

## PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 MOPUSI KAB. BOLAANG MONGONDOW

Dewi Cihan Paputungan\*, Jhems Richard Hasan, Anugrah Lestari  
IAIN Sultan Amai Gorontalo

\*Email: [cihanpaputungan17@gmail.com](mailto:cihanpaputungan17@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi berbasis digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas V SDN 1 Mopusi Kabupaten Bolaang Mongondow. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik, di mana sebagian besar peserta didik masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 33 peserta didik kelas V. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda berjumlah 15 soal untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan game edukasi Froggy Jumps. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar PAI setelah penggunaan game edukasi Froggy Jumps. Nilai rata-rata pretest sebesar 72,8 meningkat menjadi 82,4 pada posttest. Uji t menghasilkan nilai sig.  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh positif penggunaan game edukasi berbasis digital terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang menarik dan efektif, khususnya pada mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk lebih kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, serta sekolah dapat mendukung dengan penyediaan sarana pendukung agar pembelajaran lebih inovatif dan bermakna.

**Kata Kunci:** *Game Edukasi berbasis Digital, Hasil Belajar*

**Abstract:** *This study aims to determine the effect of the use of digital-based educational games on the learning outcomes of Islamic Religious Education in fifth-grade students of SDN 1 Mopusi, Bolaang Mongondow Regency. The background of this study is the low learning outcomes of students, where most students have not yet reached the Minimum Completion Criteria. The research method used is an experiment with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 33 fifth-grade students. The instrument used was a multiple-choice test consisting of 15 questions to measure learning outcomes before and after the implementation of the Froggy Jumps educational game. Data were analyzed using a paired sample t-test to determine differences in learning outcomes. The results showed a significant increase in Islamic Religious Education learning outcomes after the use of the Froggy Jumps educational game. The average pretest score of 72.8 increased to 82.4 in the posttest. The t-test produced a sig.  $0.000 < 0.05$ , which means there is a positive influence of the use of digital-based educational games on student learning outcomes. This research confirms that the use of interactive digital media can be an engaging and effective alternative learning method, particularly in Islamic Religious Education (PAI). Therefore, teachers are advised to be more creative in utilizing technology-based learning media, and schools can support this by providing supporting resources to make learning more innovative and meaningful.*

**Keywords:** *Digital-Based Educational Games, Learning Outcomes*

### PENDAHULUAN

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Mopusi, Kabupaten Bolaang Mongondow, merupakan persoalan



penting yang perlu ditangani segera. Berdasarkan hasil observasi awal, tingkat pencapaian hasil belajar materi “Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah” masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Dari total 33 peserta didik, hanya 17 peserta didik yang berhasil melewati KKM dengan rata-rata nilai 88,1, sementara 16 peserta didik lainnya masih berada pada nilai standar, termasuk 10 peserta didik yang nilainya di bawah KKM dengan rata-rata 72,8. (Arlan Simbala, 2024:3). Fokus penelitian ini adalah penggunaan game edukasi berbasis digital, yaitu *Froggy Jumps*, sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Seperti, penelitian oleh Hamari et al. yang mengungkapkan bahwa game dapat memacu keterlibatan dan semangat belajar peserta didik (Hamiri, 2016:170). Selain itu, Apriyantini melaporkan bahwa game edukasi efektif dalam membantu pemahaman konsep pelajaran tertentu. (Aprianti, 2024:40-45). Meskipun demikian, riset yang membahas khusus penggunaan game edukasi untuk pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar masih relatif sedikit. Maka, penelitian ini memberikan inovasi dengan mengadopsi game *Froggy Jumps* sebagai media belajar interaktif yang didesain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi PAI.

Terdapat Undang-Undang (UU) dan kebijakan yang mendukung pemanfaatan teknologi termasuk game edukasi berbasis digital. Pertama UU. No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Pasal 35 dalam UU ini menyatakan bahwa standar proses pendidikan harus bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Wartoyo, 2022:115). Game edukasi berbasis digital dapat memenuhi prinsip ini dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Kedua UU. No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) mendukung pengembangan dan pemanfaatan teknologi untuk berbagai kepentingan, termasuk pendidikan (Junaidi, 2022:22). Dalam hal ini, penggunaan game edukasi berbasis digital dapat dianggap sebagai salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang positif dan bermanfaat bagi proses belajar-mengajar. Ketiga Rencana Strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) 2020-2024. Pemerintah melalui Kemdikbudristek mendorong penerapan transformasi digital dalam pendidikan sebagai bagian dari program Merdeka Belajar (Gunawan, 2024:84). Selain itu, pendidikan Islam melalui Al-Qur'an secara prinsip mendukung penggunaan yang baik, termasuk teknologi untuk pendidikan dan pengajaran meskipun tidak secara langsung menyebutkan teknologi atau game edukasi berbasis digital karena konteks zamannya. Seperti firman Allah swt. dalam surah Al-Baqarah ayat 269:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ ٢٦٩

Terjemahan:

*“Dia (Allah) menganugerahkan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Siapa yang dianugerahi hikmah, sungguh dia telah dianugerahi kebaikan yang banyak. Tidak ada yang dapat mengambil pelajaran (darinya), kecuali ululalbab.”* Alquran dan Terjemahan, 2019)

Ayat di atas menekankan bahwa kebijaksanaan dan ilmu adalah anugerah besar dari Allah. Penggunaan game edukasi berbasis digital yang dirancang dengan kebijaksanaan dapat menjadi alat untuk menyampaikan ilmu secara lebih efektif, sehingga membantu proses



belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat krusial untuk kesuksesan proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar. (Hasan, 2023:45). Maka dari itu, model pembelajaran yang interaktif meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperbaiki hasil belajar.

Penelitian ini memiliki peran penting dalam menyediakan solusi atas rendahnya hasil belajar PAI yang terjadi di SD Negeri 1 Mopusi. Dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersifat inferensial dalam arti mengambil kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistika, dengan menggunakan data empirik hasil pengumpulan data melalui pengukuran. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan desain dengan bentuk *Pre Experimental One Group Pretest-posttest Design*. Penggunaan desain penelitian ini ditetapkan berdasarkan kebutuhan dan fungsinya dalam penelitian. Model penelitian ini menggunakan satu kelompok saja sebagai kelas eksperimen dan tidak ada kelas kontrol. Pada penelitian ini subjek akan diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya subjek akan diberikan *Post test* untuk melihat hasil dari perlakuan yang diberikan. Tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Mopusi Kab. Bolaang Mongondow Kab. Bolaang Mongondow. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Mopusi Kab. Bolaang Mongondow. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Mopusi kab. Bolaang Mongondow yang berjumlah 33 peserta didik. seluruh peserta didik kelas V berjumlah 33 akan dijadikan sampel dikarenakan disekolah tersebut hanya terdapat satu kelas saja untuk kelas V maka sampel diambil dari seluruh populasi. Variabel bebas (X) adalah variabel yang memengaruhi atau disebut juga dengan variabel penyebab atau independent variabel. Variabel bebas atau X dalam penelitian ini adalah Game edukasi berbasis Digital (*Froggy Jumps*). Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau disebut juga dengan variabel akibat atau *dependent variabel*. Variabel terikat atau Y dalam penelitian ini adalah hasil belajar PAI peserta didik kelas V. Teknik analisis data yang digunakan uji normalitas, uji hipotesis, uji N-Gain (N-Gain Skor),

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Mopusi Kabupaten Bolaang Mongondow pada materi Ibadah Haji dan Kurban. Penelitian menggunakan metode *pre-eksperimental One Group Pretest-Posttest desain*, di mana satu kelompok peserta didik diberikan tes awal (*pre-test*), kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Froggy Jumps*, dan diakhiri dengan tes akhir (*post-test*). Jumlah peserta didik dalam penelitian ini adalah **33 orang**, yang terdiri dari 12 peserta jenis kelamin laki-laki dan 21 peserta didik perempuan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik **total**



**sampling**, karena seluruh peserta didik kelas V dijadikan subjek penelitian. Selanjutnya untuk memudahkan proses penelitian, peneliti melakukan beberapa tahapan seperti berikut; pertemuan pertama pelaksanaan *Pre-test* dilanjutkan dengan penggunaan game edukasi berbasis digital (*Froggy Jumps*); pertemuan kedua pelaksanaan *Post-test*; dan yang terakhir adalah analisis data serta penyusunan laporan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* dari platform *Educaplay* yang berbentuk kuis dengan jenis soal pilihan ganda. Soal tersebut berjumlah 20 nomor dan memiliki 3 pilihan jawaban. Dalam pelaksanaannya, Peserta didik dibagi kedalam 5 kelompok, dimana masing-masing kelompok beranggotakan 6 hingga 7 anggota. Dimulai dari kelompok 1 maju untuk menjawab soal yang telah ditampilkan lewat layar proyektor dengan peneliti yang akan mengontrol pilihan peserta didik, jika peserta didik menyentuh layar jawaban maka peneliti akan mengklik jawaban tersebut dengan laptop yang terhubung pada proyektor yang ditampilkan. Peserta didik diberikan waktu selama 10 detik untuk menjawab soal. Jika kelompok menjawab benar atau salah, maka kelompok secara otomatis akan maju kedepan sesuai nomor kelompok untuk menjawab soal selanjutnya yang di tampilkan.

Setelah peneliti melakukan perlakuan, selanjutnya peneliti memberikan *Post test* kepada peserta didik kelas V. Soal *Post test* berjumlah 15 nomor dimana soal tersebut memiliki pertanyaan yang berbeda dengan soal *Pre test* dan juga pada soal game *Froggy Jumps* seputar materi Ibadah haji dan Kurban, akan tetapi soal-soal tersebut memiliki makna yang sama sesuai dengan indikator penelitian.

Setelah peneliti mendapatkan nilai *Pre test-Post test*, peneliti kemudian mengolah kembali data yang sudah didapatkan melalui proses penelitian tadi. Proses pada tahapan penilaian ini adalah sebagai berikut: Pengukuran awal (*Pre test*), pengukuran terhadap pengetahuan peserta didik terkait materi Ibadah Haji dan Kurban. Soal terdiri dari 15 soal yang berupa soal pilhan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Peserta didik akan mendapatkan 1 poin dari setiap jawaban yang benar. Jika jawaban salah, tidak akan mendapatkan poin dan poin tidak dikurangi; Perlakuan (*treatment*), pemberian game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* berupa kuis soal pilihan ganda yang berjumlah 15 soal pilihan ganda dengan 3 pilihan jawaban mengenai materi Ibadah haji dan Kurban: Pengukuran akhir (*Post test*), pengukuran terhadap pengetahuan peserta didik terkait materi Ibadah Haji dan Kurban. Soal terdiri dari 15 soal yang berupa soal pilhan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Peserta didik akan mendapatkan 1 poin dari setiap jawaban yang benar. Jika jawaban salah, tidak akan mendapatkan poin dan poin tidak dikurangi. Begitu jugan dengan penilaian *Posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi ibadah haji dan kurban. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media game edukasi *Froggy Jumps*, peserta didik diberikan *Posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar.

Untuk mengetahui normalitas data maka dapat dilihat dengan, jika sig lebih besar dari 0,05 maka distribusi dinyatakan normal dan sebaliknya apabila sig lebih kecil dari 0,05 maka distribusi dinyatakan tidak normal. Terdapat beberapa metode statistik yang digunakan dalam menguji normalitas data, salah satunya adalah uji *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan hasil diketahui bahwa hasil perhitungan *Pretest* hasil belajar peserta didik menggunakan perhitungan *Shapiro-Wilk* dengan hasil ginifikan yaitu  $0,694 > 0,05$  maka data *Pre test* dikatan normal. Sedangkan hasil perhitungan data *Post test* menggunakan perhitungan *Shapiro-Wilk* dengan hasil ginifikan  $0,441 > 0,05$  maka data *Post test* dikatan normal.



Berdasarkan data hasil pretest-posttest peserta didik yang menunjukkan pola distribusi normal, dengan p-value uji *Shapiro-Wilk* sebesar nilai *Pre test* 0,694 dan nilai *Post test* 0,441, maka data memenuhi asumsi normalitas dan dapat digunakan dalam analisis statistik selanjutnya seperti uji t. Setelah melakukan pengujian normalitas, maka selanjutnya dilakukan pengujian uji t untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan game berbasis digital *Froggy Jumps* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pembelajaran PAI. Uji t dalam hal ini dihitung menggunakan IBM SPSS 25.

Berdasarkan hasil uji t dengan perolehan nilai signifikansi 0,000 yang berarti  $\leq \alpha$  0,05. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya  $H_0$ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang sebelum dan setelah menggunakan game edukasi berbasis digital (*froggy jumps*) pada mata pelajaran PAI materi Ibadah Haji dan Kurban di di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Mopusi Kabupaten Bolaang Mongondow, dinyatakan ditolak.

$H_1$ : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan game edukasi berbasis digital (*froggy jumps*) pada mata pelajaran PAI materi Ibadah Haji dan Kurban di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Mopusi Kabupaten Bolaang Mongondow, dinyatakan diterima. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran game edukasi *Froggy Jumps*, dilakukan perhitungan menggunakan rumus N-Gain. Hasil N-Gain ini memberikan informasi tentang efektivitas perlakuan terhadap kemampuan awal dan akhir peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan terhadap 33 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,4273 dengan simpangan baku (standard deviation) sebesar 0,25063. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa secara umum terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada kategori sedang setelah mengikuti pembelajaran menggunakan game edukasi *Froggy Jumps*. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan edukasi berbasis *Froggy Jumps* dalam pembelajaran PAI, terkhusus pada materi Ibadah Haji dan Kurban, memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Mopusi Kab. Bolaang Mongondow.

Masalah yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 1 Mopusi khususnya pada mata pembelajaran PAI dikelas V adalah hasil belajar peserta didik yang rendah. Hasil belajar yang kurang diakibatkan dari proses pembelajaran yang kurang efektif. Kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional yang dapat berdampak bagi hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan media pembelajaran. Maka hal itu dapat mengakibatkan kurangnya semangat peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran serta peserta didik kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dilihat dari latar belakang masalah, maka peneliti memanfaatkan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* sebagai alat yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dan dapat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta penyampaian materi lebih mudah dan jelas sehingga membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Dengan begitu, salah satu hal yang bisa mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps*.

Dilihat dari hasil diperoleh data bahwa pada *Pre test* tercatat nilai terendah adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 85, dengan nilai rata-rata 69. Jika dilihat dari rata-rata nilai *Pre test* bisa dibilang tergolong rendah. Setelah dilakukan perlakuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan game edukasi berbasis *Froggy Jumps*, kemudian diberikan *Post test*, dapat diperoleh bahwa nilai tertinggi peserta didik mencapai 95, dan nilai terendah ada di nilai



70, dengan nilai rata-rata 82. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pembelajaran PAI. Dapat dilihat juga dari hasil perhitungan uji t dengan nilai signifikan (-2tailed)  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Artinya penggunaan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar pada peserta didik.

*Froggy Jumps* merupakan sebuah format permainan edukasi interaktif yang dikembangkan oleh platform *Educaplay* dimana konsepnya itu sederhana namun efektif dalam menguji pemahaman serta meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik. Dilihat dari pengertian game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis digital sangat penting dalam membantu kegiatan belajar mengajar serta berpengaruh dalam meningkatkan hasil dan minat peserta didik. Setelah kita mengetahui seberapa penting game edukasi berbasis digital, maka selanjutnya kita perlu mengetahui game yang digunakan dalam penelitian ini adalah game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps*.

Game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* merupakan game yang menyediakan permainan yang interaktif dan menarik. Game ini menggunakan kuis tes soal pilihan ganda yang dibuat oleh pendidik. Hal yang menarik dari *Froggy Jumps* ini yaitu dengan menyajikan kuis secara kelompok. Sehingga adanya rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Kuis yang telah selesai dibuat dalam game *Froggy Jumps* akan ditampilkan dilayar (LCD) berupa soal berupa pilahan ganda. Setiap kelompok akan maju untuk menjawab sesuai pertanyaan yang didapatkan. Kelebihan dalam permainan ini, peserta didik bekerja sama dalam menentukan jawaban yang benar serta berlomba dengan teman kelompok yang lain menjawab soal dengan benar agar menang, sehingga pembelajaran akan lebih interaktif. Namun kelemahannya adalah kuis yang ditampilkan melalui proyektor yang telah tersedia hanya bisa dikendalikan oleh peserta didik.

Kelebihan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* lebih efektif dan menarik. *Froggy Jumps* dapat memberikan kelebihan bagi guru dan peserta didik. Bagi guru yang melakukan aktivitas mengajar dengan menggunakan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* memberikan kemudahan dalam melakukan evaluasi materi, membuat proses pembelajaran dengan lebih kreatif sehingga membuat peserta didik aktif dalam kelas.

Poewanto mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah melalui proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari peningkatan pemahaman, sikap, dan keterampilan. Senada dengan Hamalik yang menurutnya Hasil belajar ialah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kedua definisi tersebut memiliki persamaan tentang hasil belajar yang dimana perubahan terjadi pada tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Selain dalam penelitian ini peneliti juga memfokuskan penggunaan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI, Ahmad D Marimba, dalam bukunya Pengantar Filsafat Pendidikan Islam menyebutkan bahwa pendidikan Islam adalah bimbingan jasmani rohani berdasarkan hukum-hukum agama menuju kepada terbentuknya kepribadian utama berdasarkan ukuran-ukuran Islam. Menurut Hamdani Ihsan dalam bukunya Filsafat Pendidikan Agama Islam, pendidikan agama Islam ialah



pendidikan yang bertujuan membentuk individu menjadi makhluk yang bercorak diri berderajat tinggi menuntut ukuran Allah dan sisi pendidikan untuk mewujudkan tujuan atau adalah ajaran Allah. (Hamdani, 2023:22)

Keterarikan peserta didik terhadap pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi, hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar. Apabila peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran, maka rasa ingin tahu peserta didik juga meningkat sehingga lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Apabila peserta didik telah tertarik dan menikmati proses pembelajaran maka hasil pembelajaran peserta didik juga akan meningkat.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami yang berjudul: "Efektivitas Media Permainan Katak Melompat (Jumping Frog Game) terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Cacah — Skripsi S1 UPI". Yang menggunakan metode *Pre Experimental One Group Pretest-Posttest Design* menunjukkan bahwa penggunaan *Froggy Jumps* sangat efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil uji Wilcoxon memperoleh  $p = 0,003 (< 0,05)$  dan perhitungan N-Gain mencapai 74,76% (kategori tinggi), yang berarti terjadi peningkatan signifikan setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dari Mailani dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Game Educaplay (*Froggy Jumps*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV Di SDN 023905 Binjai Utara." Yang menyimpulkan hasil yang diperoleh dari uji t nilai Asimp.sig (2-tailed) sebesar  $0,000 \leq 0,05$ , yang disimpulkan hipotesis diterima. Maka dapat diartikan bahwa penggunaan game educaplay (*froggy jumps*) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada kelas IV SDN 023905 Binjai Utara.

Berdasarkan hasil analisis dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Ibadah Haji dan Kurban di kelas V antara kelompok *Pre test* dan *Post test* berbeda, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui proses pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* dengan yang tidak menggunakan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps*. Hasil belajar menggunakan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* lebih baik sehingga dapat dikatakan bahwa game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan hasil penelitian ini guru dapat menggunakan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan hasil belajar. Game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* dapat dijadikan salah satu cara untuk melakukan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif di sekolah.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Mopusi Kabupaten Bolaang Mongondow. Dapat dilihat juga dari hasil perhitungan uji t dengan nilai signifikan (-2tailed)  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Artinya penggunaan game edukasi berbasis digital *Froggy Jumps* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar pada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar PAI setelah penggunaan game edukasi *Froggy Jumps*. Nilai rata-rata pretest sebesar 72,8 meningkat menjadi 82,4 pada posttest. Uji t menghasilkan nilai sig.  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat



pengaruh positif penggunaan game edukasi berbasis digital terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang menarik dan efektif, khususnya pada mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk lebih kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, serta sekolah dapat mendukung dengan penyediaan sarana pendukung agar pembelajaran lebih inovatif dan bermakna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunnan Kalijaga, 2021.
- Afidz. "Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *SINASIS* 2, no. 1 (2021).
- Ahmadi, Dkk &. "Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah." *Phinisi Integration Review* 3, no. 2 (2020).
- Andri, et al. "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2019).
- Apriyantini. "Game Edukasi Berbasis Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 14, no. 1 (2024).
- Arif, Arifuddin M. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Sumatra Barat: CV. Mazaya, 2017.
- Arifin. "Validasi Ahli Dalam Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 9, no. 2 (2020).
- Asmanih, Yudiawan &. "Pengaruh Daya Tarik Dan Promosi Terhadap Minat Beli Konsumen." *Eqien-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 11, no. 03 (2022).
- Dewi, et al. "Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022).
- Dian, et al. "Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar ( SD )." *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* 4, no. November (2024).
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2020.
- Dkk, Yandi. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)." *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023).

