang interaktif, tanggapan siswa 35,04% setuju dan 17,94% sangat setuju bilamana adanya *Game* edukasi *Educaplay* yang dapat membangun proses belajar mengajar menjadi interaktif dan hasil belajar siswa dapat konsisten serta dapat meningkat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3) Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang.

Berdasarkan Pengujian statistik yang digunakan adalah uji regresi linier dengan satu prediktor. Penggunaan alat analisis dikarenakan alat ini sesuai dengan tujuan dari penelitian yang ingin mengetahui pengaruh *Game Educaplay* terhadap hasil belajar siswa setelah dilakukannya perhitungan dengan program SPSS Versi 26 maka korelasi yang terbentuk adalah sebagai berikut :

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis Regresi linear sederhana adalah suatu metode statistic yang berupaya memodelkan hubungan antara pengaruh variabel X dan variabel Y (Sugiyono 2011). Dasar pengambilan keputusan adalah :

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1 | Regression | 964.021 | 1 | 964.021 | 97.721 | .000 ^b |
| | Residual | 779.337 | 79 | 9.865 | | |
| | Total | 1743.358 | 80 | | | |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa (Y)

b. Predictors: (Constant), Game Educaplay (X)

Gambar 3. Analisis Regresi Linear Sederhana Anova Statistics

Dari output tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, maka variabel

***Game Educaplay* (X) berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa (Y).**

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .744 ^a | .553 | .547 | 3.141 |

a. Predictors: (Constant), *Game Educaplay* (X)

Gambar 4. Analisis Regresi Linear Sederhana Model Summary Statistics

Tabel di atas menjelaskan bahwa pengaruh variabel *Game Educaplay* (X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) sebesar **55%**.

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 4.288 | 2.184 | | 1.963 | .053 |
| | X | .471 | .048 | .744 | 9.885 | .000 |

a. Dependent Variable: Y

Gambar 4. Analisis Regresi Linear Sederhana Coefficients Statistics

Rumus Regresi Linier Sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

a. 4,288

b.0,471

$$Y = 4,288 + 0,471X$$

Dari persamaan tersebut terlihat bahwa secara matematis Ketika siswa tidak memainkan *Game Educaplay* sama sekali ($X = 0$) rata-rata hasil belajar siswa diperkirakan adalah 4,288. Untuk setiap tambahan 1 penerapan *Game Educaplay* (X meningkat 1 unit) hasil belajar siswa diperkirakan meningkat sebesar 0,471 point. Hal ini berarti bahwa pengaruh yang diberikan oleh variabel penerapan *Game Educaplay* terhadap Hasil Belajar siswa adalah positif sebesar **55%**.

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan ada pengaruh yang signifikan, antara Penggunaan media *Game Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, maka variabel *Game Educaplay* (X) berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) sebesar **55%**.

2. Saran

Hasil dari penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa ada pengaruh antara *Game Educaplay* terhadap hasil belajar siswa, demikian halnya guru dan siswa untuk dapat memberikan kontribusi sama yang lebih besar lagi untuk menggunakan *Game* edukasi sebagai media untuk membantu proses belajar dan mengajar agar lebih interaktif dan aktif sehingga hasil belajar siswa dapat konsisten dan meningkat serta dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada untuk Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amry, U. W. (2024). Pengembangan Multi Interaktif Titrasi Asam Basa Dalam Meningkatkan Pemahaman Titrasi Asam Basa Mahasiswa Studi Islam Sunan Bone. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 21(3), 1137–1149.
- Abdul, Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004) 130.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta 2002).
- Ayatullah, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara*. (Lombok: Jurnal Pendidikan dan Sains Bintang Volume 2 No 2020) 5.
- Andryannisa, Mahesa Az-zahra, dkk. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadul Jannah Depok*. (Jakarta: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Volume 2 No 3 2023) 17.
- Babbie (1983) dalam buku M. Sukardi. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Juli, D., Agama, I., Jember, I. A., Nurul, S., Situbondo, H., & Agama, I. (2024). *Permainan Edukatif (Missing Lyrics) Dalam Meningkatkan Keterampilan Mendengar Santri Di Markaz Arabiyah Pondok Pesantren AL-QODIRI 1 JEMBER*. 6(2), 45–67.

- Mishbahuddin, M. Z. H. H. (2014). LANGUAGE GAMES ON STUDENTS TO UPGRADE ARABIC VOCABULARY PROFICIENCY. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 19(85), 650–660.
- Nafisah, S., & Bakhtiar, A. M. (2023). Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Sosial Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3), 501–508.
- Purwanto, R. (2012). Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 2(1), 55–65.
- Sabri, M. A. (2019). *Pengaruh Aplikasi Metode Teams Games Tournament terhadap Belajar Fiqih Pada Mts*. 17(21).
- Fernanda Nadhila, dkk. *Peningkatan Hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas V SDN Dukuh Kupang III Surabaya*. (Surabaya: Journal of science and education research. Volume 3 No 2 2024) 15.
- Heri Gunawan, *Pendidikan Islam Kajian Teoretis dan Pemikiran Tokoh*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014) 35.
- Hermahnita, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Dakon di Sekolah Dasar*. Universitas (Tanjungpura 2014) 16.
- Kusumatuti Adhi, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Cv Budi Utami 2020) 17.
- Nadhrah, *Pengaruh Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Quran Al-Khairiah Tambang Kabupaten Kampar*. (Riau Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Suska 2024) 18.
- Nurul Zuriah, *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara 2008) 10.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2012) 15.
- Mustofa, Akhmad. *Uji Hipotesis*. (Yogyakarta: Gapura Publishing 2013) 45.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Rifaldin M., Muhiddin N. H. & Rante P. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vo. 6, No.2.
- Ristina Dwi Utami, dkk, *Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah*. (Yogyakarta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 8 No 3 2011) 19.
- Sastromiharjo, *Media dan Sumber Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Indonesia. (Jakarta: 2008) 14.
- Setio,Devi, *Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pendidikan Pancasila kelas V MIM Tanjung Inten Purbolinggo*. Hasil penelitian tidak diterbitkan. (Lampung: Progam studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden

Irma Setianingsih, dkk
Pengaruh Media *Game Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2
Ungaran Kab. Semarang

Intan 2024) 6.

Silvi Rahayu, *Penerapan Game Based Learning Educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar*. (Surabaya: PGSD FKIP Universitas Mandiri. Universitas Negeri Surabaya 2024).

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. (Jakarta: Bumi Aksara 2019) 18.

Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press 2012) 26.

Sugiyono, (2007). *Metode Penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Bandung: Alfa Betha.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta (2009) 41.

Suharso, P. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis*. Jakarta: PT. Malta Pritindo (2021).

Suryani, N. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

Surachmi and Karl Jahniel S Sison, *Educaplay as Teaching Media Inn Virtual Classes*, Bogor: English Student and Teacher (BEST) (CONFERENCE Volume 3 No 03, 2021) 12.

Tarigan, tiodora dkk. Penerapan Media Pembelajaran Educaplay dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas II di SD N 064974 Medan Tembung Tahun 2024. (Medan: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 4 N0 4)

Vebriantokusilo, *Refleksi Nilai-Nilai Pendidikan KH Dewantara dalam Upaya – Upaya Mengembalikan Jati Diri*. Universitas Majalengka. (Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 4 No 1, 2018) 20.

Zuriah, Nurul, *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. (Jakarta: Bumi Aksara, Cet II, 2008) 10.