

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *EDUCANDY*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Muh Ismail¹, Andi Bunyamin², Mustamin³, Abdul Wahab⁴, Muh Azhar⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

¹10120210095@student.umi.ac.id, ²andibunyamin@umi.ac.id,

³mustamin@umi.ac.id, ⁴abdulwahab79@umi.ac.id, ⁵muh.azhar@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of Educandy-based interactive learning media in enhancing student learning motivation in the Islamic Religious Education subject for Class X A of the Computer and Network Engineering (TKJ) program at SMK Negeri 1 Topoyo, Central Mamuju Regency. The study employs the Classroom Action Research (CAR) method using both qualitative and quantitative approaches. It was conducted over two cycles, each comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 30 students from Class X A of the TKJ program. Data collection techniques included observation, tests, interviews, and documentation. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods by calculating activity percentages, averages, and student learning mastery. The results indicate that the implementation of Educandy-based interactive learning media can enhance student motivation and engagement in the learning process. In Cycle I, student engagement was relatively low, characterized by a lack of attention and limited active participation in asking questions, discussions, and answering inquiries. Following improvements made in Cycle II, there was an increase in student activity and participation. An improvement was also observed in learning outcomes: the number of students achieving mastery rose from 10 (33.33%) at the initial stage to 26 (86.67%) in Cycle II, while the number of students who did not achieve mastery decreased to 4 (13.33%). Thus, the implementation of Educandy-based interactive learning media can boost learning motivation and support improved learning outcomes for students in the Islamic Religious Education subject.

Keywords: Educandy, Interactive Learning Media, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X A Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik kelas X A Jurusan TKJ. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase aktivitas, rata-rata, dan ketuntasan belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy*

dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada siklus I, keterlibatan peserta didik masih relatif rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian, keaktifan bertanya, diskusi, dan menjawab pertanyaan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Peningkatan juga terlihat pada hasil belajar, yaitu dari 10 peserta didik (33,33%) yang mencapai ketuntasan pada kondisi awal menjadi 26 peserta didik (86,67%) pada siklus II, sedangkan peserta didik yang belum tuntas menurun menjadi 4 orang (13,33%). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: *Educandy*, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Pendidik, peserta didik, dan tujuan pendidikan merupakan komponen utama dalam proses Pendidikan (Hayyu et al. 2025). Ketiga komponen tersebut membentuk suatu *triangle* yang saling berkaitan, sehingga apabila salah satu komponen tersebut tidak ada, maka hakikat pendidikan tidak dapat berlangsung secara optimal. Dalam pelaksanaannya, pendidik dapat dibantu atau didukung oleh berbagai unsur lain, seperti media dan teknologi pembelajaran, tetapi peran pendidik tidak dapat sepenuhnya digantikan. Selain faktor internal tersebut, proses pendidikan juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti dukungan orang tua dan

kondisi lingkungan tempat peserta didik berada (Halizah, Wahab, and Azhar 2023).

Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan atau semangat yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar berperan sebagai pendorong bagi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan berkelanjutan. Adanya motivasi belajar dapat mendorong terjadinya perubahan pada diri peserta didik, baik dalam aspek sikap, perilaku, pengetahuan, maupun perasaan, sehingga peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang lebih optimal (Rusydi and Fitri 2020).

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Motivasi tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, tetapi juga terhadap pembentukan sikap, karakter, dan akhlak dalam kehidupan sehari-hari (Sopiani and Wirdati 2021). Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia Indonesia agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt. serta memiliki akhlak mulia. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI perlu dilaksanakan dengan pendekatan dan media yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi peserta didik.

Salah satu faktor yang dapat mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik tetap fokus dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Educandy*. Aplikasi ini dirancang sebagai media untuk *me-review* materi yang telah dipelajari sebelumnya melalui

berbagai aktivitas permainan edukatif. *Educandy* merupakan aplikasi berbasis *edugame* atau permainan edukasi yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran (Kurniawan et al. 2025). Aplikasi ini berbasis *website* dengan slogan *Making Learning Sweeter*, yang berarti membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Melalui *Educandy*, pendidik dapat menciptakan berbagai permainan edukatif secara daring yang menyenangkan sekaligus dapat digunakan sebagai bahan evaluasi secara langsung terhadap materi yang telah disampaikan (Nurbaya, Paidi, and Ratnawati 2025).

Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, keyakinan, serta pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Islam mencakup berbagai aspek penting, antara lain pembelajaran ilmu pengetahuan, pembentukan karakter, moralitas, serta pengembangan keterampilan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam (Mohammad Ali Mahmudi 2024). Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam memiliki peranan penting dalam

membentuk karakter dan akhlak peserta didik. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 Juli 2025 dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Ibu Nurmayanti, S.Pd.I., ditemukan bahwa beberapa peserta didik menunjukkan gejala motivasi belajar yang rendah. Gejala tersebut terlihat dari peserta didik yang tidak bertanya ketika belum memahami materi, kurang terlibat dalam diskusi kelas, serta cenderung pasif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara efektif.

Meskipun guru telah menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi, seperti model *Project Based Learning* (PjBL) dan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran, tingkat partisipasi peserta didik masih beragam. Kondisi tersebut

dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, seperti minat belajar, maupun faktor eksternal, seperti pengaruh budaya populer, pergaulan, dan penggunaan media sosial yang tidak selalu sejalan dengan nilai-nilai agama. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang sedang viral dibandingkan dengan materi pembelajaran yang bersifat normatif dan spiritual. Selain itu, keterbatasan fasilitas, seperti ruang ibadah yang memadai dan sarana media digital, juga menjadi kendala dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Permasalahan tersebut juga terlihat dari hasil ulangan harian peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Berdasarkan data hasil ulangan harian pada kelas X A Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Negeri 1 Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah, dari 30 peserta didik terdapat 20 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan 10 peserta didik telah mencapai nilai tuntas. Dengan demikian, sekitar 66,67% peserta didik belum mencapai KKM dan hanya sekitar 33,33% peserta didik yang telah mencapai

ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, baik dari aspek kognitif, seperti rendahnya pemahaman terhadap materi, maupun aspek afektif, seperti rendahnya motivasi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan melalui hasil observasi, wawancara, dan hasil belajar peserta didik, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penerapan media tersebut diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan dan siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar

peserta didik melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas X A Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Negeri 1 Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah yang berjumlah 30 peserta didik, dengan melibatkan guru Pendidikan Agama Islam sebagai kolaborator atau observer. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus, didahului tahap pra-siklus. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi dengan menggunakan instrumen berupa pedoman observasi, soal tes, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif untuk mendeskripsikan

perubahan motivasi dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, serta secara kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* menjadi tindakan utama dalam penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan motivasi belajar dan sekurang-kurangnya 80% peserta didik mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan, disertai peningkatan minat, partisipasi, keaktifan, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

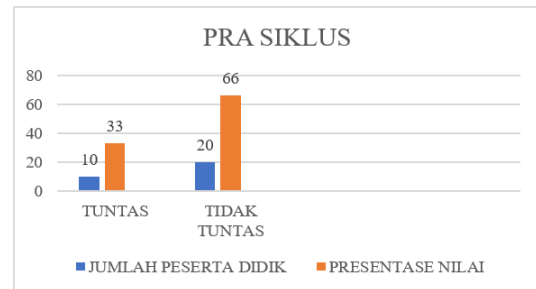
1. Pra Siklus

Tabel 1 Deskripsi Ketuntasan

Prestasi Belajar pada Pra Siklus

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Present
0-74	Tidak Tuntas	20	66%
75-100	Tuntas	10	33%
Jumlah		30	100%

Gambar 1 Nilai Persentase pada Pra Siklus



Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X A Jurusan TKJ SMK Negeri 1 Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah masih tergolong belum optimal dan menunjukkan hasil yang bervariasi. Dari keseluruhan peserta didik, sebanyak 33% telah mencapai ketuntasan, sedangkan 66% belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah rendahnya semangat dan motivasi belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Rendahnya motivasi tersebut dapat berdampak terhadap pencapaian prestasi belajar, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu,

diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama siklus I, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X A Jurusan TKJ SMK Negeri 1 Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah menunjukkan bahwa kehadiran peserta didik sudah sangat baik, yaitu seluruh 30 peserta didik (100%) hadir tepat waktu dan seluruh peserta didik juga mengikuti kegiatan demonstrasi tugas di depan kelas. Namun, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru hanya 9 orang (30%), bertanya 5 orang (16%), aktif dalam diskusi 7 orang (23%), menjawab pertanyaan 5 orang (16%), mengerjakan tugas 10 orang (33%), dan aktif mengerjakan tugas 8 orang (26%). Selain itu, masih terdapat 10 peserta didik (33%) yang

membutuhkan bimbingan dalam mengerjakan tugas serta 12 peserta didik (40%) yang melakukan aktivitas di luar pembelajaran, seperti melamun dan bercerita. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama siklus I motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran masih belum optimal, sehingga diperlukan perbaikan pada pertemuan berikutnya melalui penguatan penggunaan media *Educandy*, pemberian bimbingan, motivasi, dan pengelolaan pembelajaran yang lebih interaktif agar keterlibatan peserta didik dapat meningkat.

**Tabel 2 Deskripsi Ketuntasan
Prestasi Belajar pada Siklus I**

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	10	33.33%
75-100	Tuntas	20	66.66%
Jumlah		30	100%

**Gambar 2 Nilai Persentase pada
Siklus I**



Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih

menunjukkan adanya peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Dari jumlah keseluruhan 30 peserta didik, sebanyak 10 peserta didik (33,33%) berada pada kategori tidak tuntas dengan rentang nilai 0–74, sedangkan 20 peserta didik (66,66%) berada pada kategori tuntas dengan rentang nilai 75–100. Dengan demikian, sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar, meskipun masih terdapat sepertiga peserta didik yang memerlukan bimbingan dan perbaikan dalam memahami materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu terus ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar seluruh peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

3. Siklus II

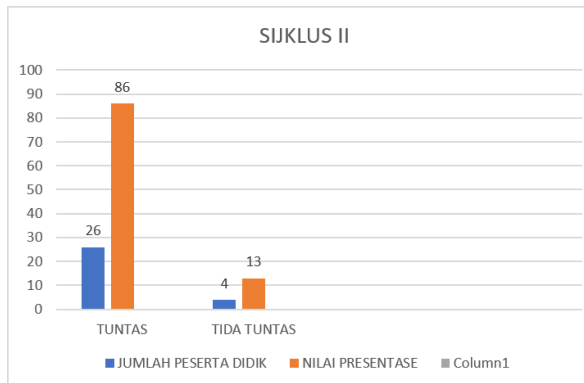
Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan kedua siklus II, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siklus I. Seluruh

peserta didik sebanyak 30 orang (100%) hadir tepat waktu, sedangkan peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru berjumlah 16 orang (53%), bertanya 7 orang (23%), aktif dalam diskusi 10 orang (33%), menjawab pertanyaan 7 orang (23%), mengerjakan tugas 11 orang (36%), dan aktif mengerjakan tugas sebanyak 15 orang (50%). Meskipun masih terdapat 12 peserta didik (40%) yang membutuhkan bimbingan dan 13 peserta didik (43%) yang melakukan aktivitas di luar tugas seperti melamun dan bercerita, secara keseluruhan hasil pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II telah mengalami perbaikan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* dapat meningkatkan perhatian, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, meskipun beberapa aspek masih perlu ditingkatkan melalui bimbingan dan pengelolaan kelas yang lebih optimal.

**Tabel 3 Deskripsi Ketuntasan
Prestasi Belajar pada Siklus II**

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	4	13%
75-100	Tuntas	26	86.66%
Jumlah		30	100%

Gambar 3 Nilai Persentase pada Siklus II



Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X A Jurusan TKJ SMK Negeri 1 Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah mengalami peningkatan yang sangat baik setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy*. Dari 30 peserta didik, sebanyak 26 peserta didik (86,67%) telah mencapai ketuntasan belajar dan berada pada kategori “Sangat Baik”, sedangkan 4 peserta didik (13,33%) masih belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mengalami peningkatan dalam prestasi belajar setelah diberikan tindakan pada siklus II. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* dapat dikatakan efektif dalam membantu

meningkatkan prestasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas X A Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Negeri 1 Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* menunjukkan adanya perubahan positif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian dilaksanakan melalui dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum tindakan diberikan, ditemukan bahwa motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah. Hal tersebut terlihat dari rendahnya keaktifan peserta didik dalam bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, memperhatikan penjelasan guru, serta masih adanya peserta didik yang melakukan aktivitas di luar pembelajaran. Kondisi tersebut juga sejalan dengan hasil belajar awal, yaitu dari 30 peserta

didik hanya 10 peserta didik atau sekitar 33,33% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 20 peserta didik atau sekitar 66,67% belum mencapai ketuntasan.

Pada pelaksanaan siklus I, media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* mulai diterapkan dalam proses pembelajaran PAI. Hasil observasi pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa seluruh peserta didik hadir tepat waktu, tetapi keterlibatan mereka dalam pembelajaran masih belum optimal. Peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru sebanyak 9 orang (30%), yang bertanya sebanyak 5 orang (16%), aktif dalam diskusi sebanyak 7 orang (23%), dan yang menjawab pertanyaan sebanyak 5 orang (16%). Selain itu, terdapat 12 peserta didik (40%) yang melakukan aktivitas di luar tugas, seperti melamun dan berbicara di luar materi. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educandy* pada tahap awal belum secara langsung membuat seluruh peserta didik aktif. Hal ini dapat dipahami karena peserta didik masih berada dalam tahap penyesuaian terhadap media pembelajaran yang baru digunakan. Dengan demikian, penerapan suatu

media pembelajaran tidak hanya membutuhkan ketersediaan teknologi, tetapi juga membutuhkan pengelolaan kelas, pengarahan, bimbingan, dan pembiasaan agar peserta didik dapat memanfaatkannya secara optimal.

Hasil refleksi pada siklus I kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus II. Perbaikan dilakukan dengan memberikan arahan yang lebih jelas mengenai penggunaan *Educandy*, meningkatkan pendampingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, memberikan motivasi selama proses pembelajaran, serta mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada beberapa indikator keterlibatan peserta didik. Peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru meningkat menjadi 16 orang (53%), peserta didik yang aktif dalam diskusi menjadi 10 orang (33%), dan peserta didik yang aktif mengerjakan tugas meningkat menjadi 15 orang (50%). Meskipun masih terdapat peserta didik yang membutuhkan bimbingan dan melakukan aktivitas di luar tugas, secara keseluruhan proses pembelajaran pada siklus II

menunjukkan kondisi yang lebih baik dibandingkan dengan pelaksanaan sebelumnya.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educandy* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan pemberian tugas. Melalui permainan edukatif, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas menjawab soal, menyelesaikan permainan, berdiskusi, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Karakteristik tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk memberikan perhatian dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Penelitian (Ariyani, Sida, and Akram 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Educandy* berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar siswa, karena aktivitas pembelajaran melalui permainan dapat memberikan rangsangan yang membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa perubahan motivasi belajar memiliki hubungan dengan perubahan hasil belajar peserta didik. Pada kondisi awal, hanya 10 dari 30 peserta didik (33,33%) yang mencapai ketuntasan. Setelah tindakan dilakukan dan diperbaiki melalui siklus II, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 26 orang (86,67%), sedangkan peserta didik yang belum tuntas menurun menjadi 4 orang (13,33%). Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 53,34 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* tidak hanya memberikan perubahan pada aktivitas pembelajaran, tetapi juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat terjadi karena *Educandy* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang dan memperkuat materi melalui aktivitas yang bersifat interaktif. Peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran

konvensional sehingga materi PAI yang sebelumnya dianggap bersifat normatif dan kurang menarik dapat disajikan dalam bentuk kegiatan yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Dalam proses pembelajaran, *Educandy* dapat digunakan sebagai media penguatan setelah guru menyampaikan materi. Dengan demikian, media tersebut tidak menggantikan peran guru, tetapi menjadi alat bantu yang mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Widiastuti, Sayekti, and Eryani 2021) yang menggunakan *Educandy* dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 36% pada tahap pra-siklus menjadi 55% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 86% pada siklus II. Hasil tersebut memperlihatkan pola peningkatan yang serupa dengan penelitian ini, yaitu adanya peningkatan hasil belajar setelah media *Educandy* diterapkan dan dilakukan perbaikan tindakan pada setiap siklus.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Syahid and Wahab 2025) juga mendukung hasil penelitian ini. Penelitian tersebut menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas selama dua siklus dan menemukan bahwa ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 75% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II setelah menggunakan aplikasi *Educandy* sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Educandy* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang membantu meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif.

Selain itu, penelitian (Kholfadina 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy Game* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dalam pembahasannya, peneliti menjelaskan bahwa aktivitas permainan dalam *Educandy* membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dan fokus menyelesaikan permainan.

Hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian

(Syafriaedi et al. 2025) mengenai pengaruh permainan edukatif menggunakan *Educandy* terhadap motivasi belajar. Penelitian tersebut menggunakan desain *quasi-experimental* dan menemukan adanya peningkatan skor motivasi setelah penggunaan *Educandy*, dengan hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan pengaruh positif dan peningkatan dalam kategori *N-gain* sedang. Temuan tersebut memperkuat bahwa aktivitas permainan edukatif berbasis *Educandy* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Namun demikian, terdapat penelitian yang memberikan hasil berbeda, yaitu penelitian (Fakhrunnisa and Mardawati 2023) mengenai penggunaan *Educandy* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD 103 Bontompare. Penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen dengan data motivasi yang diperoleh melalui angket dan menyimpulkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *Educandy* tidak menunjukkan pengaruh terhadap motivasi belajar PAI. Peneliti menyatakan bahwa motivasi belajar

peserta didik juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lainnya. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *Educandy* tidak dapat dilepaskan dari konteks pembelajaran, karakteristik peserta didik, cara guru menerapkan media, materi yang diajarkan, serta faktor internal dan eksternal yang memengaruhi motivasi belajar. Oleh karena itu, keberhasilan dalam penelitian ini tidak semata-mata disebabkan oleh aplikasi *Educandy*, tetapi juga oleh proses perbaikan tindakan yang dilakukan dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* dalam penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X A Jurusan TKJ SMK Negeri 1 Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah. Peningkatan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran dan peningkatan ketuntasan hasil belajar dari 33,33% pada kondisi awal menjadi 86,67% pada siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu

sekurang-kurangnya 80% peserta didik mencapai ketuntasan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya apabila penggunaannya disertai dengan perencanaan yang baik, bimbingan guru, pengelolaan kelas, dan refleksi pada setiap siklus.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X A Jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, seperti meningkatnya perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan dalam diskusi, kemampuan menjawab

pertanyaan, serta keaktifan dalam mengerjakan tugas. Penerapan *Educandy* juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Pada kondisi awal, peserta didik yang mencapai ketuntasan hanya 10 orang (33,33%), sedangkan setelah penerapan tindakan pada siklus II meningkat menjadi 26 orang (86,67%), sementara peserta didik yang belum tuntas menurun menjadi 4 orang (13,33%). Dengan demikian, persentase ketuntasan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educandy* sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

Ariyani, Riska, Syarifuddin Cn Sida, and Akram. 2024. "Penggunaan Media *Educandy* Based E-Learning Berbasis Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Muhammadiyah Benteng." *Didaktik:*

- Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10(2):317–31.
doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2839>.
- Fakhrunnisaa, Nur, and Mardawati Mardawati. 2023. "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare." *Jurnal MediaTIK* 6(1):32–36.
doi:<https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1354>.
- Halizah, Dwi Nur, Abdul Wahab, and Muh Azhar. 2023. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Kelas XI MIPA MAN 2 Kota Makassar." *QANUN: Journal of Islamic Laws and Studies* 2(1):1–7.
- Hayyu, Ade Unil, Andi Bunyamin, Muhammad Syahrul, Akhmad Syahid, and Mustamin Mustamin. 2025. "Pengaruh Motivasi Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Di SMAN 2 Maros." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(3):235–50.
doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30992>.
- Khofadina, Khorin. 2022. "Penggunaan Educandy Dan Dampaknya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6(2):259–65.
doi:<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503>.
- Kurniawan, Afdal, Afrilia Feronika, Tasha Wulandari Liandri, Tiara Indrajaya Puspita, Tiara Novianti, Tika Sagita, Reinita Reinita, and Salmaini Salmaini. 2025. "Game-Based Learning with Educandy to Improve Indonesian Language Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students." *TOFEDU: The Future of Education Journal* 4(6):1598–1603.
doi:<https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.648>.
- Mohammad Ali Mahmudi, Syafruddin. 2024. *Pengantar Pendidikan Agama Islam*. CV HEI PUBLISHING INDONESIA.
- Nurbaya, Nurbaya, Andi Paidi, and Ratnawati Ratnawati. 2025. "Educandy-Based Media Improves Activeness and Reading Comprehension in Grade V Students: Media Berbasis Educandy Meningkatkan Aktivitas Dan Pemahaman Membaca Pada Siswa Kelas V." *Indonesian Journal of Innovation Studies* 26(4):1–14.
doi:<https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1623>.
- Rusydi, Ananda, and Hayati Fitri. 2020. *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Sopiani, Meli, and Wirdati Wirdati. 2021. "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di Sekolah Menengah Atas." *An-Nuha* 1(4):598–608.
- Syafriaedi, Non, Elni Yakub, Tri Umari, Suarman, Isnaria Rizki Hayati, Dina Puspita, and Putri Cahyani Fernandes. 2025. "The Effect of Educational Games Using Educandy on Elementary School Students' Learning Motivation." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14(3):316–27.
doi:<https://doi.org/10.33578/jpkip.v14i3.p316-327>.
- Syahid, Akhmad, and Abdul Wahab. 2025. "Penerapan Media Interaktif Berbasis Educandy Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di SMPN 1 Makassar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(04):406–19.
doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36135>.
- Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):2082–89.
doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.