

**PENERAPAN MEDIA *FROGGY JUMP* BERBASIS  
*EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN  
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
KELAS XI DI SMA SWASTA PESANTREN  
MODERN DATOK SULAIMAN  
PUTRI PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama  
Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Palopo*



**UIN PALOPO**

**Oleh**

**ARNANDA MARDATILLAH**

22 0201 0058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2026**

**PENERAPAN MEDIA *FROGGY JUMP* BERBASIS  
*EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN  
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
KELAS XI DI SMA SWASTA PESANTREN  
MODERN DATOK SULAIMAN  
PUTRI PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan  
Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Palopo*



**UIN PALOPO**

**Oleh**

**ARNANDA MARDATILLAH**

22 0201 0058

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I, M.Pd.**
- 2. Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2026**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arnanda Mardatillah  
NIM : 2202010058  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.


Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 3 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan,




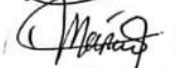



  
Arnanda Mardatillah  
2202010058

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Media *froggy Jump* berbasis *Educaplay* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo yang ditulis oleh Arnanda Mardatillah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2202010058, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 13 Januari 2026 M bertepatan dengan 24 Rajab 1447 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 21 Januari 2026

### TIM PENGUJI

- |   |               |   |
|---|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang  |  |
| 2. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.              | Penguji I     |  |
| 3. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.         | Penguji II    |  |
| 4. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing I  |  |
| 5. Bungawati, S.Pd., M.Pd.                  | Pembimbing II |  |

### Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 19910608 201903 1 007

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ

أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penerapan Media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo”.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan kepada:

1. Rektor UIN Palopo, Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan Dr. Munir Yusuf, S.Ag.,M.Pd. Wakil Rektor II Bidang Adminitrasi Umum Dr. Masruddin M. Hum. dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Dr. Takdir S.H., MH.
2. Dekan Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., Wakil Dekan I Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan II Dr. Hj Nursaeni, S.Ag., M.Pd. serta Wakil Dekan III. Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.
3. Ketua program studi pendidikan agama islam, Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi,

S.Pd., M.Pd, serta seluruh staf prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Pembimbing akademik, Dr. Makmur S.Pd.,M.Pd. yang telah banyak memberikan pengarah dan bimbingan tanpa mengenal lelah selama proses perkuliahan sehingga saya dapat menjalani perkuliahan dengan baik.
5. Pembimbing I, Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd . dan pembimbing II Bungawati S.Pd., M.Pd., yang telah banyak memberikan pengarah atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
6. Kepala Unit Perpustakaan, Zainuddin S., S.E., M.Ak. serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup UIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo, Hijaz, S.Pd., dan guru PAI kelas XI IKM 5 Nisa Zakiatul Fauziah, S.Pd, serta seluruh jajaran guru SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Siswa kelas XI IKM 5 SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
9. Terkhusus kepada dua wanita hebat, Ibu Sarmawati Latepu dan Saudari Ibu Idil Latepu. Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya, atas setiap doa yang kalian panjatkan dalam setiap sujud, setiap tetes keringat dan pengorbanan yang kalian lakukan demi masa depan penulis. Terimakasih atas kesabaran, kasih sayang, dan dukungan yang tak pernah surut, bahkan disaat penulis merasa lelah dan ingin menyerah. Setiap nasihat dan kasih sayang kalian adalah kekuatan terbesar yang mendorong penulis untuk terus maju. Capaian ini mungkin belum seberapa dibandingkan dengan segala pengorbanan yang telah diberikan, namun penulis berharap karya sederhana ini dapat menjadi wujud kecil dari rasa terima kasih yang tak terhingga.

10. Kepada Bapak Heri Jaya, Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus, meskipun jarak dan keadaan telah memisahkan kita sejak lama. Penulis tetap menyimpan rasa hormat yang mendalam atas peran dan kasih sayang yang pernah Bapak berikan di awal kehidupan penulis. Meskipun kebersamaan itu telah berlalu, jejak kebaikan dan didikan Bapak tetap menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Semoga pencapaian sederhana ini dapat membawa kebahagiaan di hati Bapak, dan menjadi bukti bahwa setiap kebaikan yang pernah ditanam tidak pernah sia-sia.
11. Kepada saudara penulis, Arya Aswadtullah, Alda Nuria, dan Wahyu Mausea terima kasih telah banyak membantu dan mendampingi penulis dalam berbagai fase perjalanan ini. Terima kasih atas segala bentuk dukungan, semangat, dan kehadiran yang begitu berarti, baik dalam suka maupun duka. Ketulusan, kesabaran, dan perhatian yang diberikan telah menjadi sumber kekuatan tersendiri bagi penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini.
12. Kepada sahabat penulis, Widya Pratiwi, Yusni, Amriana, Yurnita Gujali, dan Farahdiba Budiman. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya karena selalu hadir di setiap langkah perjuangan ini. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, serta dukungan yang tulus yang senantiasa diberikan, baik dalam suka maupun duka. Tidak hanya menjadi pelipur lara di kala penulis menghadapi kesulitan, tetapi juga menjadi penguat di saat semangat mulai redup. Doa, tawa, dan cerita telah menjadi bagian penting dari perjalanan ini. Semoga persahabatan ini senantiasa terjaga, dan semoga Allah Swt. membalas setiap kebaikan dengan limpahan keberkahan.
13. Kepada Ayu Fitriani, Terimakasih atas setiap doa, dukungan yang tak pernah pudar, terimakasih atas segala bantuan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan baik.

14. Kepada rekan-rekan seperjuangan PAI C angkatan 2022 yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
15. Kepada teman-teman Kuliah Kerja Nyata (KKN) kelompok 99, terimakasih telah memberikan bantuan dan dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga setiap bantuan doa, dukungan, motivasi, dorongan, kerjasama dan amal bakti yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang layak disisi Allah Swt. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 2026  
Penulis

Arnanda Mardatillah

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اِي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	a dan i
اُو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هُوَ لَ : *hau-la*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ. اِ. اِي	<i>Fathah dan Alif</i> atau <i>Ya'</i>	ā	a dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan Ya'</i>	ī	i dan garis di atas
وُ ـَ	<i>Dammah dan Wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةَ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةَ الْفَاضِلَةَ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةَ : *al-ḥikmah*

## 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقِّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى-), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

سَيِّءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

#### 8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah*

#### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullāh* بِاللَّهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-maṣlahah fī al- Tasyrī al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR HADIST</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Penelitian yang Relevan.....	13
B. Landasan Teori.....	14
C. Kerangka Pikir .....	32
D. Hipotesis Tindakan .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian .....	34
B. Prosedur Penelitian .....	34
1. Subjek penelitian.....	34
2. Waktu dan lamanya tindakan .....	35
3. Tempat penelitian dikemukakan secara jelas .....	35
4. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas .....	35
C. Sasaran Penelitian .....	37
D. Instrumen Penelitian .....	38
E. Teknik Pengumpulan Data .....	40
F. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	68

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
A. Simpulan .....	79
B. Implikasi .....	80
C. Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. Al- Mujadalah 58 :11 .....	3
Kutipan Ayat 2 QS. Al- Baqarah 2 :151 .....	5
Kutipan Ayat 3 QS. Taha 20 :114.....	21
Kutipan Ayat 4 QS. Al-kahf 18 :66 .....	22
Kutipan Ayat 5 QS. Yusuf 12 :22 .....	25
Kutipan Ayat 6 QS. An-najm 53 :39 .....	27

## DAFTAR KUTIPAN HADIST

Hadist Riwayat At-Tirmidzi no.1952 .....	31
--	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa .....	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru .....	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Angket Minat Belajar .....	39
Tabel 3.4 Kriteria Aktivitas Guru .....	42
Tabel 3.5. Kriteria Aktivitas Siswa .....	43
Tabel 3.6 Kriteria Minat Belajar Siswa.....	44
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian N-gain .....	45
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Belajar Siswa.....	46
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian N-gain .....	47
Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	52
Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru Siklus I.....	53
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	57
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	59
Tabel 4.5 Aspek Minat Belajar Siswa Siklus I.....	61
Tabel 4.6 Hasil Angket Minat Siklus I.....	61
Tabel 4.6 Aspek Minat Belajar Siswa Siklus II.....	62
Tabel 4.7 Hasil Angket Minat Siklus II.....	63
Tabel 4.8 Skor Perbandingan Angket Minat Belajar Siswa .....	64
Siklus I dan Siklus II.....	64
Tabel 4.9 Hasil Tes Belajar Siklus I.....	65
Tabel 4.10 Hasil Tes Siklus II .....	66
Tabel 4.10 Skor Perbandingan Hasil Tes Belajar Siswa .....	67
Siklus I dan Siklus II.....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	33
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	35
Gambar 4.5 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I.....	66
Gambar 4.5 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II .....	67

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Identitas Sekolah .....	89
Lampiran 2 Hasil Penilaian Observer Siswa.....	90
Lampiran 3 Hasil Penilaian Observer Guru .....	93
Lampiran 4 Hasil Tes Belajar .....	95
Lampiran 5 Hasil Angket Minat Siswa .....	97
Lampiran 6 Lembar Modul Ajar .....	99
Lampiran 7 Surat Keterangan Selesai Meneliti .....	121
Lampiran 8 Validasi Ahli Instrumen .....	122
Lampiran 9 Proses Meneliti .....	136
Lampiran 10 Media Pembelajaran .....	139
Lampiran 11 Sampel Angket Minat Belajar Siswa .....	141
Lampiran 12 Sampel Tes Hasil Belajar Siswa .....	142

## ABSTRAK

**Arnanda Mardatillah, 2026.** “Penerapan Media *Froggy Jump* Berbasis *Educaplay* untuk Minat dan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo.” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negei Palopo. Dibimbing oleh Andi Arif Pamessangi dan Bungawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, juga untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam tindakan penelitian ini yaitu siswa kelas XI IKM 5 SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo yang terdapat 16 siswa dengan kemampuan yang beragam. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar, tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* memberikan peningkatan yang signifikan pada minat dan hasil belajar siswa. Minat belajar meningkat dari 81,38% pada siklus I menjadi 94,01% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari rata-rata 81,88 dengan ketuntasan 75% pada siklus I menjadi 93,12 dengan ketuntasan 100% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Froggy Jump* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa

**Kata Kunci:** *Educaplay*, *Froggy Jump*, Hasil Belajar, Minat Belajar

Diverifikasi oleh UPB



## ABSTRACT

**Arnanda Mardatillah, 2026.** *“The Implementation of Educaplay-Based Froggy Jump Media to Enhance Students’ Learning Interest and Learning Outcomes in Islamic Religious Education for Eleventh-Grade Students at SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negei Palopo. Supervised by Andi Arif Pamessangi and Bungawati.

This study aims to examine the implementation of Educaplay-based Froggy Jump media in the Islamic Religious Education subject and to investigate improvements in students’ learning interest and learning outcomes through its application in eleventh-grade classes at SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. The research subjects were 16 students of class XI IKM 5 at SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo, who had diverse ability levels. Data were collected through learning interest questionnaires, learning outcome tests, observations of student and teacher activities, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques. The results indicate that the implementation of Educaplay-based Froggy Jump media led to a significant increase in students’ learning interest and learning outcomes. Learning interest improved from 81.38% in Cycle I to 94.01% in Cycle II. Students’ learning outcomes also increased from an average score of 81.88 with 75% mastery in Cycle I to an average score of 93.12 with 100% mastery in Cycle II. These findings demonstrate that Froggy Jump media can create an engaging and interactive learning environment that encourages active student participation.

**Keywords:** Educaplay, Froggy Jump, Learning Outcomes, Learning Interest

Verified by UPB



## الملخص

أرنا ندا مرضاة الله، 2026. «تطبيق وسيلة Froggy Jump التعليمية القائمة على منصة Educaplay لتنمية دافعية التعلم وتحسين نتائج التعلم لدى طالبات مادة التربية الدينية الإسلامية في الصف الحادي عشر بالمدرسة المتوسطة العالية الأهلية (SMAS) بمعهد داتوك سليمان الحديث قسم البنات بمدينة فالوفو». رسالة جامعية، في شعبة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف: أندي عارف پاميسانغي، وبونغاواتي.

يهدف هذا البحث إلى التعرف على تطبيق وسيلة Froggy Jump التعليمية القائمة على منصة Educaplay في مادة التربية الإسلامية، وكذلك معرفة مدى تحسين دافعية التعلم ونتائج التعلم لدى الطالبات من خلال تطبيق هذه الوسيلة في الصف الحادي عشر بالمدرسة المتوسطة العالية الأهلية (SMAS) بمعهد داتوك سليمان الحديث قسم البنات بمدينة فالوفو. ويُعد هذا البحث من نوع البحث الإجرائي الصفي، وقد نُفِّذ في دورتين. تمثل مجتمع البحث في طالبات الصف الحادي عشر "IKM 5" بالمدرسة المتوسطة العالية الأهلية (SMAS) بمعهد داتوك سليمان الحديث قسم البنات بمدينة فالوفو، وعددهن 16 طالبة يتمتعن بمستويات قدرات متباينة. وتم جمع البيانات من خلال استبيانات دافعية التعلم، واختبارات نتائج التعلم، والملاحظة المباشرة لنشاط الطالبات والمدرسين، إضافة إلى التوثيق. ثم جرى تحليل البيانات باستخدام الأسلوب الوصفي الكمي. أظهرت نتائج البحث أن تطبيق وسيلة Froggy Jump القائمة على منصة Educaplay أسهم إسهامًا ملحوظًا في تحسين دافعية التعلم ونتائج التعلم لدى الطالبات. حيث ارتفعت دافعية التعلم من 81.38% في الدورة الأولى إلى 94.01% في الدورة الثانية. كما تحسنت نتائج التعلم من متوسط قدره 81.88 بنسبة إتقان بلغت 75% في الدورة الأولى إلى متوسط 93.12 بنسبة إتقان 100% في الدورة الثانية. وتشير هذه النتائج إلى أن وسيلة Froggy Jump قادرة على خلق بيئة تعلم جذابة وتفاعلية، وتعزيز المشاركة النشطة للطالبات.

الكلمات المفتاحية: Educaplay، Froggy Jump، نتائج التعلم، دافعية التعلم

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Pendidikan telah menjadi pondasi pada kehidupan manusia untuk mencetak generasi penerus yang unggul dan berkelas, sehingga dapat berkompetisi di setiap zamannya.<sup>1</sup> Pendidikan adalah kebutuhan mendasar bagi manusia dan menjadi indikator penting dalam menilai kemajuan serta perkembangan suatu bangsa.<sup>2</sup> Pendidikan adalah dasar bagi kemajuan dan pembangunan,<sup>3</sup> melalui proses pendidikan, sumber daya manusia dapat dibina dan juga dikembangkan untuk menghadapi tantangan hidup yang semakin rumit. Di samping itu, pendidikan juga memberikan kontribusi besar untuk membangun karakter bangsa.

Sejalan dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1, yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan

---

<sup>1</sup> Muhamad Rifaldin and others, "Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar", *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, No.2 (2024), hal. 1623.

<sup>2</sup> Sulfikram Sulfikram and others, ‘Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Extrakurikuler Rohani Islam Di SMAN 2 Palopo’, 12.3 (2023), pp. 161–70. *Jurnal Refleksi*, 12.3. November 2023 hal. 161

<sup>3</sup> Kartini and others, "Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman", *Madaniya*, 3.4 (2022), hal . 737 <<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/272>>.

negara”.<sup>4</sup> Karena itu, setiap guru harus memiliki kompetensi, dedikasi, juga kreativitas agar mampu menciptakan pembelajaran yang dinamis, membimbing moral siswa, serta mengajarkan keterampilan untuk masa depan.

Teknologi telah berkembang pesat, memberikan pengaruh yang begitu besar terhadap berbagai dalam bagian kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan.<sup>5</sup> Sejalan dengan perkembangan teknologi yang telah memberikan banyak perubahan khususnya dalam aspek pendidikan, ada beragam faktor yang ikut berperan untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu. Dalam selang beberapa tahun terakhir, teknologi dan kehidupan telah menjadi hal yang saling terkait secara erat, dengan dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan. Misalnya. Salah satu komponen yang memiliki peran untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pendidikan.<sup>6</sup>

Peningkatan mutu dalam proses pembelajaran senantiasa menitikberatkan pada upaya pencarian makna yang lebih dalam setiap usaha belajar yang ditujukan untuk menghasilkan capaian yang baik dan lebih pada setiap prosesnya. Pembelajaran sendiri ibarat jendela yang membuka pandangan terhadap dunia. Melalui proses pembelajaran, seseorang mampu memahami berbagai aspek kehidupan dan memperluas wawasannya mengenai ilmu pengetahuan, teknologi,

---

<sup>4</sup> Octiana Ristanti and others, "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Telaah Terhadap UU No. 20 Tahun 2003", *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 13.2 (2020), hal. 156, doi:10.32832/tawazun.v13i2.2826.

<sup>5</sup> Shuci Aulya Frikas and others, "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia Di Kelas IX MTsN Kota Palopo", *Refleksi*, 12.4 (2024), hal. 275 <<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>>.

<sup>6</sup> Ristiana Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, and Marzuki, "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah", *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, No.3 (Desember, 2023), hal. 5808

dan budaya. Itulah sebabnya Islam memberikan perhatian yang besar terhadap masalah pendidikan.<sup>7</sup> Dalam ajaran Islam, setiap individu dituntut untuk mencari ilmu, dengan mencari ilmu, umat Islam dapat memahami, mengajarkan, dan mengembangkan ilmu tentang ajaran Islam. Hal ini penting untuk menjaga keberlanjutan dan terhubung dengan nilai-nilai Islam dalam praktik kehidupan sehari-hari. Sebagaimana firman Allah Swt dalam QS. Al-Mujadalah/58:11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
 انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ  
 خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.<sup>8</sup>

Apabila sebagian dari kalian diminta untuk memberikan ruang dalam sebuah majelis kepada saudara kalian yang lain, maka lakukanlah dengan lapang hati. Bila kalian beriman kepada Allah dan Rasul-Nya serta menaati syariat-Nya, Allah akan memberikan tempat yang mulia bagi kalian, baik di dunia ataupun di akhirat. Wahai orang-orang beriman, apabila kalian diminta untuk berdiri dan

---

<sup>7</sup> Muh Rafli, “Penggunaan Multimedia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri Kota Palopo”, Skripsi mahasiswa pendidikan agama islam IAIN Palopo (edisi 2024)

<sup>8</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur’an: Bogor, 2018), h. 795.

meninggalkan majelis demi suatu kebaikan, maka penuhilah perintah itu. Allah menganugerahkan kedudukan yang mulia kepada mereka yang berilmu dengan pahala serta keridaan yang berbeda-beda. Tiada satu pun amal yang luput dari pengawasan Allah, dan Dia pasti akan membalas setiap perbuatan kalian. Ayat ini menunjukkan betapa tingginya kedudukan ulama, keutamaan mereka, serta kewibawaan yang mereka miliki.<sup>9</sup>

Pada proses pembelajaran, guru harusnya mampu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Guru diwajibkan bisa menciptakan suasana yang mendukung, aktif, dan menyenangkan.<sup>10</sup> Kemajuan teknologi memberikan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan, dengan memanfaatkan penggunaan perangkat yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Pendidik harus berinovasi, menunjukkan kreativitas, dan mengembangkan diri menjadi lebih baik.<sup>11</sup> Tercapainya tujuan pembelajaran dilihat dari bagaimana proses pembelajarannya. Setiap siswa memiliki potensi untuk belajar, namun tentu saja guru berperan penting dalam keberhasilan siswa untuk mengembangkan potensinya. Cara yang dapat guru terapkan agar memudahkan siswa dalam menyerap isi pembelajaran dengan menerapkan strategi mengajar yang tepat, hal ini sudah pasti akan termasuk sebagai faktor yang mampu mendorong peningkatan minat serta hasil belajar siswa.

---

<sup>9</sup> Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, Muhammad Ashim dkk, "*Tafsir Muyassar*", Edisi 1 (Jakarta: Darul Haq), hal. 765.

<sup>10</sup> Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran*, ed. by Nurlaeli, Edisi 1 (Jawa barat:Penerbit Adab, 2021), hal.8.

<sup>11</sup> H Hasriadi, 'Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi', *Jurnal Sinestesia*, 12.1 (2022), hal. 137 <<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>>.

Dalam perspektif Islam, peran pendidik tidak hanya sebatas menyampaikan materi, tetapi juga membimbing, membina, dan memberikan keteladanan dalam seluruh proses pendidikan. Seorang guru dituntut untuk mampu mengarahkan siswa menuju pengembangan akhlak, kecerdasan, dan spiritualitas yang seimbang. Oleh karena itu, kualitas seorang pendidik menjadi faktor mendasar dalam membentuk keberhasilan proses pembelajaran. Islam sendiri telah memberikan landasan kuat mengenai fungsi dan kedudukan pendidik melalui berbagai ayat al-Qur'an, salah satunya yang menegaskan peran Rasulullah sebagai pendidik utama umat manusia terdapat dalam QS. Al-Baqarah/ 2 : 151 yang berbunyi:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ  
وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ

Terjemahnya :

“Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat kepadamu), kami pun mengutus kepadamu seorang Rasul (Nabi Muahmmda) dari (Kalangan) kamu yang membacakan kepadamu ayat-ayat kami, menyusikan kamu, dan mengajarkan kepadamu kitab (al-Qur'an) dan hikmah (sunah), serta mengajarkan apa yang belum kamu ketahui”<sup>12</sup>

Sebagaimana kami telah mencurahkan nikmat kepada kalian dengan perintah menghadap Ka'bah, kami juga mengutus ditengah kalian seorang rasul dari kalian sendiri, yang membacakan ayat-ayat yang menernagkan antara kebenaran dan kebatilan, memberishkan kalian dari noda syirik, keburukan moral dan mengajarkan kepada kalian al-Qur'an dan as-sunnah serta hukum-hukum syariat,

---

<sup>12</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 29-30.

serta mengajarkan kepada kalian berita-berita tentang nabi dan sejarah-sejarah umat-umat terdahulu yang kalian tidak ketahui<sup>13</sup>

Pentingnya minat belajar yang tinggi dalam mencapai tujuan pendidikan di karenakan akan berdampak positif terhadap motivasi untuk belajar siswa. Pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa menjadi lebih baik. Hal ini ditunjang oleh motivasi belajar yang tinggi juga tentunya menentukan hasil belajar siswa sebagai salah satu tolok ukur dalam keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pendidikan yang telah dirancang dan diterapkan pada setiap sekolah, tidak lepas dari adanya sarana dan prasarana yang mendukung. Salah satu sarana yang harus dipenuhi yaitu media pembelajaran.<sup>14</sup>

Hasil observasi di SMA Swasta Pesantren Datok Sulaiman Palopo menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan secara dominan yaitu ceramah dan dikte. Hal ini disebabkan karena belum tersedianya buku cetak khususnya buku PAI cetak untuk kelas XI dikarenakan terdapat pergeseran sistem pembelajaran dari Kurikulum 2013 ke arah Kurikulum Merdeka. Berdasarkan wawancara dengan guru PAI, pendekatan ini dipilih karena keterbatasan sumber belajar.

Guru tersebut juga mengatakan bahwa metode ceramah dan dikte merupakan metode yang paling efektif dalam situasi siswa tidak memiliki akses langsung terhadap buku cetak terkini yang relevan dengan kurikulum saat ini,

---

<sup>13</sup> Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, Muhammad Ashim dkk, "*Tafsir Muyassar*", Edisi 1 (Jakarta: Darul Haq), hal. 69

<sup>14</sup> Sinar Wulan and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Pendahuluan', *Jurnal Pendidikan*, 12.4 (2024), pp. 211–22. *Jurnal Pendidikan*. 12.4 (2024) hal. 211-222

sehingga diperlukan suatu metode yang mampu menjelaskan materi secara langsung dan terperinci.

Guru tersebut juga menambahkan bahwa metode ceramah dan dikte memberikan dampak pada minat belajar siswa, yang tercermin dari hasil asesmen awal yang dilakukan guru di kelas XI IKM 5 SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo, dari 23 siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, 43,48% siswa memiliki gaya belajar kinestetik, 21,74% visual, 13,04% auditori, 13,04% multimodal, 8,70% menulis dan membaca.

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada 17 siswa sebelum tindakan, diketahui bahwa mayoritas siswa menyukai pembelajaran PAI yang disampaikan dengan cara menarik 16 siswa sangat setuju dengan pembelajaran PAI yang menyenangkan dan 13 diantaranya menyatakan bahwa mereka semangat belajar menggunakan media yang menarik.

Namun di sisi lain, terdapat tanda-tanda bahwa keterlibatan aktif siswa masih kurang. Sebanyak 5 siswa mereka merasa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, 4 siswa mereka kesulitan untuk fokus, dan 7 siswa belum berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Beberapa siswa juga mengaku jarang bertanya dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun potensi minat belajar ada, pembelajaran yang cenderung membosankan dapat menghambat keterlibatan siswa secara optimal. Maka, diperlukan upaya untuk melakukan peningkatakan pada minat belajar siswa dapat berkembang apabila guru menerapkan strategi pembelajaran yang bersifat inovatif sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Selain itu, data hasil belajar juga memperlihatkan kondisi yang memprihatinkan. Mengacu nilai Ujian Akhir Semester (UAS), dari 23 siswa, hanya 2 orang atau sekitar 8,7% yang memperoleh Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar siswa pada UAS ini memperlihatkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi masih terbatas. Keadaan ini terjadi karena rendahnya minat belajar siswa dan pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal penggunaannya memberikan dampak terhadap rendahnya partisipasi aktif siswa dalam jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil tes pra siklus, diketahui bahwa dari total 17 siswa yang ikut serta dalam evaluasi, hanya 7 orang yang memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) 77. Fakta ini memperlihatkan bahwa ketuntasan belajar pada tahap pra siklus belum optimal, yaitu sebesar 41,18%. Dengan demikian, sebanyak 10 siswa atau 58,82% belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Kondisi ini menjadi indikator bahwa diperlukan perbaikan dalam strategi pembelajaran agar pada siklus selanjutnya, hasil belajar siswa berpotensi mengalami kemajuan.

Merujuk pada temuan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Safri Siregar, membuktikan bahwa metode ceramah tidak efektif jika digunakan secara dominan dalam memberi peningkatan pada motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan metode ceramah hanya melibatkan guru menyampaikan materi

pembelajaran di depan kelas, sehingga hanya beberapa siswa mendengarkan dengan baik.<sup>15</sup>

Penerapan media pembelajaran yang tepat pada kegiatan kelas dapat mengoptimalkan efektivitas proses belajar dengan merangsang minat dan motivasi siswa.<sup>16</sup> Berdasarkan wawancara tersebut, guru juga menekankan bahwa media pembelajaran dapat memberikan solusi atas keterbatasan referensi belajar yang ada, maka siswa dapat menerima materi dengan baik dan mengurangi kebosanan siswa.

Peneliti menawarkan solusi menggunakan media *Froggy Jumps* berbasis *Educaplay* untuk memberikan pembelajaran yang dikemas dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan. Permainan ini diharapkan mampu memfasilitasi siswa agar lebih mudah memahami materi melalui penyampaian yang menarik. Tampilan *Froggy Jumps* di *Educaplay* sangat menarik, karena permainan ini melibatkan katak yang melompat di atas daun untuk mencapai ujung sungai. Agar katak tidak tenggelam, siswa harus menjawab soal dengan benar. Media ini menarik karena interaktif dan menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, yang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Muhammad Safri Siregar, "*Efektivitas Metode Ceramah Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Kelas IX SMPN 1 Panyabungan*", Skripsi mahasiswa pendidikan agama islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (Edisi 2024)

<sup>16</sup> Fatmawati Ramadani dan St Marwiyah, "Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 95 Bulu Pendahuluan Metode", 2, 2024, hal. 33.

<sup>17</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Lutfia Islahati, and Handoyo Saputro, "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Menggunakan Model Problem Based Learning", 2.1 (2024).

*Educaplay Froggy Jumps* menjadi solusi peneliti dalam memperbaiki rendahnya minat dan hasil belajar siswa agar dapat meningkat, dikarenakan permainan ini menyajikan metode belajar yang lebih kreatif dan melibatkan aspek emosional siswa dalam proses belajar. Melalui pendekatan permainan, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, yang dapat meningkatkan daya ingat informasi karena belajar tidak lagi terasa sebagai beban. Permainan ini juga mendorong kompetisi sehat di antara siswa, yang dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar dan berprestasi.

Selain itu, *Froggy Jumps* membantu untuk mengembangkan keterampilan kritis dan pemecahan masalah siswa, karena mereka harus berpikir cepat dan tepat untuk menjawab soal agar katak tidak tenggelam. Interaktivitas ini menstimulasi otak siswa dan dapat memberikan fasilitas bagi mereka untuk memahami konsep secara lebih mendalam melalui praktik langsung daripada hanya mendengar ceramah. Dengan integrasi media *Froggy Jumps* berbasis *Educaplay*, guru dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan adaptif yang dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan kemampuan individu siswa secara proporsional, maka proses belajar lebih inklusif dan personal. Salah satu hal yang akan berdampak pada penggunaan media ini merupakan peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan dan membantu mereka meraih potensi maksimal dalam pendidikan.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, dengan ini peneliti mengambil langkah untuk melakukan penelitian terkait dengan hal tersebut dengan judul “Penerapan Penggunaan Media *Froggy Jump* Berbasis *Educaplay* Untuk

Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo”

### **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo ?
2. Bagaimana peningkatan minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* di kelas XI SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* di kelas XI SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo
2. Untuk mengetahui media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama

Islam di kelas XI SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo

3. Untuk mengetahui penggunaan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan membawa dampak positif, dengan manfaat yang mencakup:

1. Manfaat Teoretis, Melalui penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam memperluas wawasan dan pengetahuan dan informasi baru terkait efektivitas pemanfaatan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam memberi peningkatan pada minat serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian ini diharapkan pula dapat dijadikan rujukan, bahan pertimbangan, maupun tambahan referensi bagi penelitian berikutnya yang menitikberatkan pada penggunaan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam upaya peningkatan minat dan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Manfaat Praktis, Hasil penelitian ini diharapkan menghasilkan manfaat berupa informasi dan pengalaman baru bagi guru serta siswa SMA Swasta Pesantren Datok Sulaiman Palopo, terutama terkait efektivitas penggunaan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam upaya meningkatkan minat dan capaian belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Isla

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang, termasuk pemanfaatan platform *Froggy Jump* berbaiss *Educaplay* yang mampu menghadirkan pembelajaran interaktif dan menarik bagi siswa.

1. Genoveva Yulita Sili Bataona dan Fahmi Wahyuningsih meneliti tentang “Pengembangan Media Digital *Educaplay* Tema *Hobbys* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital *Educaplay* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif mendukung keterampilan membaca siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa *Educaplay* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang valid dan fungsional bagi jenjang SMA.
2. Penelitian lain yang relevan adalah studi tentang “Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Essai”. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis esai siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Batu. Temuan ini memperkuat bukti bahwa *Educaplay* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa secara signifikan.
3. Selanjutnya, Lathifah, Hikmah Lestari, Yessi Fitriani, dan Rizcha Fuji Lestari melakukan penelitian berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia

Menggunakan Media Berbasis Teknologi *Educaplay* pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang.” Kesimpulan dari penelitian tersebut menyatakan bahwa *Educaplay* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara efektif. Penggunaan media ini terbukti membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaannya terletak pada penggunaan media *Educaplay* sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif serta penggunaan metode penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengukur peningkatan pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki kekhasan tersendiri, yaitu fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta memiliki dua tujuan utama, yaitu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekaligus. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengadaptasi *Educaplay* dalam konteks pembelajaran PAI di lingkungan sekolah berbasis pesantren.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pada umumnya adalah orang, benda, atau peristiwa yang menyediakan keadaan bagi siswa untuk memperoleh informasi, keterampilan, atau sikap.<sup>1</sup> Media pembelajaran adalah strategi, metode, juga sebagai sarana penunjang

---

<sup>1</sup> Mustafa Mustafa, Nur Alisa, and Andi Arif Pamessangi, ‘Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan’, 13.1 (2023), pp. 252–60. *Jurnal Sinestesia*, 13.1 (2023) hal.252-253

yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna memfasilitasi pemahaman materi dan meningkatkan efektivitas belajar.<sup>2</sup>

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis sarana yang mendukung proses komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi. Dengan merancang lingkungan belajar dengan sistematis, sasaran pembelajaran dapat diwujudkan dengan lebih maksimal.<sup>3</sup> Media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai penghubung atau penyampai pesan, yang merespons dan menggugah pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, membuat siswa terdorong untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Media yang digunakan dengan tepat dapat meningkatkan daya tarik materi pelajaran sekaligus mempermudah pemahaman siswa, juga mampu meningkatkan semangat siswa, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan menjadikan media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

---

<sup>2</sup> Zulqaeda Zulqaeda, Hisban Thaha, and A. Arif Pamessangi, 'Pengembangan Media Pop-Up Book Dan Lift the Flap Book Untuk Pembelajaran Tajwid Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kolaka Utara', *Al Birru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar*, 2.2 (2024), p. 3 <<https://ssed.or.id/journal/albirru/article/view/210>>. "Pengembangan Media Pop-Up Book Dan Lift the Flap Book Untuk Pembelajaran Tajwid Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kolaka Utara", *Al Birru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar*, 2.2 (2024), hal. 1 <<https://ssed.or.id/journal/albirru/article/view/210>>.

<sup>3</sup> M. Sahib Saleh and others, *Media Pembelajaran*, Edisi 1 (Jawa Barat:Eureka Media Aksara, 2023),hal.6.

<sup>4</sup> Mira Mira, K Nurdin, and Muhammad Yamin, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak Di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo", *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13.1 (2024), hal. 25.

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga penggunaan media memiliki pengaruh dalam keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.<sup>5</sup>

#### b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan efektivitas serta efisiensi proses pengajaran. Oleh karena itu, keterlibatan serta motivasi siswa dalam proses belajar akan meningkat.<sup>6</sup> Media pembelajaran dengan desain yang menarik mampu mendukung siswa dalam memahami informasi secara lebih optimal.<sup>7</sup> Media pembelajaran yang tepat begitu dibutuhkan agar kegiatan belajar terasa lebih menarik juga menyenangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, hal ini mendorong terciptanya pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga berkesan bagi siswa.

#### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

- 1) Media audio, media yang dimanfaatkan melalui indera pendengaran dengan komponen bunyi sebagai ciri khasnya, contohnya radio dan rekaman audio
- 2) Media visual, adalah media yang diamati melalui indera penglihatan sekaligus didengar dan disaksikan sebagai tontonan mencakup gambar, lukisan, foto, dan

---

<sup>5</sup> Febriani Ehrick, Mardi Takwim, and Bungawati Bungawati, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Pendahuluan', *Jurnal Pendidikan*, 12.4 (2024), pp. 321–36. *Jurnal Pendidikan*. 12.4. (2024). Hal 322

<sup>6</sup> Muhammad Hasan, And others *Media Pembelajaran*, ed. by Fatma Sukmawati, Edisi 1 (Kediri :Tahta Media Group, 2021).

<sup>7</sup> St Marwiyah, Muhammad Ihsan, and Muh Yamin, "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara Pendahuluan".4.2 (2023),hal 532. <<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/426%0Ahttps://madaniya.pustaka.my.id/journals/index.php/contents/article/download/426/290>>.

sejenisnya. Media ini memperlihatkan gambaran secara nyata maupun abstrak bersifat wujud nyata sehingga dapat dirasakan oleh pengguna melalui panca indranya.

- 3) Media audiovisual, merupakan perpaduan antara media audio dan visual dengan dua unsur pokok, yakni gambar dan suara, yang biasanya diwujudkan dalam film, video, dan bentuk sejenis. Penggunaan media ini melibatkan alat penglihatan dan pendengaran dalam proses pembelajaran. Disamping itu, media ini juga dapat berbentuk film, video proyektor LCD, dan televisi.<sup>8</sup>

## 2. Media *Educaplay Froggy Jump*

### a. Media *Educaplay*

#### 1) Pengertian Media *Educaplay*

*Educaplay* adalah media platform online yang menawarkan sejumlah besar game edukasi interaktif untuk kebutuhan guru dan siswa, untuk memperkuat apa yang telah dipelajari dengan menyediakan berbagai macam perangkat untuk guru dengan membuat permainan edukasi yang menarik dan tentunya dapat diaplikasikan untuk membantu siswa untuk belajar.<sup>9</sup>

*Educaplay* juga merupakan platform digital yang memiliki beragam alat dan aktivitas interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

*Educaplay* menyajikan berbagai aktivitas interaktif, termasuk teka-teki silang, kuis,

---

<sup>8</sup> Chelsi Ariati Susilawati, Evi Nour Ardiansyah, Shokhibul Arifin, Kirana Lesmi, Hapizil Umam Ahmad Fajar, Eka Setiawati, Nur Fakhrunnisaa, And Wahyudi Dianingtyas Murtanti Putri & Ari Kurnia, Irwanto, Wahyu Triono, *Media Dan Teknologi Pendidikan*, Edisi 1 (Widina Bhakti Persada Bandung, 2023).

<sup>9</sup>Muhamad Rifaldin, Nurhayani H. Muhiddin, dan Paulus Rante, "Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol 6, No.2, (Mei-Agustus 2024) 1624.

dan permainan memori. Selain itu, bukan hanya menarik perhatian siswa, namun juga membuat mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran tersebut secara lebih detail.<sup>10</sup>

## 2) Kelebihan Media *Educaplay*

- a) Aktivitas yang menarik, menyediakan 18 jenis permainan, dan *user-friendly*.
- b) Tidak perlu melakukan instalasi *software*, sebab *Educaplay* berbasis *website*.
- c) Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan melalui elemen permainan yang interaktif.
- d) Memungkinkan penyajian berbagai materi pelajaran yang luas dan beragam, sehingga dapat digunakan untuk banyak topik.
- e) Mengasah kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan selama bermain.
- f) Mendapatkan umpan balik langsung dari jawaban mereka, yang membantu pemahaman materi lebih cepat.
- g) Adanya elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif.

## 3) Kekurangan Media *Educaplay*

- a) Beberapa aktivitas dibatasi penggunaannya, sebab harus upgrade ke versi berbayar.

---

<sup>10</sup> Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, dan Ratna Susanti, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya", *Journal of Science and Education Research*, Vol. 3, No. 2 (Agustus 2024),hal.59.

- b) Akses ke perangkat dan koneksi internet yang stabil sangat diperlukan, yang mungkin menjadi kendala di beberapa tempat.<sup>11</sup>

b. Media *Froggy Jump*

1) Pengertian *Froggy Jump*

*Froggy Jumps* dalam bahasa Indonesia disebut sebagai permainan lompat kodok adalah sebuah permainan edukatif yang dikembangkan di platform *Educaplay*.<sup>12</sup> Melalui permainan ini, siswa diajak untuk mengasah kemampuan berpikir kritis serta memperdalam pemahaman konsep materi lewat pengalaman belajar yang interaktif juga menyenangkan. Setiap pemain perlu membantu kodok melompat dari satu daun ke daun lainnya dengan menjawab soal dengan benar, yang pada akhirnya akan menumbuhkan minat mereka terhadap pembelajaran.

2) Langkah dan penggunaan *Froggy Jump*

- a) Guru masuk dalam perangkat yang sudah terhubung dengan *Educaplay*
- b) Guru menyiapkan pertanyaan serta jawaban untuk dimasukkan ke dalam permainan tersebut.
- c) Siswa menjawab pertanyaan; setiap pertanyaan memiliki batas waktu sehingga siswa harus menjawab sebelum waktu habis.
- d) Apabila jawaban siswa benar, karakter katak dalam permainan akan berpindah ke daun teratai berikutnya.

---

<sup>11</sup> Fitri Ayu Febrianti, Nabella Alani, and Haidar Akmal Al-Fikri, "Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD", *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7.3 (2024), hal. 698 doi:10.20961/shes.v7i3.91642.

<sup>12</sup> Arifiani, Fatkhurrohman, And Wiyanti, "Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Gyjumplay Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." 2.1.(2024) hal. 8-19

e) Apabila jawaban siswa yang salah atau kehabisan waktu, karakter katak akan tenggelam.<sup>13</sup>

### 3. Minat Belajar

#### a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah dorongan untuk mengamati juga melakukan sesuatu yang disukai tanpa paksaan, diungkapkan melalui pernyataan yang memperlihatkan jika siswa lebih menyenangi hal tersebut dibandingkan dengan hal lain.<sup>14</sup> Belajar adalah perubahan tingkah laku individu secara menyeluruh melalui proses berpikir dan interaksi dengan lingkungannya.<sup>15</sup> Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan kesadaran penuh guna menghasilkan perubahan perilaku, baik yang tampak langsung maupun yang muncul sebagai hasil dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungan.<sup>16</sup>

Minat pada proses belajar merupakan aspek psikologis yang memberikan pengaruh kepada setiap pribadi siswa dalam kegiatan belajar. Seseorang yang memiliki minat akan timbul rasa suka dan daya tarik terhadap suatu hal tanpa dipengaruhi atau ditekan oleh pihak manapun. Minat belajar siswa berperan penting

---

<sup>13</sup> Miatin Rachmawati and Fitri Liza, "Arabic Speaking Skill Using the Educaplay "Froggy Jumps" Application", *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 7.1 (2024), hal. 229-230.

<sup>14</sup> Mirnawati Mirnawati, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa", *Jurnal Didaktika*, 9.1 (2020), hal. 101 <<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>>.

<sup>15</sup> Muhammad Agil Amin, "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan Qs. Al- Ikhlas (112): 1-4." *International Journal Of Educational Resources*.3.4.(2022). hal.366

<sup>16</sup> Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian dan Puji Sumarsono, *Belajar Dan Pembelajaran*, Edisi 2 (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), hal.5.

terhadap siswa, karena ini menjadi salah satu kunci siswa aktif dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup>

Minat belajar merupakan modal dasar bagi siswa untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan prestasi akademik yang optimal. Dalam perspektif Islam, dorongan untuk terus belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan ditegaskan dalam QS. Tāhā/20 :114 yang berbunyi:

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُل رَّبِّ  
زِدْنِي عِلْمًا

Terjemahnya :

“Maka Maha Tinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa membaca al-Qur’an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, ‘Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.’”<sup>18</sup>

Allah Swt. Bersih, tinggi dan suci dari semua kekurangan, Dia Raja yang kekuasaannya mengalahkan semua penguasa dan tirani, yang mengendalikan segala sesuatu, yang maha benar, janjinya benar, ancamannya benar, dan tiap-tiap sesuatu darinya adalah kebenaran. Dan janganlah kamu tergesa-gesa, wahai Rasul, untuk mendahului Jibril dan menerima al-Qur’an sebelum dia tuntas darinya. Dan katakanlah, Wahai Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu disamping ilmu yang telah engkau ajarkan kepadaku.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Rina Dwi Muliani Rina Dwi Muliani and Arusman Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik", *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2 no.2 (2022), hal. 134.

<sup>18</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur’an: Bogor, 2018), h. 443. Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an Dan Terjemahannya* (Unit Percetakan Al-Qur’an, 2018).

<sup>19</sup> Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, Muhammad Ashim dkk, “*Tafsir Muyassar*”, Edisi 1 (Jakarta: Darul Haq). hal. 29

Minat belajar tidak sekadar menggugah semangat untuk aktif dalam proses belajar mengajar, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Ketika siswa mempunyai minat belajar tinggi mendorong siswa untuk lebih antusias dalam menemukan solusi inovatif dan menunjukkan kerja keras untuk mewujudkan tujuan. Dalam perspektif al-Qur'an, minat belajar memiliki landasan yang kuat sebagaimana tergambar dalam QS. Al-Kahf/18: 66 yang berbunyi:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا

Terjemahnya:

“Musa berkata kepadanya, ‘Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) dari apa yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?’”<sup>20</sup>

Allah Swt. Menceritakan tentang ucapan Musa kepada orang ‘alim, yakni Khidir yang secara khusus diberi ilmu oleh Allah Ta’ala yang tidak diberikan kepada Musa as, sebagaimana Dia juga telah menganugerahkan ilmu kepada Musa yang tidak Dia berikan kepada Khidir. “Musa berkata kepada Khidir: ‘Bolehkah aku mengikutimu.’” Yang demikian itu merupakan pertanyaan yang penuh kelembutan, bukan dalam bentuk keharusan dan pemaksaan. Demikian itulah seharusnya pertanyaan seorang pelajar kepada orang berilmu. Dan ucapan Musa: “Aku mengikutimu?” Yakni menemanimu. “Supaya engkau mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?” Maksudnya, sedikit ilmu yang telah diajarkan Allah Ta’ala kepadamu agar aku

---

<sup>20</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 412.

dapat menjadikannya petunjuk dalam menangani urusanku, yaitu ilmu yang bermanfaat dana mal shalih,<sup>21</sup>

Minat yang tinggi juga dapat meningkatkan konsentrasi sehingga belajar menjadi lebih efektif. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

- 1) Faktor internal, yakni faktor yang muncul dari dalam diri siswa, misalnya hobi, bakat, tingkat kecerdasan, kondisi kesehatan, dan sebagainya.
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan sekitar siswa, termasuk keluarga, teman, guru, dan sebagainya. <sup>22</sup>

#### b. Indikator Minat Belajar

Minat belajar dapat dilihat dari beberapa indikator. Slameto menyebutkan indikator-indikator tersebut sebagai berikut:

- 1) Perasaan senang Perasaan senang merupakan kondisi di mana siswa menyukai suatu mata pelajaran dan terdorong untuk terus mempelajarinya dengan sukarela.
- 2) Ketertarikan siswa merupakan rasa ingin tahu atau minat yang mendorong mereka memperhatikan benda, kegiatan, orang, atau pengalaman tertentu, sehingga hal-hal lain menjadi kurang diperhatikan.
- 3) Perhatian siswa merupakan kemampuan untuk memberi konsentrasi penuh pada pemahaman dan pengamatan, sementara hal-hal lain diabaikan. Ketertarikan pada suatu objek mendorong siswa untuk memperhatikannya lebih intens.

---

<sup>21</sup> Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, “*Tafsir Ibnu Katsir Jilid 5*”, Edisi 5 (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi’i) hal. 457

<sup>22</sup> Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, ed. by Guepedia, Edisi 1 (Medan, Sumatera Utara:Guepedia, 2021),hal.47.

4) Keterlibatan siswa merupakan kondisi di mana siswa merasa senang dan terdorong untuk melaksanakan aktivitas terkait dengan sesuatu yang diminati.<sup>23</sup>

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menggambarkan tingkat pencapaian siswa yang dihasilkan melalui kegiatan pembelajaran dan ditandai dengan adanya perubahan perilaku dari kegiatan, misalnya mendengarkan, membaca, menirukan, mendengarkan, mengamati, serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Rusman memberi pernyataan bahwa hasil belajar melibatkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Selain menguasai materi teori, belajar juga mencakup pembentukan kebiasaan, kesenangan, persepsi, minat, bakat, keterampilan sosial, cita-cita, serta harapan dan keinginan siswa.<sup>24</sup>

Sanjaya mendefinisikan hasil belajar sebagai refleksi dari kemampuan siswa dalam mencapai tingkat pengalaman belajar pada setiap kompetensi dasar.<sup>25</sup> Dengan kata lain, hasil belajar memberikan gambaran sejauh mana siswa menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah proses pembelajaran. Hal ini penting untuk melihat efektivitas pengajaran dan memastikan tujuan pendidikan

---

<sup>23</sup> Akrim Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, Edisi 1 (Pustaka Ilmu, 2021).

<sup>24</sup> Hasriadi Hasriadi, "Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam", *IQRO: Journal of Islamic Education* 3, No.1 (2020), hal. 62.

<sup>25</sup> Edward Alfian and others, "Efektivitas Model Pembelajaran Brainstorming Dalam Effectiveness of Brainstorming Learning Model in Improving Students ' Mathematics Learning Outcomes", *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2.1(2020), hal. 55 <<https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13596>>.

tercapai, serta memberikan umpan balik bagi pendidik untuk memperbaiki strategi dalam kegiatan belajar mengajar

Hasil belajar juga merupakan indikator dari kemampuan dan keberhasilan seseorang dalam memahami serta menguasai pengetahuan yang diperoleh melalui proses pendidikan. Pencapaian hasil belajar tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan melalui proses panjang yang melibatkan kesungguhan, kedewasaan berpikir, dan keikhlasan dalam berusaha. Hal ini sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. Yusuf/12 :22 yang berbunyi:

وَلَمَّا بَلَغَ أَشُدَّهُ، آتَيْنَاهُ حُكْمًا وَعِلْمًا وَكَذَلِكَ نَجْزِي الْمُحْسِنِينَ

Terjemahnya:

“Ketika dia telah dewasa, kami berikan kepadanya kearifan dan ilmu. Demikianlah, Kami memberi balasan kepada orang-orang yang berbuat baik.”<sup>26</sup>

Dan tatkala Yusuf mencapai puncak kekuatannya dalam masa mudanya, Kami anugerahkan padanya pemahaman dan ilmu. Dan dengan balasan serupa yang Kami berikan kepada Yusuf atas pperbuatan baiknya, Kami memberikan balasan kepada orang-orang yang berbuat baik atas tindakan baik mereka. Disini terkandung hiburan bagi Rasulullah Saw.<sup>27</sup>

#### b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

- 1) Motivasi: Tingkat motivasi seseorang sangat mempengaruhi efektivitas belajar mereka. Motivasi internal seperti minat dan juga tujuan pribadi, sedangkan

---

<sup>26</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 320.

<sup>27</sup> Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, Muhammad Ashim dkk, “*Tafsir Muyassar*”, Edisi 1 (Jakarta: Darul Haq), hal. 717.

motivasi eksternal yaitu dorongan dari orang lain, dapat memberikan peran penting dalam memberi penentuan seberapa kuat siswa belajar dan sejauh mana mudah siswa dalam memahami materi.

- 2) Metode pembelajaran: Pemilihan pendekatan serta strategi pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan hasil belajar siswa. Metode belajar yang tepat juga sesuai dengan gaya belajar siswa dan lebih efektif daripada metode yang pasif.
- 3) Kualitas pengajaran: Kualitas pengajaran dan dukungan dari guru menjadi salah satu kunci dalam sukses nya siswa dalam mnecapai hasil belajar yang tinggi. Ketika guru dapat memberikan penyampaian materi dengan jelas, hal ini dapat merangsang minat siswa, dan dapat memberi umpan balik yang positif akan memberikan peningkatan pada pemahaman dan kinerja siswa.
- 4) Lingkungan belajar: Lingkungan di mana pembelajaran berlangsung begitu memberikan pengaruh pada hasil belajar. Lingkungan yang mendukung, nyaman, dan terorganisir dapat memberikan peluang yang lebih baik untuk siswa agar dapat lebih fokus dan menerima informasi dengan lebih baik.
- 5) Kondisi kesehatan: Kondisi kesehatan seseorang bisa memengaruhi hasil belajar. Siswa yang sehat secara fisik dan stabil secara emosional cenderung lebih mampu berkonsentrasi saat belajar, sehingga informasi yang dipelajari lebih mudah diingat.
- 6) Kemampuan kognitif: Kemampuan kognitif seseorang meliputi pemrosesan informasi, pemecahan masalah, dan daya ingat memberi dampak pada hasil

belajar. Siswa dengan kemampuan kognitif yang baik akan cepat juga mudah memahami materi pembelajaran.

- 7) Dukungan keluarga dan teman: Kehadiran dukungan dari keluarga, teman, dan teman sebaya dapat memengaruhi pencapaian belajar. Bentuk dukungan sosial ini meliputi motivasi, dorongan, serta bantuan selama proses belajar.
- 8) Penggunaan teknologi: Teknologi menjadi alat yang begitu berguna dalam pembelajaran, dan juga penggunaannya juga dapat memengaruhi hasil belajar. Pemanfaatan teknologi secara cerdas dan terencana dapat memperluas akses, meningkatkan interaksi, serta membuat pembelajaran lebih efektif.
- 9) Kebutuhan individu: Setiap siswa memiliki kebutuhan yang unik. Memenuhi kebutuhan individu dan menyesuaikan lingkungan belajar dengan gaya dan minat siswa dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan prestasi belajar.<sup>28</sup>

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Namun demikian, usaha dan kesungguhan pribadi siswa menjadi faktor penentu yang paling utama dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang rajin, tekun, dan disiplin akan memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar tanpa kesungguhan. Pandangan ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. An-Najm/53 :39 yang berbunyi :

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

---

<sup>28</sup> Mu'in, *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*, ed. by Randi Pratama Suhardi, Muhammad dan Murtikusuma, Edisi 1 (Meda: Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia, 2024), hal.59-61.

Terjemahnya :

”bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya”.<sup>29</sup>

Seseorang tidak mendapatkan pahala kecuali apa yang diusahakannya untuk dirinya sesuai kesanggupannya.<sup>30</sup> Ini menegaskan bahwa capaian belajar bukanlah sesuatu yang datang secara instan, melainkan bergantung pada upaya yang dilakukan secara sadar dan terus-menerus. Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan, ayat ini menjadi landasan spiritual bahwa keberhasilan akademik adalah buah dari ikhtiar, kerja keras, dan komitmen pribadi setiap siswa. Dengan demikian, hasil belajar bukan sekadar angka, melainkan manifestasi dari usaha nyata yang dilakukan siswa sesuai kapasitas dan kesungguhannya.

## 5. Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian

Pendidikan agama Islam bertujuan membina serta mengajarkan siswa menuju pemahaman yang tepat terhadap ajaran Islam dengan komprehensif, memahami tujuan ajarannya dengan tujuan akhir agar siswa mampu mengimplementasikan nilai-nilai Islam dan menempatkannya sebagai arah dalam menjalani kehidupan.<sup>31</sup> Pendidikan agama Islam adalah tahapan dalam menciptakan kepribadian individu berdasarkan nilai-nilai ilahiyah, sehingga

---

<sup>29</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 768.

<sup>30</sup> Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, Muhammad Ashim dkk, “*Tafsir Muyassar*”, Edisi 1 (Jakarta: Darul Haq), hal. 710 Shalih bin Muhammad Alu Asy-Syaikh and Muhammad Ashim, *Tafsir Muyassar*, Edisi 1 (Darul Haq, 2016).

<sup>31</sup> Evi Susilowati, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembentukan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *Al-Miskawaih Journal of Science Education* 1, No.1 (2022), hal. 117.

individu tersebut dapat memberikan cerminan kepribadian muslim yang berakhlak al-karimah.<sup>32</sup>

Pendidikan agama islam melatih kepekaan siswa sehingga sikap dan perilaku mereka dipengaruhi oleh nilai-nilai etika dan spiritual Islam. Siswa diajarkan untuk mencari pengetahuan yang tidak hanya untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan, dan juga bukan hanya untuk memuaskan rasa ingin tahu, tetapi untuk menumbuhkan potensi manusia sebagai makhluk yang dianugerahi akal dan iman, sehingga dapat menghadirkan kesejahteraan moral, jasmani, dan rohani tidak terbatas pada keluarga dan masyarakat, namun juga bagi umat manusia.<sup>33</sup>

Pendidikan agama islam ini juga mengutamakan pentingnya kejujuran, dan rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan. Dengan hal ini, siswa diharapkan tidak hanya memiliki pencapaian akademis, tetapi menjadi pribadi yang menunjukkan budi pekerti yang terpuji serta mampu memberikan dampak baik bagi masyarakat di sekelilingnya. Melalui pendidikan agama islam, diharapkan lahir generasi yang nantinya mampu menghadapi hambatan zaman dengan terus mengamalkan ajaran agama serta menghormati nilai-nilai luhur yang diberikan.

---

<sup>32</sup> A Riawarda dan M Zuljalal Al Hamdany, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan Dalam Ibadah Haji Dan Umroh Di Sekolah Menengah Pertama", 14.2 (2024), hal. 104.

<sup>33</sup> Nurul Komariah and Ishmatun Nihayah, "Improving The Personality Character of Students Through Learning Islamic Religious Education", *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2.1 (2023), pp. 65–77, doi:10.59373/attadzkir.v2i1.15.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam selaras dengan peran manusia sebagai hamba Allah sekaligus khalifah di muka bumi. Hal ini juga ditegaskan oleh berbagai ahli pendidikan Islam, termasuk ‘Atiyah al-Abrasyi, telah menjelaskan bahwa implementasi tujuan pendidikan agama Islam dapat diwujudkan melalui beberapa hal berikut:

- 1) Berperan dalam membentuk karakter terpuji,
- 2) Mempersiapkan siswa guna memperoleh keselamatan dunia dan akhirat.
- 3) Membina semangat ilmiah dalam diri siswa.
- 4) Membekali siswa dengan kesiapan profesional.
- 5) Mempersiapkan siswa dalam usaha mencari rezeki secara halal.<sup>34</sup>

Husaini dalam Sanaky menyebutkan bahwa tujuan pendidikan agama islam mencerminkan visi dan misi pendidikan itu sendiri dan menjelaskan jika visi dan misi pendidikan Islam telah dirumuskan yaitu “RohmatanLil‘Alamin”.<sup>35</sup>

Hasil pembahasan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan agama islam tidak hanya menekankan aspek pengetahuan dan keterampilan siswa, tetapi juga berfungsi dalam pembentukan karakter yang kuat, etika yang baik, serta kemampuan untuk menjalani kehidupan dengan penuh tanggung jawab sebagai khalifah di muka bumi. Sebagaimana hadist riwayat At-Tirmidzi Rasulullah Saw, bersabda:

---

<sup>34</sup> Daulay Haidar Putra, *Pendidikan Islam Di Indonesia*, Edisi 1 (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2019),hal.2.

<sup>35</sup> H Husaini, ‘Hakikat Tujuan Pendidikan Agama Islam Dalam Berbagai Perspektif’, *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 4.1 (2021), hal. 121.

حَدَّثَنَا أَيُّوبُ بْنُ مُوسَى عَنْ أَبِيهِ عَنْ جَدِّهِ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَا نَحَلَ  
وَالِدٌ وَلَدًا مِنْ نَحْلِ أَفْضَلٍ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ. (رواه الترمذي).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Ayyub bin Musa dari bapaknya dari kakeknya bahwa Rasulullah saw. bersabda: “Tidak ada suatu pemberian seorang ayah kepada anaknya yang lebih utama daripada adab (akhlak) yang baik”. (HR. At-Tirmidzi).<sup>36</sup>

Hadis riwayat At-Tirmidzi ini menegaskan bahwa pemberian terbaik dari seorang ayah kepada anaknya bukanlah harta atau benda, melainkan adab atau akhlak yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan moral dan pembentukan karakter lebih utama daripada pemberian materi, karena adab yang baik akan menjadi bekal berharga dalam kehidupan anak. Maka dari itu, orang tua memiliki tanggung jawab besar untuk menanamkan nilai-nilai akhlak sejak usia dini sebagai dasar utama pembentukan pribadi yang mulia dan berakhlak Islami.<sup>37</sup>

Pendidikan ini diharapkan dapat membentuk individu yang bukan hanya unggul dalam hal akademis, akan tetapi juga memiliki keseimbangan antara kepentingan duniawi dan spiritual, sehingga bisa memberikan peran yang positif bagi keluarga, masyarakat, dan seluruh umat manusia.

### c. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pendidikan agama Islam meliputi dan terhubung dengan banyak aspek ajaran serta proses pembelajarannya, karena materi yang disampaikan bersifat saling melengkapi. Secara umum, ruang lingkup ini mencakup

<sup>36</sup> Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-Bir Wa Ash-Shilah, Juz. 3, No. 1959, (Beirut- Libanon: Dar al-Fikr, 1994), h. 383.

<sup>37</sup> Abdurra'uf al-Munawi, *Faidh al-Qadir Syarh al-Jami' al-Saghir*, (Beirut: Dar al-Ma'Rifah, 1994), h. 257

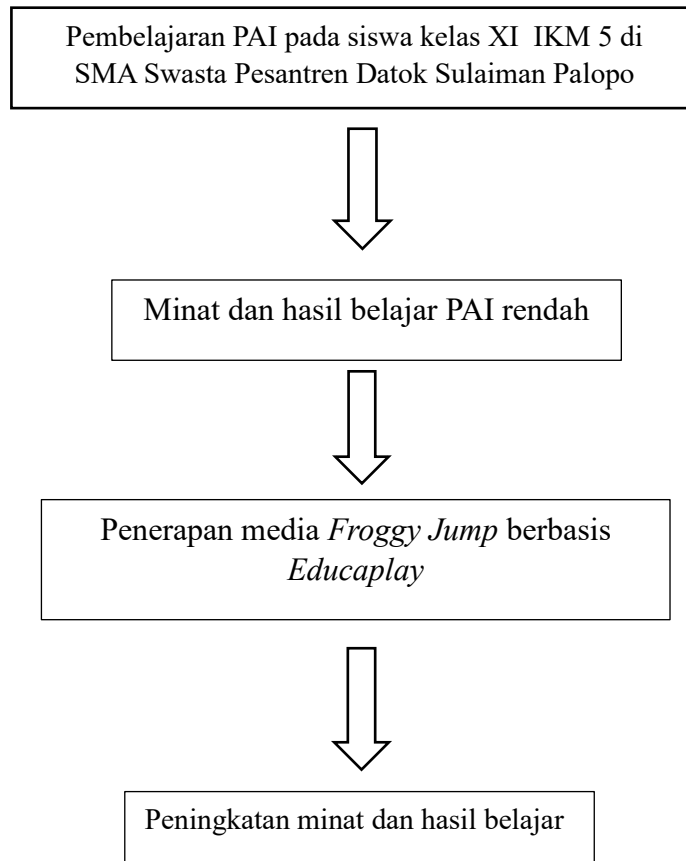
pembelajaran al-Qur'an dan Hadis, Aqidah dan Akhlak, Fiqih, serta Sejarah dan Kebudayaan Islam (SKI).<sup>38</sup>

### **C. Kerangka berfikir**

Proses pembelajaran melibatkan pertukaran informasi dan komunikasi partisipatif antara guru dan siswa yang berlangsung secara saling memberi dan menerima. Proses ini bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran sangat memberi pengaruh pada minat belajar siswa, dan pada gilirannya juga memengaruhi hasil belajar siswa. Keberhasilan proses belajar juga dipengaruhi oleh pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang tepat. Maka dari itu, pengajar dituntut memiliki kemampuan dalam mengelola kegiatan belajar serta menentukan media yang sesuai. Minat dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang rendah pada siswa kelas XI SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo disebabkan oleh kurangnya penerapan media pembelajaran dan kurangnya kreativitas dalam merancang pembelajaran PAI. Untuk lebih jelasnya, skema rencana tindakan dapat dilihat pada gambar 2.1.

---

<sup>38</sup> Suroso Habiburrahman, Syaid dan PR, *Materi Pendidikan Agama Islam*, Edisi 1 (CV.Feniks Muda Sejahtera, 2022), hal.22.



**Gambar 2.1** Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Kerangka berpikir yang telah disusun mengantarkan pada hipotesis tindakan penelitian ini, yakni bahwa penerapan media pembelajaran *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas XI SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas dipahami sebagai upaya menelaah permasalahan dalam pembelajaran. PTK merupakan kegiatan ilmiah dimana proses ini dilakukan guru dengan pendekatan kolaboratif dan partisipatif, meliputi perencanaan, penerapan, observasi, serta refleksi dalam beberapa tahap siklus, guna memperbaiki dan mengoptimalkan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas.<sup>1</sup> Media pembelajaran yang dimanfaatkan adalah *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*. Penelitian ini disusun sebagai strategi dalam mengumpulkan, mengelolah, dan menganalisis data.

#### **B. Prosedur Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo sebagai subjek. Terdapat 16 siswa dengan kemampuan yang beragam, dengan fokus utama pada upaya memberi peningkatan pada minat dan hasil belajar mereka dalam proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Darinda Sofia Tanjung, and others, *Penelitian Tindakan Kelas*, Edisi 1 (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia),hal.4.

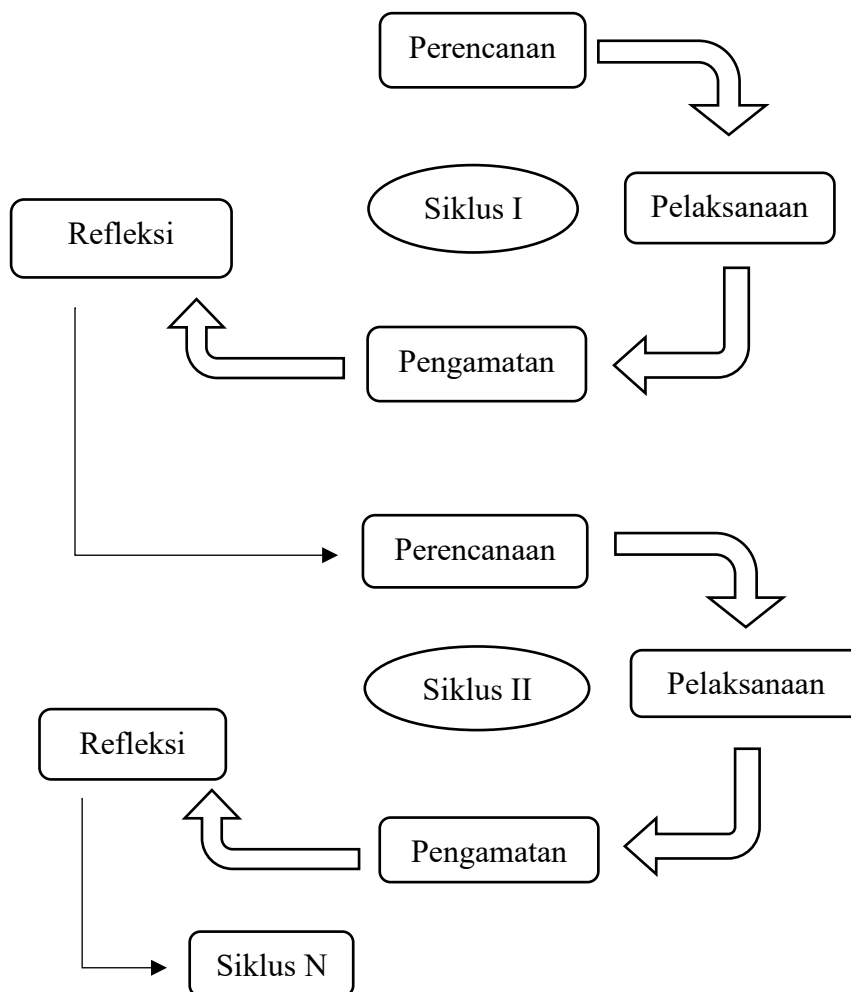
## 2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025, dengan waktu pelaksanaan bulan Mei–Juni 2025.

## 3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Pesantren Datok Sulaiman Putri Palopo yang berlokasi Jalan H. Puang Daud, Kelurahan Tompotikka, Kecamatan Wara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan.

## 4. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas



**Gambar 3.1** Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

a. Siklus 1

1) Perencanaan

- a) Menganalisis kurikulum guna mengidentifikasi kompetensi dasar.
- b) Menetapkan isi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa.
- c) Menyiapkan modul ajar
- d) Menyiapkan lembar observasi (Pengamatan)
- e) persiapan alat pembelajaran atau sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan
- f) Menyusun perangkat evaluasi guna mengukur tingkat minat dan hasil belajar siswa.

2) Pelaksanaan

Tahap implementasi tindakan dilaksanakan berlandaskan pada modul ajar yang telah disusun. Langkah-langkahnya meliputi penyusunan indikator pembelajaran yang dituju siswa usai mempelajari materi, serta menjadi pendorong semangat mereka untuk terus belajar, menyampaikan materi secara singkat melalui metode ceramah, dan kemudian melanjutkan pembelajaran menggunakan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk memantau seluruh aspek yang terkait dengan proses pembelajaran yang menggunakan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*. Proses observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar pengamatan yang disiapkan pada setiap jam pelajaran, dengan pelaksanaan yang berkesinambungan selama proses pembelajaran untuk mengumpulkan informasi mengenai

pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga akhir menggunakan media tersebut. Hasil pengamatan selanjutnya digunakan untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran.

#### 4) Refleksi

Refleksi dilaksanakan pada setiap siklus pembelajaran dengan tujuan mengevaluasi kembali tindakan yang telah dilakukan. Setelah kegiatan belajar selesai, data dari lembar observasi dianalisis agar dapat menentukan aspek mana saja yang membutuhkan peningkatan. Refleksi juga berfungsi sebagai alat penilaian terhadap keberhasilan, maupun kendala yang muncul. Ketika capaian yang ditetapkan pada siklus I telah diraih, proses penelitian tetap berlanjut pada siklus II untuk memastikan konsistensi serta keandalan hasil.

Siklus II dan seterusnya dilaksanakan apabila capaian pembelajaran di siklus I belum sesuai dengan kriteria ketuntasan, serta minat dan capaian belajar siswa masih kurang dari yang diharapkan. Secara umum, langkah-langkah pada siklus II dan berikutnya serupa dengan siklus I, tapi disertai dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya.

### **C. Sasaran Penelitian**

Sasaran dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI IKM 5 SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo, yang mengetahui sejauh mana penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dapat memberi peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

#### D. Instrumen Penelitian

##### 1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi ini berfungsi memantau seluruh aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar, termasuk partisipasi aktif mereka dalam penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*.

**Tabel 3.1** Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

Aspek yang diamati	Indikator	Nomor Butir
Proses Pembelajaran	Pembuka Pembelajaran	1,2,3
	Inti Pembelajaran	4,5,6,7,8,9
	Penutup Pembelajaran	10,11,12

##### 2. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi dimanfaatkan untuk menilai berbagai kegiatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, termasuk penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam proses pembelajaran.

**Tabel 3.2** Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru

Aspek yang diamati	Indikator	Nomor Butir
Proses Pembelajaran	Pembuka Pembelajaran	1,2,3
	Inti Pembelajaran	4,5,6,7
	Penutup Pembelajaran	8,9,10

##### 3. Angket

Angket minat belajar disebarkan kepada siswa kelas XI IKM 5 SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo untuk mengukur minat mereka pada pembelajaran PAI melalui penggunaan media *Froggy Jump* berbasis

*Educaplay*. Angket tersebut disusun berdasarkan empat indikator dengan skala penilaian 1 hingga 4. Indikator-indikator yang diterapkan merujuk pada landasan teori yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya dan dijadikan acuan dalam mengukur tingkat minat belajar siswa. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen minat belajar siswa yang telah dipersiapkan oleh peneliti:

**Tabel 3.3** Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Angket Minat Belajar<sup>2</sup>

Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor butir
<b>Perasaan senang</b>	1. Perasaan siswa menggunakan media <i>Froggy Jump</i>	1, 2,3
	2. Perasaan siswa dalam proses pembelajaran	
	3. Perasaan siswa saat guru menggunakan media <i>Froggy Jump</i>	
<b>Ketertarikan Siswa</b>	4. Respon siswa terhadap materi yang dijelaskan	4,5,6
	5. Rasa ingin tahu terhadap materi yang dijelaskan	
	6. Rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari dengan media <i>Froggy Jump</i>	
<b>Perhatian Siswa</b>	7. Sebelum menggunakan media <i>Froggy Jump</i>	7,8,9
	8. Fokus belajar PAI saat guru menggunakan media <i>Froggy Jump</i>	
	9. Berusaha memperhatikan dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung	
<b>Keterlibatan siswa</b>	10. Terlibat aktif saat pembelajaran menggunakan media <i>Froggy Jump</i>	10,11,12
	11. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh	
	12. Aktif mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran	

<sup>2</sup> Aswat Ahmad Fauzan, “*Pengembangan Media Hologram Berbasis Fan Projection Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Matri Tata Cara Sholat Kelas VII MTS Negeri Kota Palopo*”, Skripsi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo (Edisi 2024)

#### 4. Lembar Tes Hasil Belajar

Lembar tes hasil belajar berfungsi mengukur capaian siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dilaksanakan pada tahap pra dan pasca penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data merupakan tahap penting dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk mengidentifikasi peningkatan minat serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI saat menerapkan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*, peneliti memanfaatkan beberapa teknik, yaitu observasi aktivitas guru dan siswa, angket, tes, dan dokumentasi. Rincian penjelasan terkait masing-masing teknik dapat dilihat sebagai berikut:

##### 1. Observasi aktivitas guru dan siswa

Observasi diterapkan untuk menghimpun data yang diperlukan, dilaksanakan dengan mengamati serta mencatat fenomena secara sistematis yang berkaitan dengan objek kajian. Penelitian ini menggunakan observasi langsung oleh peneliti di SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo.

##### 2. Angket

Penelitian ini memanfaatkan angket tertutup sebagai instrumen, di mana jawaban sudah disiapkan sehingga responden tinggal memilih. Proses pengukuran dilakukan melalui skala Likert empat poin, meliputi (STS) Sangat Tidak Setuju, (TS) Tidak Setuju, (S) Setuju, dan (SS) Sangat Setuju. Instruksi pengisian diberikan dengan meminta responden menandai pilihan jawabannya menggunakan tanda centang.

### 3. Tes

Soal evaluasi berfungsi sebagai instrumen untuk menilai kemampuan siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Pelaksanaan tes hasil belajar bertujuan mengukur sejauh mana peningkatan yang terjadi pada capaian belajar siswa. Selain itu, tes juga menjadi bagian dari rangkaian penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*. Bentuk tes yang digunakan berbentuk tes formatif, diberikan setelah setiap sesi pembelajaran selesai.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini yaitu foto-foto aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dilakukan dengan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*. Melalui dokumentasi foto, peneliti memperoleh gambaran nyata mengenai kegiatan yang terjadi di tengah aktivitas pembelajaran.

## F. Teknik Analisis Data

Pengolahan dan analisis data dilakukan setelah seluruh data terkumpul, dengan tujuan agar informasi yang dihasilkan lebih mudah dipahami. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Adapun rincian teknik analisis yang diterapkan yakni:

### 1. Analisis Data Aktivitas Guru

Analisis deskriptif diterapkan pada data hasil observasi aktivitas guru selama aktivitas belajar mengajar untuk menentukan tingkat keterlaksanaan.

Adapun persentase tersebut dihitung dengan rumus berikut:<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Citra Cahyaningtyas, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran Pair Check . *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*"; *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3.2 (2018), pp. 39–46 <<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>>.

$$\text{Persentase aktivitas guru} = \frac{\text{Skor yang diperoleh guru}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

**Tabel 3.4.** Kriteria Aktivitas Guru

Rentang	Kriteria
90% - 100%	Amat Baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup Baik
0% - 60%	Kurang Baik

## 2. Analisis Data Aktivitas Siswa

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media *Froggy Jump*. Untuk menganalisis hasil observasi tersebut, persentase aktivitas siswa dihitung menggunakan rumus yang dirujuk dari Sudjana dalam Pitria adalah sebagai berikut:<sup>4</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase aktivitas

F = Frekuensi Skor

N= Jumlah Keseluruhan

Persentase hasil yang diperoleh digunakan untuk mengelompokkan kriteria aktivitas siswa dengan mengacu pada Arikunto dalam Pitria, sebagaimana tersaji pada tabel berikut:

<sup>4</sup> Pitria Pitria, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keadaan Alam Negara-Negara Di Dunia Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas Ix.5 Smpn 1 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota, *Inovasi Pendidikan*, 9.1 (2022), hal. 55, doi:10.31869/ip.v9i1.3277.

**Tabel 3.5.** Kriteria Aktivitas Siswa

Rentang	Kriteria
90% - 100%	Amat Baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup Baik
0% - 60%	Kurang Baik

### 3. Analisis Data Hasil Penyebaran Angket

Data penelitian dikumpulkan dengan menyebarkan angket yang berbasis skala penilaian 1–4, kemudian data yang terkumpul diolah berdasarkan respon dari angket tersebut, dengan beberapa rumus berikut:

#### a. Rumus persentase

Berikut adalah rumus untuk mencari persentase data: <sup>5</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 10$$

Keterangan

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari

N= Jumlah siswa

Penggolongan kriteria minat belajar siswa mengacu pada pendapat Suharsimi Arikunto. Proses pengolahan data dilakukan dengan menghitung persentase pada setiap indikator minat belajar, yang mencakup perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan siswa. Setelah analisis data selesai,

---

<sup>5</sup> Liana Kusniyawati and others, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Dengan Metode Discovery Learning Dalam Pembelajaran Tematik Secara Daring SD Muhammadiyah Tlogolelo", *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 2020, hal. 61.

peneliti mengklasifikasikan hasil angket minat belajar siswa sesuai dengan tabel berikut: <sup>6</sup>

**Tabel 3.6** Kriteria Minat Belajar Siswa

Rentang	Kriteria
80% - 100%	Sangat Tertarik
70% - 79%	Tertarik
60 % - 69%	Cukup Tertarik
50 % - 59%	Kurang Tertarik
0% - 49%	Sangat Tidak Tertarik

Tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini, ditetapkan apabila 75% siswa kelas XI mencapai skor minat belajar yang termasuk dalam kategori tertarik dan sangat tertarik <sup>7</sup>

#### b. N-Gain

N-Gain berfungsi mengukur peningkatan minat belajar siswa antar siklus, dengan dasar hasil tes minat yang telah diperoleh. Perhitungannya dirumuskan sebagai berikut:<sup>8</sup>

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

<sup>6</sup> Adha Dhimas Raditya Rahmajati and Kinkin Kirana Dewi, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning ( CTL ) Pada Kelas VII F Di SMP Negeri 11 Surakarta", *Jurnal Pendidikan IPA*, 13.1 (2024), hal. 86-87. doi:10.20961/inkuiri.v13i1.78714.

<sup>7</sup> Yusri Amrillah, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Dengan Menggunakan Metode Jigsaw Di Mts Nurul Iman Dasan Makam Tahun Pelajaran 2020/2021", Skripsi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram (Edisi 2021)

<sup>8</sup> Teddy Alfra Siagian, Effie Efrida Muchlis, and Rosa Devi Oktavia, 'Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Bengkulu', *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 4.2 (2020), pp. 124–35.

Keterangan :

N Gain = besarnya faktor g

Smaks = Jumlah skor maksimal

Spre = Jumlah Skor Pretest (Siklus I)

Spst = Jumlah skor posttest (Data Siklus Selanjutnya)

**Tabel 3.7** Kriteria Penilaian N-Gain

Besarnya Faktor (g)	Kriteria Penilaian
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan pada kriteria skor gain, media permainan dianggap efektif apabila hasil belajar siswa menunjukkan nilai N-Gain lebih dari 0,3 dalam kategori sedang maupun tinggi.

#### 4. Analisis Data Hasil Tes

Tes hasil belajar siswa diberikan pada setiap akhir siklus tindakan, dikerjakan secara perorangan, kemudian dinilai. Pencapaian hasil tes dianggap berhasil apabila memperoleh nilai  $\geq 77$  sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan pada pembelajaran pendidikan agama islam di SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo. Ketuntasan ini dihitung secara individu.

##### a. Rumus Persentase

Nilai hasil tes siswa yang telah didapat kemudian dianalisis untuk menentukan persentase ketuntasan belajar:<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Mutiara Ananda Putri and others, 'Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penerapan Index Card Match Dengan Materi Zakat Pada Siswa Kelas VI SD 4 Negeri Tenggeles', *Arzusin*, 1.1 (2021), hal. 217, doi:10.58578/arzusin.v1i1.105.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari

N= Jumlah siswa.

**Tabel 3.8** Kriteria Hasil Belajar Siswa

Skor Nilai	Kriteria
77-100	Tuntas
0-76	Tidak Tuntas

Indikator Keberhasilan penelitian diukur dengan capaian 75% siswa kelas

XI yang memperoleh nilai tuntas, yakni minimal 77 pada setiap siklus pembelajaran.<sup>10</sup>

b. N-Gain

N-Gain berfungsi sebagai alat ukur peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus, dengan dasar data tes yang telah dikumpulkan. Rumus N-Gain disajikan sebagai berikut:<sup>11</sup>

$$N - Gain = \frac{Skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{Skor\ ideal - skor\ pre\ test}$$

Keterangan :

N Gain = besarnya faktor g

S Ideal = Jumlah skor maksimal

<sup>10</sup> Arifin Dwi Saputra, "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 Dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Kelas V Sd N 1 Sumberagung", Skripsi Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Pgmi) Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro Lampung (Edisi 2020)

<sup>11</sup> Anggie Bagoes Kurniawan and Rusly Hidayah, 'Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa', *UNESA Journal of Chemical Education*, 9.3 (2020), pp. 317-23, doi:10.26740/ujced.v9n3.p317-323.

S Pretest = Jumlah Skor Pretest (Siklus I)

S Posttest = Jumlah skor posttest (Data Siklus Selanjutnya)

**Tabel 3.9** Kriteria Penilaian N-Gain

Besarnya Faktor (g)	Kriteria Penilaian
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan kriteria skor gain, efektivitas media permainan ditentukan apabila siswa mendapatkan nilai n-gain lebih dari 0,3, yang dikategorikan dalam sedang dan tinggi.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Penerapan Media Pembelajaran *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*

Penelitian ini diterapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada upaya memberi peningkatan pada minat dan hasil belajar siswa dengan pemanfaatan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*. Kegiatan penelitian dilakukan melalui dua siklus, dan tiap siklus memuat tiga kali pertemuan. Data aktivitas siswa dikumpulkan melalui observasi selama proses pembelajaran, data mengenai minat belajar diperoleh dengan angket, sedangkan capaian hasil belajar dengan tes dan diberikan pada akhir setiap siklus pembelajaran.

##### a. Siklus I

##### 1) Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti merancang berbagai perangkat penelitian, antara lain modul ajar, tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta angket minat belajar. Setelah instrumen tersebut selesai disusun, peneliti melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran PAI guna menetapkan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian

##### 2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri atas tiga pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada 23 April 2025, pertemuan kedua pada 30 April 2025, dan

pertemuan ketiga pada 7 Mei 2025. Rincian pelaksanaan tindakan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a) Pertemuan Ke 1

Materi : Indonesia dan Umat Islam serta Ulama Indonesia untuk Dunia Abu Abdul Mu'thi Nawawi Al-Tanari Al-Bantani

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- (1) Guru membuka kegiatan belajar dengan mengucapkan salam.
- (2) Guru melanjutkan dengan berdoa bersama-sama sebelum memulai kegiatan belajar mengajar
- (3) Guru mencatat presensi siswa.
- (4) Guru memaparkan tujuan kegiatan belajar yang akan dilakukan.

Kegiatan inti (90 Menit)

- (1) Guru memaparkan materi pembelajaran (materi dilihat pada lampiran materi). Siswa merangkum materi pembelajaran.
- (2) Guru membuat kelompok sebanyak 4 kelompok, kelompok ini yang akan di untuk beberapa pertemuan kedepan.
- (3) Guru menggunakan media Froggy Jump berbasis Educaplay.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- (1) Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan mengambil inti dari materi yang sudah dipelajari. Selanjutnya, guru menyampaikan gambaran mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan mendatang..

- (2) Guru menyampaikan pesan sekaligus memberikan motivasi agar siswa tetap bersemangat dalam belajar, kemudian kegiatan diakhiri dengan doa bersama.

b) Pertemuan Ke 2

Materi: Syaikh Yusuf Abdul Mahasin Tajul Khwalti Al-Makassari dan Abdus Samad bin Abdullah Al-Jawi Al-Palimbani

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- (1) Guru memulai pelajaran dengan memberikan salam kepada siswa
- (2) Guru melanjutkan dengan berdoa besarama-sama sebelum memulai pembelajaran
- (3) Guru melakukan absensi.
- (4) Guru melakukan mengemukakan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (90 Menit)

- (1) Guru memaparkan materi pembelajaran dengan bantuan power point.
- (2) Siswa membuat rangkuman tentang materi pembelajaran.
- (3) Guru melakukan sesi tanya jawab, terkait video tersebut.
- (4) Siswa duduk bersama teman kelompoknya, sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan sebelumnya, penggunaan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- (1) Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru menyampaikan gambaran mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan mendatang.

- (2) Guru menyampaikan pesan sekaligus memberikan motivasi agar siswa tetap bersemangat dalam belajar, kemudian kegiatan diakhiri dengan doa bersama.

c) Pertemuan Ke 3

Materi: Jejak dan Langkah Nuruddin bin Ali Ar-Raniri

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- (1) Guru membuka pelajaran dengan menyampaikan salam kepada siswa
- (2) Guru melanjutkan dengan berdoa besarama-sama sebelum memulai proses belajar mengajar.
- (3) Guru melakukan absensi.
- (4) Guru melakukan menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (90 Menit)

- (1) Guru menyampaikan penjelasan terkait isi materi pembelajaran
- (2) Siswa merangkum materi pembelajaran.
- (3) Guru membuat kelompok sebanyak 4 kelompok
- (4) Masing-masing kelompok membahas materi yang telah dijelaskan oleh guru
- (5) Satu perwakilan dari kelompok menjelaskan hasil diskusi
- (6) Penerapan *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- (1) Guru bersama siswa merangkum inti pelajaran dari materi yang telah dibahas.
- (2) Guru membagikan Angket dan Lembar Hasil tes Belajar Siswa Siswa mengisi Lembar tersebut

- (3) Guru menutup pembelajaran dengan menyampaikan pesan serta motivasi agar siswa tetap bersemangat belajar, kemudian mengakhirinya dengan doa bersama.

### 3) Tahap Observasi

#### a) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi terhadap aktivitas belajar siswa mencakup tiga aspek, yaitu kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Penilaian dilakukan berdasarkan jumlah siswa yang mengikuti aktivitas selama kegiatan pembelajaran. Skor yang didapatkan dari lembar observasi kemudian diakumulasikan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa dalam siklus I. Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dipaparkan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1** Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang di amati	Pertemuan Siklus I					
		P1	Ket	P2	Ket	P3	Ket
1.	Pembuka	75%	Cukup Baik	75%	Cukup Baik	83,3%	Baik
2.	Inti	75%	Cukup Baik	79,1%	Cukup Baik	100%	Amat Baik
3.	Penutup	50%	Kurang Baik	58,3%	Kurang Baik	83,3%	Baik

Berdasarkan tabel 4.1, memperlihatkan hasil observasi pada tiga aspek.

Pada pertemuan pertama dan kedua, aspek pembuka memperoleh nilai yang sama dengan kategori cukup baik dengan persentase 75. Akan tetapi, pada pertemuan ketiga terlihat adanya peningkatan yang cukup nyata, di mana pembuka mendapat penilaian baik dengan persentase 83,3%. Hal ini memperlihatkan adanya perbaikan dalam strategi guru dalam memulai pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, aspek inti pembelajaran memperoleh penilaian cukup baik dengan persentase 75%, Kemudian pada pertemuan kedua, terjadi sedikit peningkatan pada persentase yaitu 79,1% namun pada kategori masih dalam katgeori cukup baik. Pada pertemuan ketiga, terjadi tpeningkatan yang sangat signifikan hingga mencapai 100% dengan kategori sangat baik. Capaian ini mencerminkan adanya perbaikan serta peningkatan kualitas pengajaran pada aspek inti pembelajaran.

Penutup pada pertemuan pertama dinilai kurang baik dengan persentase 50%, yang mengindikasikan bahwa proses penutupan sesi pembelajaran belum berjalan secara efektif. Namun, pada pertemuan kedua terjadi sedikit peningkatan 58,3 % dengan kategori kurang baik. Kemudian, terjadi peningkatan pada sesi penutup pembelajaran dengan persentase 83,3% dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa guru telah menutup sesi pembelajaran dengan lebih efektif dan memberikan kesan yang positif kepada siswa.

#### b) Hasil Observasi Guru

Observasi terhadap aktivitas guru dilaksanakan oleh observer pada pelaksanaan siklus I yang berperan sebagai peneliti dalam tiga kali pertemuan. Skor yang didapatkan dari lembar observasi kemudian dihimpun untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam membimbing siswa selama proses pembelajaran. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus I tersaji pada tabel berikut:

**Tabel 4.2** Lembar Observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang di amati	Pertemuan Siklus I					
		P1	Ket	P2	Ket	P3	Ket
1.	Pembuka	66,6%	Kurang Baik	75%	Cukup Baik	83,3%	Baik

2.	Inti	75%	Cukup Baik	75%	Cukup Baik	81,25%	Baik
3.	Penutup	58,3%	Kurang Baik	75%	Cukup Baik	83,3%	Baik

Berdasarkan tabel 4.2, observasi terhadap guru pada siklus I menunjukkan bahwa aspek pembuka pembelajaran pada pertemuan pertama hanya mencapai 66,6% dengan kategori kurang. Pada pertemuan kedua terdapat peningkatan menjadi 75% dengan kategori cukup, lalu dipertemuan ketiga meningkat lebih tinggi hingga 83,3% dengan kategori baik.

Sementara itu, pada aspek inti pembelajaran, pertemuan pertama dan kedua dinilai cukup dengan persentase 75%, menunjukkan bahwa aktivitas inti perlu ditingkatkan lagi. Namun, pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan yang baik dengan persentase 81,25%. Peningkatan ini mencerminkan adanya upaya perbaikan dalam pembelajaran dalam menerapkan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*.

Pada pertemuan pertama, bagian penutup dinilai kurang dengan persentase 58,3%, menunjukkan bahwa dalam penutupan pembelajaran belum berjalan optimal. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang cukup dengan persentase 75%. Kemudian pada pertemuan ketiga, kembali terjadi peningkatan yang baik dengan persentase 83,3%. Secara keseluruhan, hasil pengamatan pada siklus I menegaskan bahwa kualitas pembelajaran meningkat secara bertahap dari pertemuan 1 ke pertemuan 3. Hal ini membuktikan bahwa tindakan yang diterapkan dalam siklus I berdampak positif terhadap proses pembelajaran

#### 4) Tahap Refleksi

Siklus I mengindikasikan terjadinya peningkatan yang cukup jelas dalam pelaksanaan pembelajaran dan pencapaian siswa.

- a) Observasi terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa komponen pembuka, inti, dan penutup telah terlaksana sesuai rencana, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan.
- b) Aktivitas siswa selama pembelajaran juga menunjukkan keterlibatan yang cukup aktif, terutama dalam kegiatan inti.
- c) Dari data angket minat belajar yang ditunjukkan pada tabel 4.6, rata-rata hasil yang diperoleh mencapai 83,22%, dengan rincian 6 siswa ada pada kategori sangat tertarik dan 10 siswa dalam kategori tertarik. Data tersebut memberikan gambaran jika minat belajar siswa pada kegiatan belajar mengajar tergolong tinggi.
- d) Hasil tes belajar siswa pada siklus I memperlihatkan bahwa dari 16 , sebanyak 12 orang (75%) dinyatakan tuntas, sementara 4 orang (25%) masih belum memenuhi kriteria. Rata-rata nilai yang dicapai kelas adalah 81,88. Capaian ini menandakan adanya perkembangan positif dalam hasil belajar, di mana sebagian besar siswa telah melampaui batas ketuntasan yang ditetapkan.

Meskipun indikator keberhasilan telah tercapai, peneliti tetap perlu mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan sebagai dasar perbaikan pada Siklus II. Berikut beberapa hal yang bisa diperbaiki berdasarkan narasi refleksi tersebut:

- a) Guru belum sepenuhnya maksimal, dalam pengelolaan kelas terutama pada aspek pembuka dan penutup

b) Keterlibatan siswa sudah cukup aktif, akan tetapi belum semua siswa terlibat secara keseluruhan. Guru dapat memberi perhatian lebih pada siswa yang pasif atau kurang responsive.

Meskipun indikator pada Siklus I sudah mencapai hasil yang diharapkan, namun penelitian diteruskan pada siklus II untuk memperkuat dan memastikan konsistensi hasil yang diperoleh. Peneliti perlu meningkatkan kualitas pembukaan dan penutupan pembelajaran, mendorong keterlibatan siswa secara lebih merata, memaksimalkan ketertarikan semua siswa, serta mengupayakan ketuntasan hasil belajar secara menyeluruh pada siklus berikutnya. Ini akan menjadi fokus utama pada perencanaan tindakan di Siklus II.

## b. Siklus II

### 1) Tahap Perencanaan

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa perencanaan pada Siklus II difokuskan untuk meningkatkan efektivitas strategi guru dan partisipasi aktif siswa. Guru akan memaksimalkan pembukaan pembelajaran dengan *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* menarik dan pertanyaan pemantik untuk membangun minat belajar sejak awal. Penutupan pembelajaran juga dirancang agar lebih bermakna melalui rangkuman bersama dan refleksi mini. Selain itu, untuk menumbuhkan minat belajar dan semangat kolaborasi, guru akan mengapresiasi kelompok yang memenangkan permainan dengan hadiah *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*. Dengan langkah ini, diharapkan keterlibatan siswa semakin meningkat, pembelajaran berjalan lebih efektif, dan hasil belajar siswa semakin optimal.

## 2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada Siklus II dilakukan dalam tiga kali pertemuan yang berlangsung pada tanggal 14, 21, dan 28 Mei 2025. Rangkaian kegiatan pada siklus ini pada dasarnya mengikuti pola yang sudah diterapkan pada Siklus I dengan tahap-tahap yang relatif serupa.

## 3) Tahap Observasi

### a) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Setiap pertemuan pada siklus I, aktivitas belajar siswa diamati oleh satu orang observer yang mengikuti jalannya pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II tersaji dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3** Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang di amati	Pertemuan Siklus II					
		P1	Ket	P2	Ket	P3	Ket
1.	Pembuka	83,3%	Baik	83,3%	Baik	91,6%	Amat Baik
2.	Inti	87,5%	Baik	100%	Amat Baik	100%	Amat Baik
3.	Penutup	83,3%	Baik	100%	Amat Baik	100%	Amat Baik

Berdasarkan tabel 4.3, hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan sekaligus konsistensi dalam keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Dalam aspek pembukaan, aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua memperoleh 83,3% dalam kategori baik, sedangkan pada pertemuan ketiga terlihat adanya peningkatan hingga 91,6% dan masuk kategori sangat baik. Capaian ini menunjukkan bahwa siswa sudah menunjukkan keaktifan yang cukup tinggi dalam mengikuti tahap awal pembelajaran, dengan capaian tertinggi pada pertemuan ketiga.

Pada aspek inti pembelajaran, pertemuan pertama mencapai persentase 87,5% dengan kategori baik. Persentase tersebut kemudian meningkat menjadi 100% pada pertemuan kedua dan ketiga yang tergolong pada kategori amat baik. Hasil ini mengindikasikan jika siswa semakin aktif serta mampu berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan inti pembelajaran.

Sementara itu, pada aspek penutup, pada pertemuan pertama berada pada angka 83,3% dengan kategori baik, dan meningkat mencapai persentase 100% pada pertemuan kedua dan ketiga dengan kategori amat baik. Peningkatan ini mencerminkan bahwa siswa semakin mampu mengikuti kegiatan penutup pembelajaran dengan baik.

Dari keseluruhan, aktivitas siswa pada Siklus II menunjukkan perkembangan yang positif dan stabil, terutama pada aspek inti dan penutup yang mencapai kategori amat baik pada dua pertemuan terakhir. Hal ini memberi gambaran jika strategi pembelajaran yang diimplementasikan pada Siklus II berhasil memberi peningkatan keikutsertaan dan aktivitas siswa secara aktif sepanjang kegiatan pembelajaran.

#### b) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi terhadap aktivitas guru siklus II dilakukan dengan menerapkan instrumen yang sama sebagaimana pada siklus I. Tahap ini, kinerja guru dinyatakan optimal dan dianggap mencapai kriteria ketuntasan jika memperoleh kategori 'baik' atau 'sangat baik'. Adapun rangkuman hasil pengamatan disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4** Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang di amati	Pertemuan Siklus II					
		P1	Ket	P2	Ket	P3	Ket
1.	Pembuka	83,3%	Baik	91,6%	Amat Baik	100%	Amat Baik
2.	Inti	87,5%	Baik	93,7%	Amat Baik	100%	Amat Baik
3.	Penutup	83,3%	Baik	83,3%	Baik	100%	Amat Baik

Tabel 4.4 mengindikasikan bahwa capaian observasi aktivitas guru pada Siklus II dalam aspek pembukaan terlihat menunjukkan perkembangan positif. Pertemuan pertama berada pada angka 83,3% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 91,6% pada pertemuan kedua dengan kategori sangat baik, dan akhirnya mencapai puncak 100% pada pertemuan ketiga. Temuan ini memperlihatkan bahwa guru semakin maksimal dalam melaksanakan kegiatan pembuka pembelajaran.

Pada aspek inti pembelajaran, pada pertemuan pertama, tercatat sebesar 87,5% dengan kategori baik, kemudian mengalami peningkatan menjadi 93,7% pada pertemuan kedua, dan menjadi 100% pada pertemuan ketiga, yang keduanya termasuk kategori amat baik. Ini memberi gambaran jika guru mampu menyelenggarakan proses belajar mengajar inti dengan sangat baik, termasuk dalam menjelaskan materi, memberikan bimbingan, serta mengaktifkan siswa dalam proses belajar.

Sedangkan pada aspek penutup, aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua tercatat sebesar 83,3% dan termasuk kategori baik. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 100% yang

diklasifikasikan dalam kategori amat baik. Peningkatan ini menunjukkan jika guru semakin efektif dalam menutup pembelajaran.

#### 4) Tahap Refleksi

Secara keseluruhan, pada pembelajaran siklus II berlangsung dengan sangat baik. Hasil belajar siswa yang meningkat dengan signifikan, dan sebagian besar dari mereka menunjukkan perkembangan positif dalam minat belajar, meskipun peningkatan minat tersebut belum merata di seluruh siswa. Penggunaan media pembelajaran *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* serta strategi pemberian hadiah terbukti efektif dalam mengoptimalkan partisipasi serta peran siswa selama proses belajar berlangsung. Peningkatan minat dapat diamati melalui perbandingan data pada tabel 4.9. Kemudian peningkatan hasil belajar ditampilkan pada tabel 4.12. Berikut merupakan hasil refleksi pada siklus II :

- a) Guru hendaknya terus memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*, karena terbukti mampu menjadi pusat perhatian siswa dan meningkatkan minat dan hasil belajar mereka.
- b) Siswa perlu terus didorong untuk aktif berpartisipasi dalam penggunaan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*, agar minat dan hasil belajar mereka dapat meningkat secara lebih menyeluruh dan stabil.
- c) Guru perlu memastikan pengelolaan waktu dan kelas yang baik saat penggunaan media berbasis permainan, agar aktivitas tetap terarah dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

2. Peningkatan Minat Belajar dalam mengikuti mata pelajaran PAI melalui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*

a. Siklus I

Pengisian lembar angket dilaksanakan setelah melaksanakan pembelajaran pertemuan ketiga, yaitu pada tanggal 7 Mei 2025. Pengisian angket dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa pasca dilaksanakan tindakan pada siklus I. Rekapitulasi hasil angket yang mencakup berbagai aspek minat belajar setelah tindakan tersebut disajikan pada tabel dibawah:

**Tabel 4.5** Hasil Angket Minat Berbagai Aspek Siklus I

No	Aspek	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
1.	Perasaan senang	169	88,02%	Baik
2.	Ketertarikan	152	79,16%	Cukup Baik
3.	Perhatian	147	76,56%	Cukup Baik
4.	Keterlibatan	157	81,77%	Baik
<b>Rata-rata</b>			81,38%	Baik

Tabel 4.5 memperlihatkan tingkat minat belajar siswa pasca pelaksanaan tindakan pada siklus I berada pada angka 81,38% dan termasuk dalam kategori baik. Demikian pula dengan aspek perasaan senang mencapai kriteria baik, ketertarikan dengan cukup baik, perhatian dengan termasuk kategori cukup baik, dan keterlibatan dalam kategori baik.

**Tabel 4.6** Hasil Angket Siklus I

No	Cooding Responden	Nilai Angket	Persentase	Kategori
1.	AEP	44	91,66%	Sangat Tertarik
2.	ANA .	36	75%	Tertarik
3.	AZ	37	77%	Tertarik
4.	D	35	72,91%	Tertarik

5.	FK	41	85,41%	Sangat Tertarik
6.	NB	36	75%	Tertarik
7.	MZ	37	77%	Tertarik
8.	NCM	46	95,83%	Sangat Tertarik
9.	NF	37	77%	Tertarik
10.	NSR	43	89,58%	Sangat Tertarik
11.	PA	38	79,16%	Tertarik
12.	RBB	41	85,41%	Sangat Tertarik
13.	SN	38	79,16%	Tertarik
14.	SR.	36	75%	Tertarik
15.	ZF	43	89,59%	Sangat Tertarik
16.	ZN	37	77%	Tertarik
Jumlah		625		
Rata-Rata			81,38%	Sangat Tertarik

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa siklus I berhasil, dengan rata-rata nilai siswa 81,38%, dengan 6 siswa kategori sangat tertarik dan 10 lainnya dengan kategori tertarik. Melihat hasil angket yang telah mencapai keberhasilan, peneliti akan tetap melanjutkan ke siklus II untuk melihat bahwa data angket pada siklus I benar-benar valid.

#### b. Siklus II

Pengisian angket dilakukan setelah melaksanakan tindakan pada siklus II, tepatnya pada tanggal 28 Mei 2025. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur persentase minat belajar siswa pasca pelaksanaan Siklus II. Rangkuman hasil angket pada berbagai aspek disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.7** Hasil Angket Minat Berbagai Aspek Siklus II

No	Aspek	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
1.	Perasaan senang	189	98,43%	Sangat Baik
2.	Ketertarikan	181	94,27%	Sangat Baik
3.	Perhatian	177	92,18%	Sangat Baik
4.	Keterlibatan	178	92,70%	Sangat Baik

<b>Rata-rata</b>	94,40%	Sangat Baik
------------------	--------	-------------

Berdasarkan tabel 4.7, memperlihatkan jika empat aspek diatas secara keseluruhan memperoleh kategori sangat baik. Pada aspek perasaan senang memperoleh skor tertinggi dengan persentase 98,43%, sementara itu, aspek ketertarikan memperoleh skor 94,27%, aspek perhatian dengan skor 92,18% , dan keterlibatan memperoleh skor 92,70% Secara keseluruhan, didapatkan persentase 88,80% dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan jika respons peserta secara umum berada pada tingkat yang positif.

**Tabel 4.8** Hasil Angket Minat Siklus II

No	Cooding Responden	Nilai Angket	Persentase	Kategori
1.	AEP	48	100%	Sangat Tertarik
2.	ANA	44	91,66%	Sangat Tertarik
3.	AZ	43	89,58%	Sangat Tertarik
4.	D	42	87,50%	Sangat Tertarik
5.	FK	46	95,83%	Sangat Tertarik
6.	MZ	46	95,83%	Sangat Tertarik
7.	NF	45	93,55%	Sangat Tertarik
8.	NSR	45	93,75%	Sangat Tertarik
9.	NCM	48	100%	Sangat Tertarik
10.	NB	43	89,58%	Sangat Tertarik
11.	PA	41	85,41%	Sangat Tertarik
12.	RBB	48	100%	Sangat Tertarik
13.	SN	42	87,50%	Sangat Tertarik
14.	SR	48	100%	Sangat Tertarik
16.	ZF	47	93,75%	Sangat Tertarik
17.	ZN	46	95,83%	Sangat Tertarik
	Jumlah	722		
	Rata-Rata		94,01%	Sangat Tertarik

Mengacu pada tabel 4.8 menunjukkan jika siklus I berhasil, dengan rata-rata nilai siswa 94,01%, dengan seluruh siswa dengan kategori sangat tertarik. Hal

ini memperlihatkan bahwa media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*, berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan dalam siklus II ini.

**Tabel 4.9** Skor Perbandingan Angket Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Cooding Responden	Siklus I	Siklus II	N-Gain	Kategori
1.	AEP	44	48	1.00	Tinggi
2.	ANA	36	44	0.67	Sedang
3.	AZ	37	43	0.55	Sedang
4.	D	35	42	0.54	Sedang
5.	FK	41	46	0.71	Tinggi
6.	NB	36	43	0.58	Sedang
7.	MZ	37	46	0.82	Tinggi
8.	NCM	46	48	1.00	Tinggi
9.	NF	37	45	0.73	Tinggi
10.	NSR	43	45	0.40	Sedang
11.	PA	38	41	0.30	Sedang
12.	RBB	41	48	1.00	Tinggi
13.	SN	38	42	0.40	Sedang
14.	SR	36	48	1.00	Tinggi
15.	ZF	43	47	0.80	Tinggi
16.	ZN	37	46	0.82	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.9 olahan data angket dari 16 responden menunjukkan adanya peningkatan sikap siswa setelah pembelajaran berlangsung. Dilihat perhitungan N-Gain, sebanyak 9 responden dengan persentase 56,25% masuk dalam kategori tinggi, dan 7 responden dengan persentase 43,75% berada dalam kategori sedang, tanpa ada yang masuk kategori rendah. Rata-rata N-Gain sebesar 0,77 dengan kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diberikan berdampak positif terhadap sikap atau persepsi siswa secara keseluruhan.

3. Peningkatan Hasil Belajar dalam mengikuti mata pelajaran PAI melalui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*

a. Siklus I

Tes belajar siswa dari pelaksanaannya pada akhir tindakan siklus I memperoleh hasil tes belajar yang diberikan pada tanggal 7 Mei 2025. Tabel berikut menunjukkan nilai hasil belajar pada siklus I.

**Tabel 4.10** Hasil Tes Belajar Siklus I

No	Cooding Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AEP	80	✓	
2.	ANA	90	✓	
3.	AZ	90	✓	
4.	D	100	✓	
5.	FK	50		✓
6.	NB	70		✓
7.	MZ	80	✓	
8.	NCM	70		✓
9.	NF	90	✓	
10.	NSR	50		✓
11.	PA	90	✓	
12.	RBB	90	✓	
13.	SN	90	✓	
14.	SR	90	✓	
15.	ZF	90	✓	
16.	ZN	90	✓	
	Jumlah	1310	12	4
	Rata-Rata	81,88		
	Persentase	81,88%	75%	25%

Pada tabel 4.10 ditampilkan hasil tes belajar siswa pada Siklus I. Dari total 16 siswa, sebanyak 12 orang (75%) dinyatakan tuntas, sedangkan 4 orang lainnya (25%) masih belum mencapai ketuntasan. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh mencapai 1.310 pada nilai rata-rata 81,88. Data ini memberi Gambaran jika

mayoritas siswa sudah berhasil memenuhi kriteria ketuntasan pada Siklus I, sebagaimana terlihat pada gambar berikut:



**Gambar 4.1** Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

b. Siklus II

**Tabel 4.11** Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II

No	Cooding Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AEP	90	✓	
2.	ANA	100	✓	
3.	AZ	100	✓	
4.	D	90	✓	
5.	FK	90	✓	
6.	NB	90	✓	
7.	MZ	90	✓	
8.	NCM	100	✓	
9.	NF	100	✓	
10.	NSR	80	✓	
11.	PA	90	✓	
12.	RBB	90	✓	
13.	SN	90	✓	
14.	SR	90	✓	
15.	ZF	100	✓	
16.	ZN	100	✓	

Jumlah	1490	16
Rata-Rata	93,12	
Persentase	93,12%	100%

Tabel 4.11, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I. Seluruh 16 responden dengan persentase 100% mencapai ketuntasan belajar, tidak terdapat siswa yang tidak tuntas, dengan rata-rata skor 93,12 atau setara dengan 93,12%. Data ini mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran, dengan seluruh siswa mencapai kriteria ketuntasan secara menyeluruh. Besarnya persentase ketuntasan belajar selama siklus I dapat dilihat melalui gambar berikut ini.



**Gambar 4.2** Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

**Tabel 4.12** Skor Perbandingan Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Cooding Responden	Siklus I	Siklus II	N-Gain	Kategori
1.	AEP	80	90	0.50	Sedang
2.	ANA	90	100	1.00	Tinggi
3.	AZ	90	100	1.00	Tinggi
4.	D	100	90	-∞	Turun
5.	FK	50	90	0.80	Tinggi
6.	NB	70	80	0.33	Sedang
7.	MZ	80	90	0.50	Sedang
8.	NCM	70	100	1.00	Tinggi

9.	NF	90	100	1.00	Tinggi
10.	NSR	50	80	0.60	Sedang
11.	PA	80	90	0.50	Sedang
12.	RBB	80	90	0.50	Sedang
13.	SN	80	90	0.50	Sedang
14.	SR	80	90	0.50	Sedang
15.	ZF	90	100	1.00	Tinggi
16.	ZN	90	100	1.00	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.12, analisis data pada siklus I dan siklus II dari 16 responden memperlihatkan adanya kenaikan hasil belajar setelah penerapan tindakan. Sebanyak 7 siswa mengalami peningkatan dengan kategori tinggi, 8 siswa tergolong dalam kategori sedang, sementara 1 siswa mengalami penurunan. Rata-rata N-Gain yang didapatkan adalah 0,715 dan yang tergolong dalam kategori tinggi, oleh karena itu, temuan penelitian mengindikasikan bahwa penerapan metode pembelajaran tersebut memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Penerapan Media *Froggy Jump* Berbasis *Educaplay* Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* diterapkan sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi agar pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini dibuat dalam bentuk permainan interaktif yang mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan tantangan-tantangan edukatif. Konten dalam *Froggy Jump* dapat disesuaikan dengan materi ajar, seperti akidah, ibadah, dan akhlak, sehingga meskipun dikemas dalam bentuk permainan, nilai-nilai islam tetap terjaga.

Penggunaan tampilan visual dan interaktif dalam penyampaian materi membantu siswa lebih cepat menangkap pelajaran sekaligus menumbuhkan ketertarikan mereka pada pelajaran. Keadaan ini searah dengan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yuana Stesya Palunsu, Sitti Rahmawati, Suhestin Mooduto bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi, seperti permainan edukatif dan video interaktif, secara signifikan meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.<sup>1</sup>

Analisis hasil observasi pada Siklus I mengindikasikan bahwa aktivitas siswa dan guru menunjukkan kemajuan. Di tahap awal, beberapa aspek seperti pembuka dan penutup masih tergolong cukup atau kurang, namun pada pertemuan ketiga menunjukkan kemajuan dengan kategori baik. Aktivitas siswa dalam kegiatan inti bahkan mencapai 100% pada pertemuan terakhir, menandakan keterlibatan yang sangat tinggi. Guru juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengelola kelas dan memanfaatkan media secara efektif.

Pada Siklus II, peningkatan semakin konsisten dan signifikan. Aktivitas siswa dalam semua aspek, terutama inti dan penutup, mencapai 100% dengan kategori amat baik di dua pertemuan terakhir. Siswa terlihat sangat aktif, fokus, dan terlibat penuh selama pembelajaran berlangsung. Hal serupa terjadi pada guru, yang menunjukkan peningkatan performa hingga mencapai 100% dalam membuka, menyampaikan inti, dan menutup pembelajaran. Ini membuktikan bahwa media

---

<sup>1</sup> Yuana Stesya Palunsu, 'Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Kelas 2 Pada Jam Terakhir Di Sd Inpres 3 Birobuli', *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5.November (2024), pp. 539–49.

*Froggy Jump* berhasil mendorong kreativitas guru, diiringi dengan meningkatnya respons siswa terhadap kegiatan belajar..

Penerapan media *Froggy Jump* memberikan warna baru dalam proses pembelajaran PAI, guru tidak lagi sepenuhnya menggunakan metode ceramah yang cenderung satu arah, tetapi mengarahkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Media ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, memilih jawaban yang tepat, dan secara mandiri mengevaluasi pemahamannya melalui aktivitas permainan. Proses belajar menjadi lebih partisipatif dan siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif. Suasana kelas menjadi lebih bersemangat, karena siswa berinteraksi dengan materi ajar sekaligus berkolaborasi dengan teman-temannya dalam suasana yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Samsul Ma'arif, Irma Soraya, dan Mohammad Kurjum yang menunjukkan bahwa media game interaktif terbukti mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam mata pelajaran PAI. Media pembelajaran ini menciptakan kondisi kelas yang bersifat atraktif serta menumbuhkan suasana persaingan sehat sehingga memacu siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.<sup>2</sup>

Penggunaan *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* ini memiliki beberapa manfaat, tak hanya menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, media ini juga memperlihatkan manfaat dalam menumbuhkan konsentrasi dan keterlibatan siswa terhadap materi pembelajaran. Tantangan-tantangan dalam permainan

---

<sup>2</sup> Samsul Ma'arif, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI', 10 (2025), pp. 1152–58.

mampu mengalihkan perhatian siswa dari rasa jenuh atau bosan, sehingga mereka tetap terlibat sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk memperkaya metode dan memberikan variasi dalam penyampaian materi yang membuat pembelajaran lebih kontekstual dengan mengikut pada perkembangan zaman.

Penelitian yang dilakukan oleh Weni Febriana juga membuktikan bahwa penerapan game edukatif dalam mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 15/II Candi memberikan pengaruh positif yang cukup besar terhadap motivasi belajar serta keaktifan siswa. Pendekatan pembelajaran yang inovatif ini menjadikan proses pembelajaran lebih partisipatif sekaligus menyenangkan bagi siswa, sekaligus menarik perhatian siswa yang sebelumnya kurang berminat pada mata pelajaran PAI.<sup>3</sup>

Penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan kontribusi yang baik pada kualitas pembelajaran di kelas. Media ini bukan hanya memberikan variasi pada strategi guru dalam mengelola pembelajaran, tetapi juga relevan dengan generasi yang sangat dekat dengan teknologi, tentunya akan lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi dan visual. Namun demikian, guru tetap harus memperhatikan manajemen kelas dan waktu agar aktivitas pembelajaran dengan media ini tetap terarah, dan terfokus tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan

---

<sup>3</sup> Weni Febrina, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Pendekatan Game Edukasi Pada Siswa Kelas V SD', 1.2 (2025), pp. 298–308.

pentingnya penerapan media interaktif berbasis teknologi dalam mendukung inovasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

## 2. Peningkatan Minat Siswa Dalam Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*

Penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam proses pembelajaran PAI terbukti mampu memberi peningkatan minat belajar siswa secara nyata. Hasil dari angket yang diperoleh menunjukkan, terdapat peningkatan yang mencolok berdasarkan rata-rata skor minat siswa pada siklus I mencapai 81,38% menjadi 94.01% pada Siklus II. Angka ini menunjukkan bahwa pendekatan pada pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi ini, dengan memanfaatkan permainan edukatif seperti *Froggy Jump* sangat efektif untuk menarik minat siswa dan memupuk antusiasme mereka selama kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dianggap monoton atau kurang menarik.

Media *Froggy Jump* menghadirkan pengalaman belajar yang menarik sekaligus menantang dengan memadukan aspek visual, audio, serta interaksi langsung terhadap materi pembelajaran. Pendekatan ini selaras dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang lebih responsif terhadap pembelajaran digital dan berbasis permainan. Selain itu, penggunaan Media ini turut memfasilitasi guru dalam menghidupkan kembali suasana kelas, meningkatkan partisipasi siswa, dan menciptakan kondisi belajar yang lebih kompetitif sekaligus menyenangkan.

Penelitian penelitian lain turut memperkuat temuan ini. Misalnya, penelitian Juli di Pondok Pesantren Al-Qodiri Jember memberikan gambaran bahwa media edukatif dapat memberi peningkatan pada keterlibatan dan perhatian

santri dalam proses pembelajaran bahasa Arab.<sup>4</sup> Sementara itu, studi dari Ayatullah di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran kreatif dan interaktif dalam pelajaran PAI dapat meningkatkan aspek afektif siswa misalnya rasa ingin tahu, perhatian, juga kesenangan dalam belajar.<sup>5</sup>

Berdasarkan tabel 4.9, olahan data angket dari 16 responden menunjukkan adanya peningkatan sikap siswa setelah pembelajaran berlangsung. Berdasarkan perhitungan N-Gain, sebanyak 9 responden berada dalam kategori tinggi dan 7 responden dalam kategori sedang, tanpa ada satu pun responden yang masuk kategori rendah. Rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 0,77, yang tergolong dalam kategori tinggi.

Penggunaan Froggy Jump berbasis Educaplay terbukti berdampak positif pada sikap dan persepsi siswa. Hal ini menandakan bahwa media tersebut mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan sekaligus menumbuhkan motivasi belajar.

Penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan studi yang dilakukan oleh Galy Raka siwi, Irmawati, dan St Halifa Rahma di SDI Bertingkat Labuang Baji, Makassar, di mana penggunaan *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* terbukti berhasil memberi peningkatan pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Melalui penyajian pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, media ini

---

<sup>4</sup> Dwi Juli And Others, "Permainan Edukatif ( Missing Lyrics ) Dalam Meningkatkan Keterampilan Mendengar Santri Di Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember", 6.2 (2024), hal. 45–67.

<sup>5</sup> Ayatullah Ayatullah, 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara', *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2 (2020), hal. 206–29.

membuat siswa lebih terlibat dan bersemangat mengikuti pelajaran.<sup>6</sup> Fakta ini memperkuat bahwa media ini dapat diterapkan tidak terbatas pada pembelajaran PAI, melainkan juga efektif untuk mata pelajaran lain seperti matematika.

Penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran PAI telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan dengan signifikan. Seluruh responden menunjukkan peningkatan hasil angket, yang menandakan bahwa media ini efektif dan diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Froggy Jump* mampu menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menarik sekaligus menstimulasi partisipasi siswa secara optimal.

### 3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*

Peningkatan hasil belajar siswa menjadi indikator utama dalam mengevaluasi keberhasilan pembelajaran. Pada mata pelajaran PAI, hasil belajar yang baik bukan hanya menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menegaskan efektivitas strategi serta media pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* berkontribusi secara signifikan dalam memberi peningkatan pada hasil belajar siswa

Merujuk pada data Tabel 4.14, terlihat adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai rata-rata yang didapatkan

---

<sup>6</sup> Galy Raka Siwi, Irmawati, St Halifa Rhama," Penggunaan Media Froggy Jump Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Matematika" *Global Journal of Edu Center*; 1 (2024), hal. 70–78.

adalah 81,88 dengan persentase ketuntasan 75%. Meskipun hasil yang diperoleh sudah tergolong baik, terdapat sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini memperlihatkan bahwa penerapan strategi pembelajaran pada Siklus I masih memerlukan perbaikan untuk dapat mencapai tujuan penelitian secara optimal.

Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II meliputi optimalisasi pemanfaatan media *Froggy Jump* yang lebih tertata juga sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasilnya, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar siswa. Pada Siklus II, nilai rata-rata siswa menunjukkan kenaikan menjadi 93,12, dan seluruh siswa dinyatakan tuntas 100%. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa media *Froggy Jump* bukan hanya berhasil menarik perhatian siswa, tapi juga memudahkan mereka dalam memahami dan menguasai materi PAI secara menyeluruh.

Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui karakteristik media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* yang menggabungkan unsur visual, interaktif, dan tantangan (gamifikasi). Media ini memiliki soal-soal dalam format permainan, yang menyediakan wadah bagi siswa untuk mengambil peran secara aktif untuk ikut serta secara aktif dan mengasah pola pikirnya, secara menyenangkan. Tantangan visual seperti karakter “katak lompat” yang bergerak berdasarkan jawaban siswa, mampu menimbulkan suasana belajar yang tidak membosankan. Hal ini memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan pemahaman materi karena siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat.

Berdasarkan Tabel 4.12 hasil analisis data pada Siklus I dan Siklus II dari 16 responden, terlihat dari meningkatkannya hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Sebanyak 7 siswa menunjukkan peningkatan pada kategori tinggi, 8 siswa dalam kategori sedang, dan 1 siswa mengalami penurunan. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,715 yang tergolong dalam kategori tinggi, dari uraian tersebut, memberikan bukti bahwa teknik pembelajaran yang digunakan berperan penting dalam memberi peningkatan pada hasil belajar siswa.

Terdapat satu kasus khusus pada siswa D yang terjadi penurunan capaian hasil belajar, dari skor 100 pada siklus I menjadi 90 pada siklus II, sehingga N-Gain-nya negatif. Hal ini bukan disebabkan oleh kelemahan media atau strategi pembelajaran, tetapi lebih kepada faktor non-akademik, seperti penurunan konsentrasi atau kondisi pribadi saat pelaksanaan tes.

Temuan ini menjadi pengingat bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya semata-mata ditentukan oleh strategi pembelajaran dan media yang digunakan, akan tetapi, kesiapan mental dan kondisi pribadi siswa juga memberikan pengaruh saat siswa mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis game, ketertarikan siswa memang tinggi, tetapi tetap diperlukan penguatan disiplin belajar dan kestabilan emosi siswa untuk memastikan hasil belajar optimal dan konsisten.

Media ini memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung, siswa memperoleh informasi langsung mengenai benar atau salahnya jawaban mereka, dan mengulang materi yang belum dikuasai. Dengan sistem pembelajaran seperti ini, proses belajar menjadi lebih reflektif dan adaptif, memungkinkan siswa belajar

sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Pendekatan ini sangat efektif untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep abstrak dalam PAI, seperti nilai-nilai moral dan ajaran-ajaran Islam, yang seringkali sulit dipahami secara tradisional.

Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Imam Anas Setianingsih dan Irma Ayep Rosidi di SMA Negeri 2 Ungaran, Kabupaten Semarang, yang menyatakan bahwa Penggunaan media Game Educaplay memberikan pengaruh nyata terhadap meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI.<sup>7</sup>

Temuan tersebut relevan dengan hasil penelitian ini, di mana penggunaan *Froggy Jump* yang merupakan bagian dari platform *Educaplay* terbukti meningkatkan nilai rata-rata siswa secara signifikan. Implikasi dari penelitian oleh Imam Anas Setianingsih dan Irma Ayep Rosidi di SMA Negeri 2 Ungaran juga merekomendasikan agar guru dan siswa berkolaborasi lebih aktif dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti game edukatif agar interaksi dalam proses pembelajaran terasa lebih dinamis dan menarik. Dengan pendekatan tersebut, hasil belajar siswa dapat menghasilkan peningkatan secara konsisten dan lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan yang terus berkembang.

Peningkatan hasil belajar ini juga memperlihatkan bahwa media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dapat menyesuaikan dengan perbedaan gaya belajar siswa, seperti visual, kinestetik, logis. Hal ini menjadi keunggulan utama

---

<sup>7</sup> Imam Anas Setianingsih, Irma Ayep Rosidi, 'Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang Oleh', *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 22.X (2024), hal. 1–23, doi:<https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.22.3.343-356>.

dibandingkan pendekatan pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah dan cenderung pasif.

Temuan ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Qonita Mujahidah, dan Evi Mailanimengenai mengenai penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi game *Educaplay (Froggy Jumps)* dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV SDN 023905 Binjai Utara memberi petunjuk bahwa penerapan media tersebut dapat memberi peningkatan fokus dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dalam mendengarkan penjelasan materi, karena media yang digunakan bersifat interaktif dan menarik. Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa adanya perbedaan yang nyata pada hasil belajar siswa yang memanfaatkan media *Educaplay (Froggy Jumps)* dengan siswa yang tidak menggunakannya.<sup>8</sup>

Pemanfaatan media Froggy Jump terbukti mampu memberi peningkatan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini bukan sekadar menghadirkan pembelajaran yang menarik, tetapi juga membantu memperdalam pemahaman konsep sekaligus meminimalkan kesalahan dalam penyelesaian soal. Pencapaian ketuntasan 100% pada Siklus II menjadi bukti konkret bahwa penggunaan media interaktif seperti Froggy Jump berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran PAI yang efektif, adaptif, serta mempunyai pengaruh positif terhadap pencapaian akademik siswa.

---

<sup>8</sup> Qonita Mujahidah and Evi Mailani, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Game Educaplay ( Froggy Jumps ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Di Sdn 023905 Binjai Utara". *ndo-MathEdu Intellectuals Journal* 6.3 (2025), Hal. 2762–71.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

1. Penerapan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas siswa dan guru dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, aktivitas siswa pada aspek pembuka meningkat dari 75% menjadi 83,3%, aspek inti dari 75% menjadi 100%, dan aspek penutup dari 50% menjadi 83,3%. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan, dari 66,6% menjadi 83,3% pada aspek pembuka, dari 75% menjadi 81,25% pada aspek inti, dan dari 58,3% menjadi 83,3% pada aspek penutup. Pada Siklus II, aktivitas siswa mencapai 91,6% hingga 100% pada semua aspek, sementara guru mencapai 100% pada aspek pembuka, inti, dan penutup di pertemuan terakhir. Data yang diperoleh membuktikan efektivitas media *Froggy Jump* dalam memperkuat keterlibatan siswa sekaligus meningkatkan performa guru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI meningkat secara signifikan setelah penggunaan media *Froggy Jump*, terbukti dari rata-rata skor angket yang naik dari 81,38% pada Siklus I menjadi 94,01% pada Siklus II, serta hasil rata-rata N-Gain yaitu 0,77 yang menunjukkan peningkatan minat dalam kategori tinggi. Siswa terlihat memiliki semangat yang tinggi, fokus yang baik, serta keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung karena pendekatan yang digunakan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

3. Hasil belajar siswa menunjukkan kenaikan yang signifikan melalui penerapan media *Froggy Jump*. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 81,88 pada Siklus I menjadi 93,12 pada Siklus II, dan tingkat ketuntasan mencapai 100%. Rata-rata N-Gain sebesar 0,715 tergolong dalam kategori tinggi, membuktikan bahwa tingkat keberhasilan media ini dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi.

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian ini menghasilkan beberapa implikasi penting dalam bidang pembelajaran, khususnya dalam upaya dalam memberikan peningkatan pada minat dan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media digital interkatif:

1. Bagi guru

Guru berperan sebagai pemandu belajar yang harus mampu menghadirkan kreativitas dan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran. Penggunaan media *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dapat menjadi alternatif efektif guna menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan penuh keceriaan. Media ini mendorong guru untuk bukan hanya menyampaikan materi secara verbal, akan tetapi juga menyajikan dalam bentuk permainan edukatif yang merangsang parsipasi aktif siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui pendekatan permainan interaktif. Dengan menggunakan media ini, mereka terlibat secara aktif dan kompetitif sekaligus memperdalam pemahaman terhadap materi. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dikemas

secara menyenangkan mampu menumbuhkan motivasi belajar intrinsik.

### **C. Saran**

#### **1. Bagi Guru**

Guru diharapkan senantiasa berinovasi dalam mengembangkan metode dan rancangan strategi belajar yang relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Proses belajar yang dirancang secara interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa akan lebih efektif dalam meningkatkan minat serta capaian belajar mereka. Guru juga perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap metode yang digunakan, serta menyesuaikan strategi belajar dengan karakteristik dan kondisi siswa di kelas.

#### **2. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat menunjukkan peningkatan motivasi serta partisipasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sikap aktif, rasa ingin tahu, serta kemauan untuk mencoba hal baru dalam belajar sangat penting untuk menunjang keberhasilan. Siswa juga perlu mengembangkan tanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri, tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga berupaya mencari dan memahami materi melalui berbagai sumber belajar yang tersedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akrim, Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, Edisi 1 (Pustaka Ilmu, 2021)
- Alfian, Edward, Nurdin Kaso, Sumardin Raupu, and Dwi Risky Arifanti, 'Efektivitas Model Pembelajaran Brainstorming Dalam Effectiveness of Brainstorming Learning Model in Improving Students ' Mathematics Learning Outcomes', *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2.1 (2020), pp. 54–64 <<https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13596>>
- Amin, Muhammad Agil, 'Penggunaan Media Kartu Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan QS. Al- Ikhlas (112): 1-4', *International Journal of Educational Resources.*, 03.04 (2022), p. 366
- Arifiani, Dian, M Aji Fatkhurrohman, and Riski Wiyanti, 'Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Gyjumphlay Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik', 2.1 (2024), pp. 8–19
- Asy-Syaikh, Shalih bin Muhammad Alu, and Muhammad Ashim, *Tafsir Muyassar*, Edisi 1 (Darul Haq, 2016)
- Aulya Frikas, Shuci, Muh Yamin, Hera Nasruddin, and M Zuljalal Hamdany, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia Di Kelas IX MTsN Kota Palopo', *Refleksi*, 12.4 (2024), pp. 275–86 <<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>>
- Ayatullah, Ayatullah, 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara', *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2 (2020), pp. 206–29
- Cahyaningtyas, Citra, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran Pai Check', *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 5.2 (2021), pp. 163–71 <<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>>
- Ehrick, Febriani, Mardi Takwim, and Bungawati Bungawati, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Pendahuluan', *Jurnal Pendidikan*, 12.4 (2024), pp. 321–36
- Febrianti, Fitri Ayu, Nabella Alani, and Haidar Akmal Al-Fikri, 'Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD', *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7.3 (2024), pp. 685–93, doi:10.20961/shes.v7i3.91642
- Febrina, Weni, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui

- Pendekatan Game Edukasi Pada Siswa Kelas V Sd', 1.2 (2025), pp. 298–308
- Habiburrahman, Syaid dan PR, Suroso, *Materi Pendidikan Agama Islam*, Edisi 1 (CV.Feniks Muda Sejahtera, 2022)
- Hasan Muhammad, Milawati, Darodjat, and I Made Indra .Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari Azwar Rahmat, Dr.Masdiana, *Media Pembelajaran*, ed. by Fatma Sukmawati, Edisi 1 (Tahta Media Group, 2021)
- Hasriadi, H, 'Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi', *Jurnal Sinestesia*, 12.1 (2022), pp. 136–51  
<<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>>
- Hasriadi, Hasriadi, 'Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam', *IQRO: Journal of Islamic Education*, 3.1 (2020), pp. 59–70, doi:10.24256/iqro.v3i1.1429
- Husaini, H, 'Hakikat Tujuan Pendidikan Agama Islam Dalam Berbagai Perspektif', *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 4.1 (2021), pp. 114–26
- Husamah dan Yuni Pantiwati, arina restian dan puji sumarsono, *Belajar Dan Pembelajaran*, Edisi 2 (Universitas Muhammadiyah Malang, 2018)
- Juli, Dwi, Institut Agama, Islam Al-qodiri Jember, Stai Nurul, Huda Situbondo, and Institut Agama, 'Permainan Edukatif ( Missing Lyrics ) Dalam Meningkatkan Keterampilan Mendengar Santri Di Markaz Arabiyah Pondok Pesantren Al-Qodiri 1 Jember', 6.2 (2024), pp. 45–67
- Kartini, Naidin Syamsuddin, Mustafa, Andi Arif Pamessangi, Nurmiati, Sukirman, and others, 'Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman', *Madaniya*, 3.4 (2022), pp. 737–44  
<<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/272>>
- Komariah, Nurul, and Ishmatun Nihayah, 'Improving The Personality Character of Students Through Learning Islamic Religious Education', *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2.1 (2023), pp. 65–77, doi:10.59373/attadzkir.v2i1.15
- Kurniawan, Anggie Bagoes, and Rusly Hidayah, 'Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa', *UNESA Journal of Chemical Education*, 9.3 (2020), pp. 317–23, doi:10.26740/ujced.v9n3.p317-323
- Kusniyawati, Liana, Laila Fatmawati, Tri Kismilah, and Universitas Ahmad Dahlan, 'Upaya Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Dengan Metode Discovery Learning Dalam Pembelajaran Tematik Secara Daring SD Muhammadiyah Tlogolelo', 2020, pp. 57–68
- Ma'arif, Samsul., 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam

- Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI', 10 (2025), pp. 1152–58
- Marwiyah, St, Muhammad Ihsan, and Muh Yamin, 'Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara Pendahuluan', ..., 4.2 (2023), pp. 531–39  
<<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/426%0Ahttps://madaniya.pustaka.my.id/journals/index.php/contents/article/download/426/290>>
- Miatin Rachmawati and Fitri Liza, 'Arabic Speaking Skill Using the Educaplay "Froggy Jumps" Application', *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 7.1 (2024), pp. 223–34
- Mira, Mira, K Nurdin, and Muhammad Yamin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak Di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo', *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13.1 (2024), pp. 25–38
- Mirawati Mirawati, 'Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa', *Jurnal Didaktika*, 9.1 (2020), pp. 98–112  
<<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>>
- Mu'in, *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*, ed. by Randi Pratama Suhardi, Muhammad dan Murtikusuma, Edisi 1 (Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia, 2024)
- Mujahidah, Qonita, and Evi Mailani, 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Game Educaplay ( Froggy Jumps ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Di Sdn 023905 Binjai Utara Matematika . Matematika Tidak Hanya Berkaitan Dengan Rumus Dan Perhitungan , Tetapi Juga Dapat Menghambat Pemahaman Da', 6.3 (2025), pp. 2762–71
- Mustafa, Mustafa, Nur Alisa, and Andi Arif Pameessangi, 'Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan', 13.1 (2023), pp. 252–60
- Pitria, Pitria, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keadaan Alam Negara-Negara Di Dunia Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas Ix.5 Smpn 1 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota', *Inovasi Pendidikan*, 9.1 (2022), pp. 50–61, doi:10.31869/ip.v9i1.3277
- Putra, Daulay Haidar, *Pendidikan Islam Di Indonesia*, Edisi 1 (Kencana, 2019)
- Putri, Mutiara Ananda, Mujahidah Salimatus Sabila, Erika Wisni Putri, and Elya Umi Hanik, 'Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penerapan Index Card Match Dengan Materi Zakat Pada Siswa Kelas VI SD 4 Negeri Tenggeles', *Arzusin*, 1.1 (2021), pp. 32–48, doi:10.58578/arzusin.v1i1.105

- Rahmajati, Adha Dhimas Raditya, and Kinkin Kirana Dewi, 'Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning ( CTL ) Pada Kelas VII F Di SMP Negeri 11 Surakarta', *Jurnal Pendidikan IPA*, 13.1 (2024), p. 84, doi:10.20961/inkuiri.v13i1.78714
- Ramadani, Fatmawati, and St Marwiyah, 'Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 95 Bulu Pendahuluan Metode', 2, 2024, pp. 33–40
- RI, Kementerian Agama, *al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Unit Percetakan al-Qur'an, 2018)
- Riawarda, A, and M Zuljalal Al Hamdany, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan Dalam Ibadah Haji Dan Umroh Di Sekolah Menengah Pertama', 14.2 (2024), pp. 104–15
- Rifaldin, Muhamad, Nurhayani H, Muhiddin, and Paulus Rante, 'Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6.2 (2024), p. 1623
- Rina Dwi Muliani, Rina Dwi Muliani, and Arusman Arusman, 'Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik', *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2.2 (2022), pp. 133–39, doi:10.22373/jrpm.v2i2.1684
- Ristanti, Octiana, Atika Suri, Candra Choirrudin, and Lutfita Kurnia Dinanti, 'Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Telaah Terhadap UU No. 20 Tahun 2003', *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 13.2 (2020), p. 152, doi:10.32832/tawazun.v13i2.2826
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, and Sahabuddin, *Media Pembelajaran*, Edisi 1 (Eureka Media Aksara, 2023)
- Setianingsih, Irma Ayep Rosidi, Imam Anas, 'Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang Oleh':, *Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 22.X (2024), pp. 1–23, doi:https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.22.3.343-356
- Siagian, Teddy Alfra, Effie Efrida Muchlis, and Rosa Devi Oktavia, 'Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Bengkulu', *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 4.2 (2020), pp. 124–35
- Siwi, Galy Raka. Irmawati, Irmawati. Ramha, St Halifa, 'Penggunaan Media Froggy Jump Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Sisik Pada Pelajaran Matematika', *Global Journal Of Edu Center*, 2 (2025), pp.

464–69

- Stesya, Palunsu Yuana, 'Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Kelas 2 Pada Jam Terakhir Di Sd Inpres 3 Birobuli', *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5.November (2024), pp. 539–49
- Sulfikram, Sulfikram, Baderiah Bderiah, Makmur Makmur, Nurjannah Jasmin, and Syamsu Sanusi, 'Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Extrakurikuler Rohani Islam Di SMAN 2 Palopo', 12.3 (2023), pp. 161–70
- Susilawati, Evi Nour Ardiansyah, Shokhibul Arifin, Kirana Lesmi, Chelsi Ariati, Hapizil Umam Ahmad Fajar, Eka Setiawati, Nur Fakhrunnisaa, and Wahyudi Dianingtyas Murtanti Putri & Ari Kurnia, Irwanto, Wahyu Triono, *Media Dan Teknologi Pendidikan*, Edisi 1 (Widina Bhakti Persada Bandung, 2023)
- Susilowati, Evi, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembentukan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam', *Al-Miskawaih Journal of Science Education*, 1.1 (2022), pp. 115–32 <[https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun->](https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-)
- Sutikno, Sobry, *Strategi Pembelajaran*, ed. by Nurlaeli, Pertama (Penerbit Adab, 2021)
- Tamansiswa, Universitas Sarjanawiyata, Lutfia Islahati, and Handoyo Saputro, 'Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Menggunakan Model Problem Based Learning', 2.1 (2024), pp. 1–8
- Tanjung, Darinda Sofia, Pinem, Irminda, Malani, Elvi, Ambarwati, Nova Florentina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Edisi 1 (PT. Sonpedia Publishing Indonesia)
- Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, ed. by Guepedia, Edisi 1 (Guepedia, 2021)
- Utami, Ristiana Dwi, Sutrisna Wibawa, and Marzuki, 'Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.3 (2023), pp. 5808–18 <<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>>
- Wulan, Sinar, Fauziah Zainuddin, Muhammad Yamin, Selviana Selviana, M. Arief R, and Ervi Rahmadani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Pendahuluan', *Jurnal Pendidikan*, 12.4 (2024), pp. 211–22
- Zulqaeda, Zulqaeda, Hisban Thaha, and A. Arif Pamessangi, 'Pengembangan Media Pop-Up Book Dan Lift the Flap Book Untuk Pembelajaran Tajwid Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kolaka Utara', *Al Birru: Jurnal Ilmiah*

*Bidang Pendidikan Dasar*, 2.2 (2024), p. 3  
<<https://ssed.or.id/journal/albirru/article/view/210>>

# **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

### Lampiran 1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SMA Swasta Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri  
Palopo  
NSPN : 40307823  
Alamat Sekolah : Jalan H. Puang Daud, Palopo,  
Provinsi : Sulawesi Selatan  
Akreditasi Sekolah : A

#### Visi:

“Menjadi Lembaga Pendidikan Terkemuka, Unggul dalam Pembinaan Iman, Taqwa, dan Akhlak Karimah serta Kompetitif dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi”

#### Misi :

1. Melaksanakan Pembinaan keagamaan berdasarkan Ajaran Ahlus Sunnah wal jamaah.
2. Melaksanakan pembelajaran formal yang PAIKEM (Pembalajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektid dan Menyenangkan).
3. Mencetak kader yang mampu mandiri serta memberikan bekal keahlian profesi dalam rangka menyongsong masa depan yang lebih baik.
4. Pembinaan Dasar-dasar Keterampilan Berbahasa Arab dan Inggris.

## Lampiran 2 Hasil Penilaian Observasi Siswa

## Lembar Observasi Siswa Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Skor			Jumlah
			P1	P2	P3	
1.	Pembuka	Siswa menjawab salam dan berdoa	4	4	4	12
		Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dengan serius.	2	3	3	7
		Siswa memperhatikan arahan guru untuk memulai pembelajaran	3	2	3	8
2.	Inti	Siswa menunjukkan pemahaman dan antusias dalam penyampaian materi.	2	2	4	8
		Siswa merangkum materi pembelajaran.	3	3	4	10
		Siswa bergabung sesuai kelompok yang telah ditentukan.	3	4	4	11
		Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan soal	3	4	4	11
		Siswa memperhatikan aturan main <i>Froggy Jump</i> berbasis <i>Educaplay</i>	4	3	4	11
		Siswa menunjukkan semangat dan kerja sama mengikuti <i>Froggy Jump</i> berbasis <i>Educaplay</i>	3	3	4	10
		Siswa mendengarkan rangkuman materi pembelajaran	2	2	3	7
3.	Penutup	Siswa memberikan umpan balik dalam pembelajaran	1	2	3	6
		Siswa mengikuti penutupan pembelajaran dengan baik	3	3	4	10

Jumlah	34	36	45	111
Persentase	77%	83,3%	95,83%	
Kategori	Cukup Baik	Baik	Amat Baik	

## Lembar Observasi Siswa Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Skor			Jumlah
			P1	P2	P3	
1.	Pembuka	Siswa menjawab salam dan berdoa	4	4	4	12
		Siswa mendengarkan tujuan pembelajaram dengan serius.	3	3	4	10
		Siswa memperhatikan arahan guru untuk memulai pembelajaran	3	3	3	9
2.	Inti	Siswa menunjukkan pemahaman dan antusias dalam penyampaian materi.	3	4	4	11
		Siswa merangkum materi pembelajaran.	3	4	4	11
		Siswa bergabung sesuai kelompok yang telah ditentukan.	4	4	4	12
		Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan soal	4	4	4	12
		Siswa memperhatikan aturan main <i>Froggy Jump</i> berbasis <i>Educaplay</i>	4	4	4	12
		Siswa menunjukkan semangat dan kerja sama mengikuti <i>Froggy Jump</i> berbasis <i>Educaplay</i>	3	4	4	11
		Siswa mendengarkan rangkuman materi pembelajaran	3	3	4	10
3.	Penutup	Siswa memberikan umpan balik dalam pembelajaran	3	4	4	11

Siswa mengikuti penutupan pembelajaran dengan baik	4	3	4	11
Jumlah	41	44	47	132
Persentase	85,41%	91,66%	97,91%	
Kategori	Baik	Amat Baik	Amat Baik	

## Lampiran 3 Hasil Penilaian Observasi Guru

## Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Skor			Jumlah
			P1	P2	P3	
1.	Pembuka	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa	3	3	4	10
		Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan siswa sebelum pembelajaran	3	3	3	9
		Guru memberikan refleksi dan pengantar sebelum masuk pada inti pembelajaran	2	3	3	9
2.	Inti	Guru menyampaikan materi pembelajaran	3	3	3	9
		Guru melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran	3	3	3	9
		Guru Mengorganisir siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya untuk bermain <i>Froggy Jump</i> berbasis <i>Educaplay</i>	3	3	4	10
		Guru menjelaskan aturan permainan dan batasan waktu.	3	3	3	9
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	2	3	3	8
3.	Penutup	Guru memberikan motivasi sebelum mengakhiri pembelajaran	2	3	4	9
		Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa	3	3	3	9
		Jumlah	27	30	33	90
		Persentase	67,5%	75%	82,5%	
		Kategori	Kurang	Cukup	Baik	

## Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Skor			Jumlah
			P1	P2	P3	
1.	Pembuka	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa	3	4	4	11
		Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan siswa sebelum pembelajaran	3	4	4	11
		Guru memberikan refleksi dan pengantar sebelum masuk pada inti pembelajaran	4	3	4	11
2.	Inti	Guru menyampaikan materi pembelajaran	4	3	3	10
		Guru melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran	3	4	4	11
		Guru Mengorganisir siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya untuk bermain <i>Froggy Jump</i> berbasis <i>Educaplay</i>	4	4	4	12
		Guru menjelaskan aturan permainan dan batasan waktu.	3	4	4	11
3.	Penutup	Guru menyimpulkan materi pembelajaran	4	3	4	11
		Guru memberikan motivasi sebelum mengakhiri pembelajaran	3	4	4	11
		Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa	3	4	4	11
		Jumlah	37	38	39	140
		Persentase	92,5%	95%	97,5%	
Kategori			Amat Baik	Amat Baik	Amat Baik	

## Lampiran 4 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I dan II

## Siklus I

No	Coding Responden	Pernyataan Tes Hasil Belajar										Skor yang diperoleh	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		Tuntas	Tidak Tuntas
1	AEP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	80	✓	
2	ANA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
3	AZ	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
4	D	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
5	FK	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	50		✓
6	NB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	70		✓
7	MZ	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
8	NCM	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	70		✓
9	NF	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
10	NSR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	50		✓
11	PA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	80	✓	
12	RBB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	80	✓	
13	SN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	80	✓	
14	SR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	80	✓	
15	ZF	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
16	ZN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
<b>Jumlah</b>												<b>1280</b>	<b>12</b>	<b>4</b>
<b>Rata-rata</b>												<b>82,5</b>		
<b>Persentase</b>												<b>82,50%</b>	<b>75%</b>	<b>25%</b>

No	Coding Responden	Pernyataan Tes Hasil Belajar										Skor yang diperoleh	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			Tuntas
1	AEP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
2	ANA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
3	AZ	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
4	D	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
5	FK	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
6	NB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
7	MZ	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
8	NCM	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
9	NF	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
10	NSR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	80	✓	
11	PA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
12	RBB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
13	SN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
14	SR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
15	ZF	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
16	ZN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
<b>Jumlah</b>												<b>1490</b>	<b>✓</b>	<b>16</b>
<b>Rata-rata</b>												<b>93,12</b>		
<b>Persentase</b>												<b>93,12%</b>		<b>100%</b>

Siklus II

Lampiran 5 Hasil Angket Minat Siswa  
Siklus I

No.	Cooling Responden	Pernyataan Angket												Nilai Angket	Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AEP	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	44	91,66%
2	ANA	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	36	75%
3	AZ	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	37	77%
4	D	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	35	72,91%
5	FK	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	41	85,41%
6	NB	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75%
7	MZ	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	37	77%
8	NCM	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	46	95,83%
9	NF	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37	77%
10	NSR	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	43	89,58%
11	PA	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	38	79,16%
12	RBB	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	41	85,41%
13	SN	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	38	79,16%
14	SR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75%
15	ZF	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	43	89,59%
16	ZN	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	37	77%
Jumlah														625	
Rata-Rata														40,56	81,38%

No.	Coding Responden	Pernyataan Angket												Nilai Angket	Persentase (%)	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	AEP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%
2	ANA	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	44	91,66%
3	AZ	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	43	89,58%
4	D	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	42	87,50%	
5	FK	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	46	95,83%	
6	NB	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	43	89,58%	
7	MZ	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	46	95,83%	
8	NCM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100,00%	
9	NF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	45	93,75%.	
10	NSR	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	45	93,75%	
11	PA	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	41	85,41%	
12	RBB	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%	
13	SN	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	42	87,50%	
14	SR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%	
15	ZF	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	47	97,91%	
16	ZN	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	46	95,83%	
Jumlah												722				
Rata-Rata													94,01%			

Siklus II

Lampiran 6 Modul Ajar  
Siklus I



## INFORMASI UMUM

Nama	: Arnanda Mardatillah
Satuan Pendidikan	: PMDS Putri Palopo
Kelas/ Fase	: XI/ F
Mata Pelajaran	: PAI dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	: 6 × 45 Menit
Tahun Penyusunan	: 2025

### A. KOMPOTENSI AWAL

- Memahami konsep dasar agama Islam termasuk prinsip-prinsip nilai-nilai dan ajaran-ajaran utamanya.
- Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan pokok-pokok dalam materi meneladani jejak para ulama yang mendunia

### A. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, mandiri, berkebhinekaan global

### B. SARANA DAN PRASARANA

- LCD Proyektor
- Internet
- Meda Interaktif Froggy Jump berbasis Educaplay

### C. TARGET PESERTA DIDIK

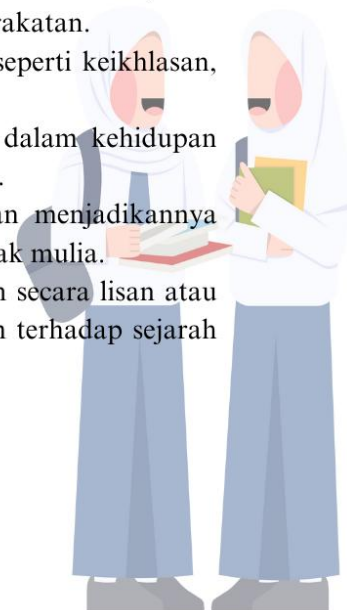
- Siswa kelas XI dengan tingkat pemahaman yang heterogen
- Memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan media digital
- Memiliki minat terhadap sejarah islam dan tokoh-tokohnya.

### D. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran langsung (Direct Instruction).
- Pembelajaran Berbasis Multimedia
- Pembelajaran kooperatif

## KOMPOTENSI INTI

- Setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini, peserta didik diharapkan mampu:
- Memahami peran dan kontribusi para ulama Islam yang berpengaruh di dunia, baik dalam bidang keilmuan, dakwah, pendidikan, maupun sosial kemasyarakatan.
- Menganalisis nilai-nilai keteladanan dari tokoh-tokoh ulama dunia, seperti keikhlasan, kegigihan, keilmuan, dan kepedulian terhadap umat.
- Meneladani akhlak dan semangat perjuangan para ulama tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.
- Menunjukkan sikap bangga terhadap warisan intelektual Islam dan menjadikannya inspirasi dalam membentuk karakter pribadi yang religius dan berakhlak mulia.
- Menyampaikan hasil kajian atau refleksi tentang tokoh ulama pilihan secara lisan atau tulisan, sebagai bentuk penguatan literasi dan pemahaman mendalam terhadap sejarah peradaban Islam.



### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengenal lebih dekat Indonesia, Umat Islam Indonesia, Ulama Indonesia untuk Dunia
- untuk pertemuan pertama
- Menjelaskan Abu Abdul Mu'thi Nawawi al-Tanari al-Bantani (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya) untuk pertemuan pertama.
- Menjelaskan Syaikh Yusuf Abul Mahasin Tajul Khalwati al-Makasari dan Abdus Samad bin Abdullah al-Jawi al-Palimbani (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya) Untuk pertemuan kedua.
- Menjelaskan Nuruddin bin Ali al-Raniri (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya), untuk pertemuan ketiga.

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Ulama Indonesia memiliki peran penting dalam penyebaran Islam, baik di Nusantara maupun di dunia. Melalui kisah perjuangan mereka, siswa dapat mengambil nilai-nilai keteladanan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana peran ulama Indonesia dalam penyebaran Islam?
- Apa saja tantangan yang dihadapi para ulama dalam perjuangannya?
- Bagaimana kita bisa meneladani perjuangan mereka dalam kehidupan modern?

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Materi: Indonesia dan Umat Islam serta Ulama Indonesia untuk Dunia Abu Abdul Mu'thi Nawawi Al-Tanari Al-Bantani

#### PERTEMUAN KE 1

##### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka dengan salam
- Guru melanjutkan dengan berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi.
- Guru melakukan menyampaikan tujuan pembelajaran

##### Kegiatan inti (90 Menit)

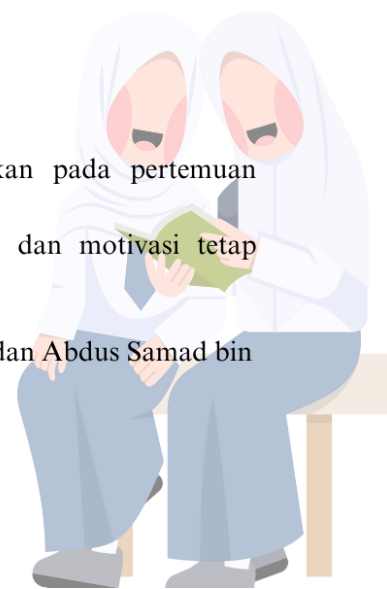
- Guru memaparkan materi pembelajaran (materi dilihat pada lampiran materi).
- Siswa merangkum materi pembelajaran.
- Guru membuat kelompok sebanyak 4 kelompok, kelompok ini yang akan di untuk beberapa pertemuan kedepan.
- Guru menggunakan media Froggy Jump berbasis Educaplay.

##### Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

#### PERTEMUAN KE 2

Materi: Syaikh Yusuf Abdul Mahasin Tajul Khwalti Al-Makassari dan Abdus Samad bin Abdullah Al-Jwai Al-Palimbani



**Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

- Guru membuka dengan salam
- Guru melanjutkan dengan berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi.
- Guru melakukan menyampaikan tujuan pembelajaran

**Kegiatan Inti (90 Menit)**

- Guru memaparkan materi pembelajaran dengan bantuan power point.
- Siswa membuat rangkuman tentang materi pembelajaran.
- Guru melakukan sesi tanya jawab, terkait video tersebut.
- Siswa duduk bersama teman kelompoknya, sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan sebelumnya, penggunaan media froggy jump berbasis educaplay

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

**PERTEMUAN KE 3**

Materi: Jejak dan Langkah Nuruddin bin ALi Raniri

**Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

- Guru membuka dengan salam
- Guru melanjutkan dengan berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi.
- Guru melakukan menyampaikan tujuan pembelajaran

**Kegiatan Inti (90 Menit)**

- Guru menjelaskan materi pembelajaran
- Siswa merangkum materi pembelajaran.
- Guru membuat kelompok sebanyak 4 kelompok
- Setiap kelompok mendiskusikan materi yang telah dijelaskan oleh guru
- Satu perwakilan dari kelompok menjelaskan hasil diskusi

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini
- Guru membagikan Angket dan Lembar Hasil tes Belajar Siswa
- Siswa mengisi Lembar tersebut
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

**E. ASESMEN**

Asesmen Pengetahuan, menggunakan media Froggy berbasis Educaplay dengan memberikan soal-soal dalam bentuk permainan.

**G. REFLEKSI**

- Guru meminta peserta didik untuk membaca dan mencermati butir sikap dan nilai karakternya.
- Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi diri terkait manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi.



## LAMPIRAN

### A. MATERI

#### MENELADANI JEJAK LANGKAH ULAMA INDONESIA YANG MENDUNIA

##### 1. Indonesia

Cendekiawan dan tokoh-tokoh kenamaan dunia, jika pernah berkunjung atau singgah di Indonesia (istilah lebih awal adalah Nusantara), pasti memberi komentar dan penilaian yang baik tentang Indonesia. Hal ini, bisa ditelaah dari budayanya yang santun, murah senyum, mudah bergaul. Apalagi jika dikaitkan dengan keindahan alam dan sumber daya yang melimpah.

Luas Nusantara Indonesia, terbentang dari Barat, yakni Sabang (Provinsi NAD/Nanggro Aceh Darussalam) sampai Timur, yakni Merauke (Provinsi Papua). Sementara dari Utara adalah Kepulauan Talaud (Provinsi Sulawesi Utara), sedangkan dari Selatan adalah Pulau Rote (Provinsi Nusa Tenggara Timur).

Begitu luasnya Indonesia, sehingga bisa disamakan seperti luas Inggris melampauhi Eropa hingga Irak. Batas Barat Indonesia berada di Grenenwich London, sedangkan batas Timurnya berada di Baghdad Irak. Sementara, batas Utaranya di Jerman, sedangkan batas Selatannya berada di Aljazair. Di wilayah seluas itu, matahari harus terbit sampai 3 kali. Akibatnya, menimbulkan perbedaan 3 waktu, yakni WIB (Waktu Indonesia Barat), WITA (Waktu Indonesia Tengah), dan WIT ((Waktu Indonesia Timur). Itu artinya matahari terbit lebih awal 2 jam dibanding WIB, dan 1 Jam dibanding WITA

##### 2. Umat Islam Indonesia

Indah nian sikap beragama bangsa Indonesia, terutama sikap umat Islam Indonesia sebagai mayoritas. Betapa tidak! Tahun 2020, diperkirakan jumlah penduduk Indonesia sekitar 273,5 juta, sementara pada tahun 2020 ini, jumlah umat Islamnya berjumlah berjumlah 229 juta jiwa, atau 87,2 %. Itu artinya, Umat Islam mampu mengayomi saudaranya yang lain (baik Katolik, Kristen, Hindu, Budha, maupun Konghucu) yang berjumlah 12,8 % (sekitar 44,5 juta). Semuanya hidup rukun dan tenteram membentuk keindahan berperilaku sebagai bangsa Indonesia yang besar.

Kondisi tersebut, menjadi prestasi yang sangat membanggakan. Tata perilakunya, mencerminkan ketulusan hati dan kedamaian hidup. Keramahan dan toleransi, menjadi sikap dan perilaku umat beragama di Indonesia.

##### 3. Ulama Indonesia untuk Dunia

Indonesia merdeka tidak lepas dari peran para Ulama Indonesia. Banyak sekali nama-nama yang dapat kita sodorkan dan menjadi pengingat tentang jejak mereka dalam memerdekakan Indonesia, yang sudah kita kenal, antara lain: Pangeran Diponegoro, Cut Nyak Dien, Pangeran Antasari, dan lain sebagainya. Namun kali ini, yang akan disajikan adalah para Ulama Indonesia yang tidak hanya memberi sumbangsih besar untuk Indonesia, tetapi mewarnai wajah dunia sampai saat ini. Mereka itu, antara lain: Abu Abdul Mu'thi Nawawi al- Tanari al-Bantani, Syaikh Yusuf Abul Mahasin Tajul Khalwati al-Makasari, Abdus Samad bin Abdullah al-Jawi al-Palimbani, Nuruddin bin Ali ar-Raniri, Syekh Abdurauf bin Ali al-Singkili, Muhammad Sholeh bin Umar al-Samarani, Hamzah al-Fansuri. Mari kita urai jejak dan langkahnya satu per satu.



## a. Abu Abdul Mu'thi Nawawi Al-Tanari Al-Bantani

### 1) Riwayat Hidupnya

Nama lengkap beliau adalah Abu Abdul Mu'ti Muhammad bin Umar al-Tanara al-Jawi al-Bantani. Dikenal juga dengan nama Muhammad Nawawi al-Jawi al-Bantani. Lebih terkenal dengan nama Syekh atau Imam Nawawi Banten. Ayahnya adalah Umar bin Arabi yang merupakan seorang ulama di Banten. Dikisahkan juga, bahwa Syekh Nawawi masih keturunan dari Sunan Gunung Jati (salah satu Wali Songo) dari Sultan Banten I, yakni Maulana Hasanuddin.

Imam Nawawi juga dikabarkan masih memiliki jalur nasab dari Sayyidina Husein r.a, salah satu cucu Rasulullah Saw. selain Sayyidina Hasan r.a. Sebutan al-Jawi, menunjukkan bahwa beliau berasal dari Pulau Jawa, sebab Banten menjadi bagian dari Pulau Jawa. Namun, di seantero dunia.

Beliau diberi gelar Sayyidul Hijaz (Maha Guru Jazirah Arab, Saudi Arabia sekarang). Kebesaran nama Imam Nawawi sepadan dengan Imam Syafi'i (salah satu tokoh madzhab, sehingga dikenal dengan Madzhab Syafi'i). Beliau dilahirkan di Kampung Tanara, Serang, Banten pada ahun 1815 Masehi, atau 1230 Hijriah, dan beliau wafat pada tanggal 25 Syawal 1314 Hijriah, atau 1897 Masehi.

Imam Nawawi menghembuskan nafasnya yang terakhir pada usia 84 tahun. Di Makkah, Imam Nawawi giat menghadiri majelis-majelis ilmu, khususnya di Masjidil Haram. Hingga, setelah dilihat kedalaman ilmu (Faqih) oleh imam masjid utama tersebut, yakni Syekh Ahmad Khatib Sambas (ini juga tokoh Indonesia yang kaliber dunia) memintanya untuk menggantikan posisinya. Mulailah Imam Nawawi menjadi pengajar dan membuka majelis ilmu sendiri di Masjidil Haram. Semakin hari, murid atau santrinya semakin banyak. Bahkan, beberapa di antara muridnya merupakan pemuda asal Indonesia juga, yakni Hadratusy Syaikh KH. Hasyim Asy'ari sebagai pendiri Nadlatul Ulama (NU)

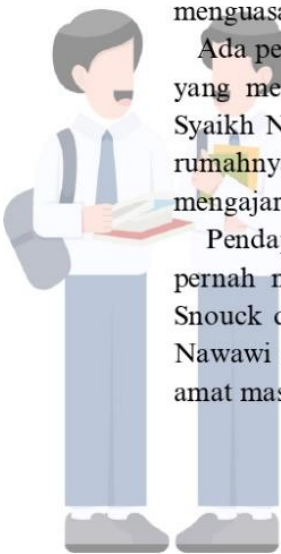
### 2) Peran Aktif Syaikh Nawawi dalam Menyebarkan Islam di Nusantara

#### a). Mengajarkan Islam Secara Langsung

Syaikh Nawawi di Mekah belajar dan kemudian mengajar para murid tentang pengetahuan agama Islam. Berbagai cabang dan disiplin ilmu diajarkan oleh Syaikh Nawawi. Syaikh Nawawi memang diakui sebagai seorang ulama ensiklopedia yang menguasai berbagai cabang dan disiplin ilmu.

Ada perbedaan pendapat dalam hal Syaikh Nawawi mengajar di Mekah. Ada pendapat yang mengatakan bahwa Syaikh Nawawi memang mengajar di Mekah, akan tetapi Syaikh Nawawi tidak mengajar di Masjid al-Haram, Syaikh Nawawi hanya mengajar di rumahnya saja. Pendapat yang lain mengatakan bahwa di samping Syaikh Nawawi mengajar di rumahnya, Syaikh Nawawi juga mengajar di Masjid al-Haram.

Pendapat pertama dinyatakan oleh Snock Hurgronje, seorang orientalis Belanda, yang pernah mengadakan kunjungan ke Mekah selama 6 bulan pada tahun 1884/1885.45 Snouck di Mekah menemui tokoh-tokoh ulama dari kawasan al-Jawi termasuk Syaikh Nawawi al-Jawi yang pada waktu kedatangan Snouck Hurgronje nama Syaikh Nawawi amat masyhur. Dalam hal ini Snouck Hurgronje menulis sebagai berikut:



“Pernah saya minta kepadanya mengapa ia tidak mengajar di Masjid al-Haram. Dia menjawab bahwa pakaiannya yang jelek dan kepribadiannya yang tidak cocok dengan kemurnian seorang Profesor Arab. Sesudah itu saya mengatakan bahwa banyak orang yang tidak berpengetahuan sedalam dia, tetapi mereka mengajar disana juga. Dia menjawab kalau mereka diizinkan untuk mengajar di sana, pastilah mereka cukup berjasa untuk itu”

Pernyataan Snouck tersebut dijawab oleh Dr. Martin van Bruinessen, seorang pengamat Belanda dan Konsultan Bidang Metodologi Penelitian Sosial LIPI yang sudah berIslam, menyatakan “Mungkin benar, bahwa ketika Snouck Hurgronje mengadakan kunjungan ke Mekah yaitu pada tahun 1884/1885 M, Syaikh Nawawi belum mengajar di Masjid al-Haram dan ketika itu Syaikh Nawawi hanya mengajar di rumahnya saja. Sedangkan Snouck ketika di Mekah hanya selama enam bulan. Dan itu tidak menutup kemungkinan bahwa sesudah tahun-tahun itu (sesudah Snouck Hurgronje meninggalkan Mekkah) Syaikh Nawawi kemudian mengajar di Masjid al-Haram”

Pendapat Martin van Bruinessen tersebut dapat diterima karena tidak sedikit penulis yang mengatakan bahwa Syaikh Nawawi mengajar di Masjid al-Haram. Dalam hal ini Chaidar mengatakan bahwa “Setiap mengajar di Masjid al-Haram terlihat jumlah murid dan anak didiknya yang hadir tidak kurang dari 200 orang.

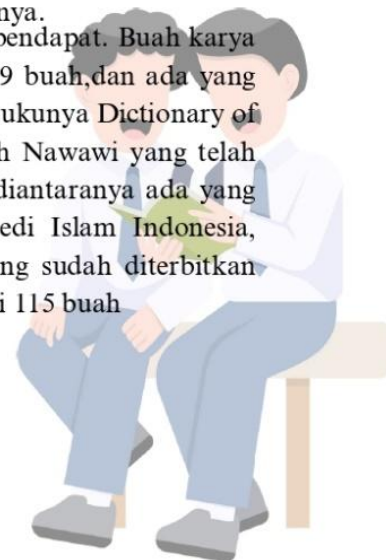
**b). Menyiarkan dan Mendakwahkan Islam Melalui Pesantren dan Murid**

Syaikh Nawawi adalah tokoh ulama Indonesia kaliber dunia yang dipercayai mengajar di Mekah al-Mukarramah, bahkan dikenal sebagai Imam al-Haramayn. Syaikh Nawawi mampu menjadi rujukan para pendiri dan perintis pesantren di Indonesia untuk mendalami ilmu-ilmu keislaman, seperti Kiyai Kholil Ibn Abdul Latif Bangkalan, Kiyai Hasyim Asy’ari Jombang dan Kiyai Asnawi Kudus. Itu artinya, kesinambungan keilmuan dan penyebaran Islam dalam tradisi keilmuan pesantren cukup penting dan sangat berperan penting. Setelah karya Syaikh Nawawi banyak masuk di Indonesia wacana keislaman yang dikembangkan dan disyiarkan di pesantren mulai berkembang.

**c). Menyiarkan dan Mendakwahkan Islam Melalui Karya Tulis**

Syaikh Nawawi adalah merupakan seorang ulama dan pengarang yang produktif dan berbakat. Tulisannya hampir mencakup berbagai disiplin keilmuan mulai dari ilmu tafsir, ilmu hadits, ilmu sejarah, ilmu fiqh, ilmu tauhid, ilmu akhlaq, ilmu tasawuf dan ilmu bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa Syaikh Nawawi menguasai keilmuan Islam secara komprehensif. Snouck Hurgronje, menyebutkan bahwa jelas sekali keistimewaan ulama kita ini bahwa Syaikh Nawawilebih dikenal penanya daripada lidahnya.

Mengenai jumlah buku karya Syaikh Nawawi, ada perbedaan pendapat. Buah karya Nawawi, ada yang menyebut 115 buah, dan ada yang menyebut 99 buah, dan ada yang menyebut 41 buah. Sementara menurut Yusuf Alian Sarkis, dalam bukunya *Dictionary of Arabic Printed Books*, menyebut bahwa ada 38 buah buku Syaikh Nawawi yang telah diterbitkan oleh penerbit di Mesir maupun di Mekkah<sup>66</sup>. Bahkan diantaranya ada yang sudah cetak ulang untuk kesekian kalinya. Di dalam *Ensiklopedi Islam Indonesia*, disebutkan bahwa karya Syaikh Nawawi cukup banyak, baik yang sudah diterbitkan maupun yang belum diterbitkan dan seluruhnya berjumlah lebih dari 115 buah



Dengan hasil yang cukup banyak tersebut, dapat dipastikan bahwa Syaikh Nawawi adalah seorang ulama pengarang yang produktif, tekun dan cerdas. Karya-karya tersebut merupakan sumbangan yang sangat berharga bagi pengembangan dakwah dan penyebaran Islam di Nusantara khususnya Indonesia.

### 3). Teladan yang dapat dicontoh

Syekh Nawawi pernah menjadi imam di Masjidil Haram, mengajar di Haramain (sebutan lain dari Makkah Madinah), dan karya-karyanya tersebar juga di Timur Tengah. Di kawasan Asia Tenggara, khususnya di dunia pesantren, karya-karyanya masih dipelajari, dikaji, dan ditelaah, bahkan sampai kini menjadi kurikulum tetap di pesantren.

Gelar Sayyidul Hijaz bukan sembarang gelar, dan itu diperoleh di wilayah Timur Tengah, tepatnya di seputar Jazirah Arab (Makkah-Madinah saat itu), dan Masjidil Haram, khususnya Ka'bah yang menjadi jantung atau pusatnya ajaran Islam. Hal ini, menjadikan kita sebagai bangsa Indonesia, merasa bangga dan kagum atas capaian yang diperoleh oleh beliau.

### 4). Karya Tulisnya

Sejak tahun 1870 M, kesibukan Imam Nawawi semakin bertambah, karena harus banyak menulis kitab. Inisiatif menulis, lebih banyak datang dari desakan sebagian koleganya dan para sahabatnya dari Jawa. Kitab-kitab yang ditulisnya sebagian besar adalah kitab-kitab komentar (syarh) dari karya-karya ulama sebelumnya yang populer dan dianggap sulit dipahami.

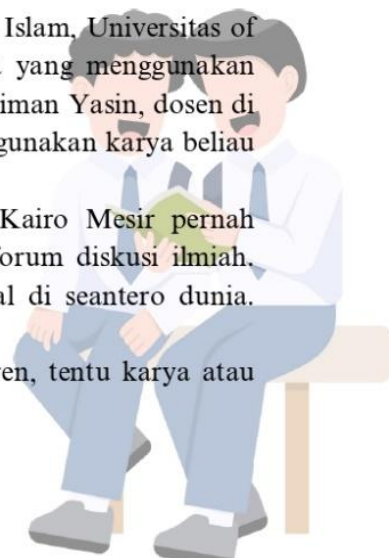
Alasan menulis syarh, selain karena permintaan pihak lain, Imam Nawawi juga berkeinginan untuk melestarikan karya pendahulunya yang sering mengalami perubahan (tahrif) dan pengurangan. Saat menyusun karyanya, beliau selalu berkonsultasi dengan ulama-ulama besar lainnya, termasuk sebelum naskahnya naik cetak. Karya-karya beliau cepat tersiar ke berbagai penjuru dunia, karena karyakaryanya mudah dipahami dan mendalam isinya.

Karya tulis beliau banyak yang diterbitkan di Mesir, seringkali beliau hanya mengirimkan manuskripnya, setelah itu tidak memperdulikan lagi bagaimana penerbit menyebarkan hasil karyanya, termasuk hak cipta dan royaltinya, selanjutnya kitab-kitab beliau itu menjadi bagian dari kurikulum Pendidikan Agama di seluruh pesantren di Indonesia, bahkan Malaysia, Filipina, Thailand dan juga negara-negara di Timur Tengah.

Menurut Ray Salam T. Mangondana, peneliti di Institut Studi Islam, Universitas of Philippines, ada sekitar 40 sekolah agama tradisional di Filipina yang menggunakan karya Imam Nawawi sebagai kurikulum belajarnya. Selain itu Sulaiman Yasin, dosen di Fakultas Studi Islam Universitas Kebangsaan Malaysia juga menggunakan karya beliau untuk mengajar di kuliahnya.

Tepat tahun 1870 M, para ulama Universitas Al-Azhar Kairo Mesir pernah mengundang beliau untuk memberikan kuliah singkat di suatu forum diskusi ilmiah. Mereka tertarik untuk mengundang beliau, karena sudah dikenal di seantero dunia. Semua karya beliau, berbahasa Arab.

Bagi para murid/santri yang pernah sekolah (mondok) di pesantren, tentu karya atau kitab yang disusun oleh Syekh Nawawi sudah pernah dipelajari.



Berikut ini, 10 nama kitab karya beliau dari total karya beliau yang berjumlah 115 yang mengupas tentang Fiqh, Tasawuf, Tafsir, dan Hadis, yaitu:

1. Sullam al-Munājah syarah Safīnah al-Shalāh
2. Bahjah al-Wasāil syarah al-Risālah al-Jāmi'ah bayn al-Usūl wa al-Fiqh wa al-Tasawwuf
3. al-Tausyīh/Quwt al-Habīb al-Gharīb syarah Fath al-Qarīb al-Mujīb
4. Marāqī al-'Ubūdiyyah syarah Matan Bidāyah al-Hidāyah
5. Nashāih al-'Ibād syarah al-Manbahātu 'ala al-Isti'dād li yaum al-Mi'ād
6. Qāmi' al-Thugyān syarah Mandhūmah Syu'bu al-Imān
7. al-Tafsir al-Munīr li al-Mu'ālim al-Tanzīl al-Mufasssīr 'an wujūh mahāsin al-Ta'wil musammā Marāh Labīd li Kasyaf Ma'nā Qur'an Majīd
8. Nur al-Dhalām 'ala Mandhūmah al-Musammāh bi 'Aqīdah al-'Awwām
9. Tanqīh al-Qaul al-Hatsīts syarah Lubāb al-Hadīts
10. 'Uqūd al-Lujain fi Bayān Huqūq al-Zaujain.

#### b. Syaikh Yusuf Abul Mahasin Tajul Khalwati al-Makasari

##### 1). Riwayat Hidupnya

Nama lengkapnya Syekh Yusuf Abul Mahasin Tajul Khalwati al Makasari. Beliau dilahirkan di Gowa, Sulawesi Selatan, pada tanggal 3 Juli 1626, sedangkan tempat wafatnya di Cape Town, Afrika Selatan, pada tanggal 23 Mei 1699 pada usia 72 tahun. Beliau dijadikan sebagai pahlawan nasional Indonesia. Sementara di kalangan rakyat Sulawesi Selatan, mendapatkan gelar sebagai Tuanta Salamaka ri Gowa (“tuan guru penyelamat kita dari Gowa”).

Syekh Yusuf lahir dari ayah-ibu bernama Abdullah dan Aminah. Nama saat dilahirkan adalah Muhammad Yusuf. Konon, nama ini diberikan oleh Sultan Alauddin (berkuasa sejak 1593M, wafat 15 Juni 1639 M, raja Gowa pertama yang masuk Islam, yang masih kerabat dari ibu Syekh Yusuf. Pendidikan agama diperolehnya sejak berusia 15 tahun di Gowa. Syekh Yusuf juga berguru pada Sayyid Ba Alawi bin Abdul al Allamah Attahir dan Sayyid Jalaludin Al-Aidid.

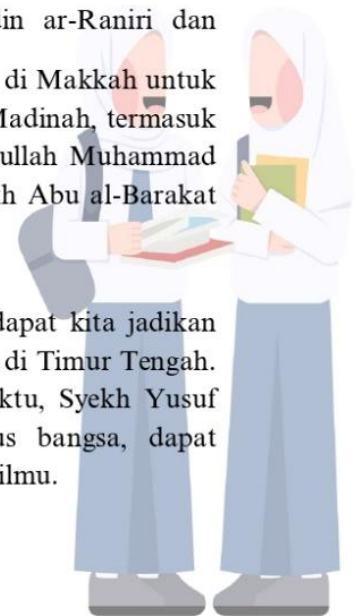


Kembali dari Gowa, Syekh Yusuf menikah dengan putri Sultan Gowa, lalu saat usianya 18 tahun, Syekh Yusuf pergi ke Banten dan Aceh. Di Banten, sahabatnya adalah Sultan Ageng Tirtayasa, yang kelak mengangkatnya sebagai Mufti Kesultanan Banten. Selanjutnya, Di Aceh, Syekh Yusuf berguru pada Syekh Nuruddin ar-Raniri dan mendalami tarekat Qadiriyyah.

Tahun 1644 M, Syekh Yusuf menunaikan ibadah haji dan tinggal di Makkah untuk beberapa lama, lalu belajar kepada ulama terkemuka di Makkah dan Madinah, termasuk juga memperdalam ilmu ke Yaman, berguru pula kepada Syekh Abdullah Muhammad bin Abdul Baqi, dan ke Damaskus (Suriah) untuk berguru pada Syekh Abu al-Barakat Ayyub bin Ahmad bin Ayyub al-Khalwati Al-Quraisyi

##### 2) Teladan yang dapat dicontoh

Ketekukan, penjelajahan, dan ikhtiarnya dalam menuntut ilmu, dapat kita jadikan contoh. Betapa tidak! Syekh Yusuf mempelajari Islam sekitar 20 tahun di Timur Tengah. Pencapaian itu, sangat luar biasa, apalagi jika kita kaji dari sisi waktu, Syekh Yusuf melakukan itu sekitar abad 17. Lagi-lagi, kalian sebagai penerus bangsa, dapat meneladani jejak langkah Syekh Yusuf dalam ikhtiarnya saat menuntut ilmu.



Saat Kesultanan Gowa kalah perang dari Belanda, Syekh Yusuf pindah ke Banten. Pada periode ini, Kesultanan Banten menjadi pusat pendidikan agama Islam, dan Syekh Yusuf memiliki murid dari berbagai daerah, termasuk 400 orang asal Makassar yang dipimpin oleh Ali Karaeng Bisai.

Pada September 1684 M, Syekh Yusuf ditangkap dan diasingkan ke Srilanka. Di negeri itu, Syekh Yusuf tetap berdakwah, sehingga memiliki murid ratusan yang berasal dari India Selatan. Salah satu ulama besar India, yang merupakan santrinya adalah Syekh Ibrahim bin Mi'an.

Melalui jamaah haji yang singgah di Srilanka, Syekh Yusuf masih dapat berkomunikasi dengan para pengikutnya di Nusantara, akhirnya oleh Belanda, diasingkan yang lebih jauh lagi, yakni Afrika Selatan yang terjadi pada bulan Juli 1693.

Lagi-lagi Syekh Yusuf masih tetap berdakwah Di Afrika Selatan, pengikutnya banyak sekali. Saat beliau wafat tanggal 23 Mei 1699 M, pengikutnya menjadikan hari wafatnya sebagai hari peringatan. Bahkan, Nelson Mandela, mantan presiden Afrika Selatan, menyebutnya sebagai „Salah Seorang Putra Afrika Terbaik’.

Jenazah Syekh Yusuf Tajul Khalwati dibawa ke Gowa atas permintaan Sultan Abdul Jalil (1677-1709 M) dan dimakamkan kembali di Lakiung, pada April 1705 M. Kemudian Syekh Yusuf dianugerahi gelar Pahlawan Nasional oleh Presiden Soeharto.

Selanjutnya, pada tahun 2009, Syekh Yusuf dianugerahi penghargaan Oliver Thambo, yaitu penghargaan sebagai Pahlawan Nasional Afrika Selatan oleh Presiden Afrika Selatan Thabo Mbeki kepada ahli warisnya yang disaksikan oleh Wapres RI pada waktu, M. Yusuf Kalla di Pretoria Afrika Selatan.

### 3). Karya Tulisnya

Syekh Yusuf dikenal juga sebagai mursyid (pembimbing) tarekat Khalwatiyah. Beliau juga mengajarkan tarekat lainnya, antara lain: Qadiriyah, Naqshabandiyah, Ba„lawiyah, dan Syathariyah. Itu semua sesuai ijazah yang pernah diterimanya.

Ajaran pokoknya adalah usaha manusia untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt. yang mengacu pada peningkatan kualitas akhlak yang mulia serta penekanan amal shalih dan dzikir, baik secara perorangan maupun kelompok. Penjelasan lebih rinci dapat ditemukan pada risalahnya yang berjudul An-Nafhatu As Sailaniyah.

Khusus berkaitan dengan tata cara melakukan dzikir, salah satu amalan terpenting dalam tarekat, diuraikan dalam risalahnya berjudul Kaifiyāt al- Dzikir (Cara-cara Berdzikir). Menurutnnya, ada 20 macam adab berdzikir. Lima di antaranya mengenai hal-hal yang hendaknya dilakukan sebelum berdzikir. Lima macam itu, sebagai berikut.

Pertama, bertaubat dari segala dosa; Kedua, berwudhu jika hadas (besar dan kecil). Ketiga, mandi jika junub; Keempat, berdiam diri tidak bicara, kecuali mengucapkan kalimat dzikir; serta Kelima, memohon (berdoa) hanya kepada Allah Swt. Selain beberapa risalah tersebut, sedikitnya ada 20 judul buku yang ditulis Syekh Yusuf. Hampir semuanya berbahasa Arab. Di antaranya sebagai berikut:

- a). Zubdād al-Asrār fī Tahqīq Ba’d Masyārib al-Akhyār.
- b). Tāj al-Asrar fī Tahqīq Masyrab Al ‘Ārifīn min Ahl al-Istibshār.
- c). Mathālib as-Sālikīn, Fath Kaifiyyah az-Dzīkr.
- d). Safīnat an-Najah, menjadi karyanya yang paling populer, yang hingga kini masih banyak diajarkan di berbagai pesantren. Di Museum Pusat Jakarta, juga didapati sekitar 10 manuskrip Syekh Yusuf yang belum diterjemahkan



### c. Jejak dan Langkah Abdus Samad bin Abdullah al-Jawi al-palimbani

#### 1). Riwayat Hidupnya

Syekh Abdus Samad dilahirkan di Palembang (kini masuk wilayah Sumatera Selatan) pada tahun 1116 H/1704 M, dan wafat pada tahun 1203 H/1789 M dalam usia 85 tahun. Beliau mendapat pendidikan dasar dari ayahnya sendiri di Palembang atau Kedah (Malaysia).

Jika ditelaah dari silsilah, nasab Syekh Abdus Samad berketurunan Arab, dari jalur ayah. Nama ayahnya adalah Syekh Abdul Jalil, yang merupakan ulama yang berasal dari Yaman, yang dilantik menjadi Mufti Negeri Kedah (kini Malaysia) pada awal abad ke-18. Sementara ibunya, bernama Radin Ranti, adalah wanita asli Palembang. Sementara, nama panjangnya terdapat 3 versi, yakni: Abdus Samad al-Jawi al-Falembani, Abdus Samad bin Abdullah al-Jawi al Falembani, dan Sayyid Abdus Samad bin Abdurrahman al-Jawi.



Pendidikannya dilanjutkan di salah satu pondok di Negeri Pattani (kini masuk wilayah Thailand Selatan). Saat itu, di Pattani menjadi pusat menempa ilmu-ilmu keislaman, setelah dari Pattani, beliau langsung belajar ke Arab (Makkah dan Madinah).

Di Pattani, beliau mendapatkan ilmu-ilmu dasar, seperti hafalan Matan Ilmu-Ilmu Arabiyah, dilanjutkan di bidang Syariat Islam dimulai dengan matan-matan ilmu fiqh yang ebrmadzhab Imam Syafi'i.

Selanjutnya, di bidang tauhid dimulai dengan menghafal matan matan ilmu kalam/ushuluddin menurut faham Ahlus Sunnah wal Jamaah (Aswaja/Sunni) yang bersumber dari Syekh Abul Hasan al-Asy'ari dan Syekh Abu Mansur al-Maturidi, karena kecerdasannya saat di Pattani, beliau sudah diperbolehkan sebagai pengajar, meskipun masih sebatas menjadi Mentor atau Tutor.

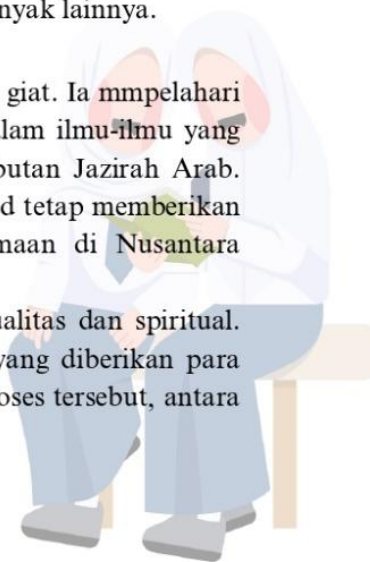
Syekh Muhammad bin Samman menjadi gurunya, Sykh Abdus Samad mendalami juga kitab-kitab tasawuf kepada Syekh Abdul Rauf Singkel dan Samsuddin al-Sumaterani, kedua-duanya dari Aceh. Sejak kecil, beliau lebih mendalami ilmu tasawuf, maka sejarah mencatatnya sebagai ulama yang memiliki kepakaran dan keistimewaan di cabang ilmu tersebut.

Syekh Abdus Samad merupakan salah satu kunci pembuka dan pelopor perkembangan intelektualisme Nusantara Indonesia. Ketokohnya melengkapi nama-nama ulama dan intelektual berpengaruh seangkatannya, misalnya Nuruddin ar-Raniri, Muhammad Arsyad al-Banjari, Hamzah Fansuri, Yusuf al-Makasari, dan masih banyak lainnya.

#### 2). Teladan yang dapat dicontoh

Sesampai di Makkah dan Madinah, semangat belajarnya semakin giat. Ia mmpelahari dan menyerap beberapa ilmu yang belum dikuasai, dan memperdalam ilmu-ilmu yang sudah dikuasainya dari guru dan ulama yang terkenal dengan sebutan Jazirah Arab. Namun, beliau tidak melupakan negeri asalnya. Syekh Abdus Samad tetap memberikan perhatian besar pada perkembangan sosial, politik, dan keagamaan di Nusantara Indonesia.

Beliau mengalami perubahan besar berkaitan dengan intelektualitas dan spiritual. Capaian itu tidak terlepas dari semangat dan proses pencerahan yang diberikan para gurunya. Beberapa gurunya yang masyhur dan berwibawa dalam proses tersebut, antara lain Muhammad bin Abdul Karim al-Sammani,



Muhammad bin Sulayman al-Kurdi (Irak), dan Abdul al-Mun'im Damanhuri.

Selain itu, tercatat juga dalam sejarah bahwa beliau berguru juga kepada ulama besar yang lain, di antaranya Ibrahim al-Rais, Muhammad Murad, Muhammad al-Jawhari, dan Athaullah al-Mashri (Mesir). Hasilnya tidak siasia, perjuangannya menuntut ilmu di Masjidil Haram dan tempat-tempat lainnya, mengangkat dirinya menjadi salah seorang ulama Nusantara yang disegani dan dihormati di kalangan ulama Arab, juga Nusantara Indonesia.

Berdasarkan jejak langkahnya, kita menjadi sadar bahwa capaian besar, diperoleh dari ikhtiar dan usaha yang penuh kesungguhan, bertanggung jawab, serta selektif dalam memilih guru. Itu baru usaha lahir, sedangkan usaha dan olah batin tentu tidak dilupakan, baik dari pribadi maupun mohon doa dari para guru-gurunya. Berkat capaian Syekh Abdus Samad, sekali membuktikan bahwa bangsa Indonesia tidak kalah prestasinya dengan bangsa lain di dunia

### 3). Karya Tulisnya

Syekh Abdus Samad termasuk pengarang yang produktif. Karyanya yang terkenal dan sampai saat ini masih dipergunakan adalah Hidayatus Salikin dan Siyarus Salikin. Kedua kitab tersebut, merupakan penjelasan dari 2 kitab karya Hujjatul Islam Imam al-Ghazali, yakni Bidāyat al-Hidāyah dan Lubāb Ihyā' 'Ulūm al-Dīn.

Adapun kitab dan karyanya yang lain, sebagai berikut:

- a). Zahratul Murīd fi Bayāni Kalimah al-Tauhīd, 1178 H/1764 M.
- b). Risalah Pada Menyatakan Sebab Yang Diharamkan Bagi Nikah, 1179 H/1765 M.
- c). Hidāyatus Sālikīn fi Sulūki Maslakil Muttaqīn, 1192 H/1778 M.
- d). Siyārus Sālikīn ilā 'Ibādati Rabbil 'Alamīn, 1194 H/1780 M-1203 H/1788 M.
- e). Al-'Urwatul Wutsqā wa Silsilatu Waliyil Atqā.
- f). Ratib Sheikh 'Abdus Shamad al-Falimbani.
- g). Nashīhatul Muslimīna wa Tazkiratul Mu'minīna fi Fadhāilil Jihādi wa Karāmatil Mujtahidīna fi Sabīlillah. h.)Ar-Risālatu fi Kaifiyatir Rītib Lailatil Jum'ah
- i). Mulhiqun fi Bayāni Fawaidin Nafi'ah fi Jihādi fi Sabīlillah
- j). Zātul Muttaqin fi Tauhidi Rabbil 'Alamīn
- k). Ilmut Tasawuf
- l). Mulkhishut Tuhbatil Mafdhah minar Rahmatil Mahdah 'Alaihis Shalātu was Salām
- m). Kitab Mi'raj
- n). Anisul Muttaqin
- o). Puisi Kemenangan Kedah

### d. Jejak dan Langkah Nuruddin bin Ali ar-Raniri

#### 1). Riwayat Hidupnya

Nama lengkapnya Syekh Nuruddin Muhammad bin „Ali bin Hasanji bin Muhammad Hamid ar-Raniri al-Quraissy. Jika ditelaah dari namanya, beliau memiliki darah keturunan (nasab) dari suku Quraissy, suku yang juga menurunkan Nabi Muhammad Saw.

Ayahnya adalah seorang pedagang Arab yang bergiat dalam pendidikan agama, sedangkan nama populernya adalah Syekh Nuruddin Ar-Raniri atau Syekh Nuruddin, beliau adalah ulama penasihat Kesultanan Aceh pada masa kepemimpinan Sultan Iskandar Tsani (Iskandar II).



Syekh Nuruddin diperkirakan lahir sekitar akhir abad ke-16 di kota Ranir, wilayah Gujarat India, dan wafat pada 21 September 1658 M. Pada tahun 1637 M, ia datang ke Aceh, dan kemudian menjadi penasehat kesultanan di daerah tersebut sampai tahun 1644 M.

Syekh Nuruddin mula-mula mempelajari bahasa Melayu di Aceh, lalu memperdalam pengetahuan agama saat beribadah haji ke Makkah. Sepulang dari Makkah, didapati bahwa pengaruh Syamsuddin as-Sumatrani sangat besar di Aceh. Karena tidak cocok dengan aliran wujudiyah (salah satu aliran tasawuf), Syekh Nuruddin pindah ke Semenanjung Malaka untuk memperdalam ilmu agama dan bahasa Melayu.

## 2). Teladan yang dapat dicontoh

Pengetahuan Syekh Nuruddin tak terbatas dalam satu cabang ilmu saja, namun sangat luas yang meliputi bidang sejarah, politik, sastra, filsafat, fikih, dan mistisisme (tasawuf). Beliau adalah negarawan, ahli fikih, teolog, sufi, sejarawan dan sastrawan penting dalam sejarah Melayu pada abad ke-17.

Peranan Syekh Nuruddin dalam perkembangan Islam di Nusantara tidak dapat diabaikan. Dia berperan membawa tradisi besar Islam sembari mengurangi masuknya tradisi lokal ke dalam tradisi yang dibawanya. Tanpa mengabaikan peran ulama lain yang lebih dulu menyebarkan Islam di wilayah ini, beliau berupaya menghubungkan satu mata rantai tradisi Islam di Timur Tengah dengan tradisi Islam Nusantara.

Bahkan, Syekh Nuruddin merupakan ulama pertama yang membedakan penafsiran doktrin dan praktik sufi yang salah dan benar. Saat baru tiba di Aceh, di wilayah tersebut telah berkembang luas paham wujudiyah. Paham ini dianut dan dikembangkan oleh Syekh Hamzah Fansuri dan Syamsuddin as-Sumatrani.

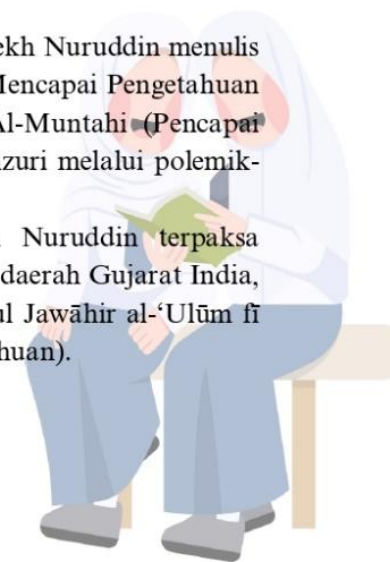
Pada tahun 1637 M, ia kembali ke Aceh dan tinggal selama tujuh tahun. Saat itu Syekh Syamsuddin as-Sumatrani telah meninggal. Berkat keluasan pengetahuannya, Sultan Iskandar Tani (1636 M-1641 M) mempercayainya untuk mengisi jabatan yang ditinggalkan oleh Syamsuddin. Nuruddin menjabat sebagai Kadi Malik al-Adil, Mufti Besar, ditambah jabatan sebagai Syekh di Masjid Bait al-Rahmān.

## 3). Karya Tulisnya

Syekh Nuruddin menulis beberapa buah kitab. Ia juga membaca Hikayat Seri Rama dan Hikayat Inderaputera, yang kemudian dikritiknya dengan tajam, serta Hikayat Iskandar Zulkarnain. Beliau juga membaca Tāj as-Salātīn karya Bukhari al-Jauhari dan Sulālat as-Salātīn yang populer pada masa itu. Kedua karya ini, memberi pengaruh yang besar pada karyanya sendiri, yakni Bustān as-Salātīn.

Sebagai ikhtiar menyanggah pendapat dan paham wujudiyah, Syekh Nuruddin menulis beberapa kitab, antara lain *Asrār al-‘Ārifīn* (Rahasia Orang yang Mencapai Pengetahuan Sanubari), *Syarāb al ‘Asyiqīn* (Minuman Para Kekasih), dan *Al-Muntahī* (Pencapaian Puncak). Di samping itu, ia juga menyanggah ajaran Hamzah Fanzuri melalui polemik-polemik terbuka dengan para pengikut wujudiyah.

Sesudah berpolemik selama sekitar satu bulan, Syekh Nuruddin terpaksa meninggalkan Aceh untuk kembali ke tanah kelahirannya di Ranir, daerah Gujarat India, sehingga ia tidak sempat menyelesaikan karangannya yang berjudul *Jawāhir al-‘Ulūm fī Kasyfī al-Ma‘lūm* (Hakikat Ilmu dalam Menyingkap Objek Pengetahuan).



Syekh Nuruddin juga menulis beberapa kitab khusus untuk melawan aliran wujudiyah, antara lain *Hill az-Dzill* (Sifat Bayang bayang), *Syifā al- Qulb* (Pengobatan Hati), *Tibyān fī Ma'rifāt al-Adyān* (Penjelasan tentang Kepercayaan), *Hujjāt al-Siddiq li Daf az-Zindiq* (Pembuktian Ulama dalam Membantah Penyokong Bid'ah), *Asrār al Insān fī Ma'rifāt ar-Rūh wal ar- Rahmān* (Rahasia Manusia dalam Pengenalan Ruh dan Yang Maha Pengasih).

Secara keseluruhan, Nuruddin Ar-Raniri menulis sekitar 30 naskah buku, di antaranya adalah: a) *Al-Shirāth al-Mustaqīm*. b) *Durrat al-Farāid bi syarh al-'Aqāid an-Nasafiyah*. c) *Hidāyat al-Hābib fī al Targhib wa'l-Tarhib* d) *Bustanus al-Shalathin fī Dzikr al-Awwālin wa al-Ākhirīn*. e) *Nubdzah fī Da'wah al-Dzill ma'a Shāhibihi*. f) *Lathā'if al-Asrār*. g) *Asrāl an-Insān fī Ma'rifāt al-Rūh wa al-Rahmān*. h) *Tibyān fī Ma'rifat al-Adyān*. i) *Akhbār al-Ākhirah fī Ahwāl al-Qiyāmah*. j) *Hill al-Dzhill*. k) *Ma'u'l Hayat li Ahl al-Mamāt*. l) *Jawāhir al-'Ulūm fī Kasyfi' al-Ma'lūm*. m) *Aina'l-'Alam Qabl an-Yukhlaq*. n) *Syifā' al-Qulūb*. o) *Hujjat al-Shiddiq li daf'i al-Zindiq*. p) *Al-Fat-hu'l-Mubīn 'a'l-Mulhiddīn*. q) *Al-Lama'an fī Takfir Man Qala bi Khalq al-Qur'an*. r) *Shawarim al-Shiddiq li Qath'i al-Zindiq* . s) *Rahīq al-Muhammadiyah fī Tharīq al-Shufiyyah*. t) *Ba'du Khalq al-samawāt wa al-Ardh* v) *Kaifiyat al-Shalāt*. u) *Hidāyat al-Īmān bi Fadhli al-Manān*. w) *'Aqā'id al-Shufiyyat al-Muwahhiddīn* x) *'Alaqt Allah bi al-'Alam*. y) *Al-Fat-hu'l-Wadūd fī Bayān Wahdat al-Wujūd*.



## Siklus II

**INFORMASI UMUM**

Nama	: Arnanda Mardatillah
Satuan Pendidikan	: PMDS Putri Palopo
Kelas/ Fase	: XI/ F
Mata Pelajaran	: PAI dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	: 6 × 45 Menit
Tahun Penyusunan	: 2025

**A. KOMPOTENSI AWAL**

- Memahami konsep dasar agama Islam termasuk prinsip-prinsip nilai-nilai dan ajaran-ajaran utamanya.
- Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan pokok-pokok dalam materi meneladani jejak para ulama yang mendunia

**A. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, mandiri, berkebhinekaan global

**B. SARANA DAN PRASARANA**

- LCD Proyektor
- Internet
- Meda Interaktif Froggy Jump berbasis Educaplay

**C. TARGET PESERTA DIDIK**

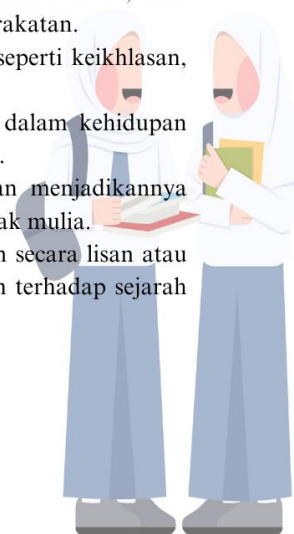
- Siswa kelas XI dengan tingkat pemahaman yang heterogen
- Memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan media digital
- Memiliki minat terhadap sejarah islam dan tokoh-tokohnya.

**D. MODEL PEMBELAJARAN**

- Pembelajaran langsung (Direct Instruction).
- Pembelajaran Berbasis Multimedia
- Pembelajaran kooperatif

**KOMPOTENSI INTI**

- Setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini, peserta didik diharapkan mampu:
- Memahami peran dan kontribusi para ulama Islam yang berpengaruh di dunia, baik dalam bidang keilmuan, dakwah, pendidikan, maupun sosial kemasyarakatan.
- Menganalisis nilai-nilai keteladanan dari tokoh-tokoh ulama dunia, seperti keikhlasan, kegigihan, keilmuan, dan kepedulian terhadap umat.
- Meneladani akhlak dan semangat perjuangan para ulama tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.
- Menunjukkan sikap bangga terhadap warisan intelektual Islam dan menjadikannya inspirasi dalam membentuk karakter pribadi yang religius dan berakhlak mulia.
- Menyampaikan hasil kajian atau refleksi tentang tokoh ulama pilihan secara lisan atau tulisan, sebagai bentuk penguatan literasi dan pemahaman mendalam terhadap sejarah peradaban Islam.



### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menjelaskan Jejak dan Langkah Syekh Abdurauf bin Ali al-Singkili (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya) untuk pertemuan pertama.
- Menjelaskan Jejak Langkah Muhammad Sholeh bin Umar al-Samarani(riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya), untuk pertemuan kedua.
- Menjelaskan Jejak dan Langkah Hamzah al-Fansuri (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya) Untuk pertemuan ketiga

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Ulama Indonesia memiliki peran penting dalam penyebaran Islam, baik di Nusantara maupun di dunia. Melalui kisah perjuangan mereka, siswa dapat mengambil nilai-nilai keteladanan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana peran ulama Indonesia dalam penyebaran Islam?
- Apa saja tantangan yang dihadapi para ulama dalam perjuangannya?
- Bagaimana kita bisa meneladani perjuangan mereka dalam kehidupan modern?

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Materi: Jejak dan Langkah Syekh Abdurauf bin Ali Al-Singkili

#### PERTEMUAN KE 1

##### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka dengan salam
- Guru melanjutkan dengan berdoa besarama-sama sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi.
- Guru melakukan menyampaikan tujuan pembelajaran

##### Kegiatan inti (90 Menit)

- Guru memaparkan materi pembelajaran (materi dilihat pada lampiran materi).
- Siswa merangkum materi pembelajaran.
- Guru membuat kelompok sebanyak 4 kelompok, kelompok ini yang akan di untuk beberapa pertemuan kedepan.
- Guru menggunakan media Froggy Jump berbasis Educaplay.

##### Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

#### PERTEMUAN KE 2

Materi: Jejak dan Langkah Muhammad Sholeh bin Umar Al-Samarani

##### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka dengan salam
- Guru melanjutkan dengan berdoa besarama-sama sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi.
- Guru melakukan menyampaikan tujuan pembelajaran



**Kegiatan Inti (90 Menit)**

- Guru memaparkan materi pembelajaran dengan bantuan power point.
- Siswa membuat rangkuman tentang materi pembelajaran.
- Guru melakukan sesi tanya jawab, terkait video tersebut.
- Siswa duduk bersama teman kelompoknya, sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan sebelumnya, penggunaan media froggy jump berbasis educaplay

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

**PERTEMUAN KE 3**

Materi: Jejak dan Langkah Hamzah Al-Fanzuri

**Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

- Guru membuka dengan salam
- Guru melanjutkan dengan berdoa besarama-sama sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi.
- Guru melakukan menyampaikan tujuan pembelajaran

**Kegiatan Inti (90 Menit)**

- Guru menjelaskan materi pembelajaran
- Siswa merangkum materi pembelajaran.
- Guru membuat kelompok sebanyak 4 kelompok
- Setiap kelompok mendiskusikan materi yang telah dijelaskan oleh guru
- Satu perwakilan dari kelompok menjelaskan hasil diskusi

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini
- Guru membagikan Angket dan Lembar Hasil tes Belajar Siswa
- Siswa mengisi Lembar tersebut
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

**E. ASESMEN**

Asesmen Pengetahuan, menggunakan media Froggy berbasis Educaplay dengan memberikan soal-soal dalam bentuk permainan.

**G. REFLEKSI**

- Guru meminta peserta didik untuk membaca dan mencermati butir sikap dan nilai karakternya.
- Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi diri terkait manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi.



## LAMPIRAN

### MENELADANI JEJAK LANGKAH ULAMA INDONESIA YANG MENDUNIA

#### A. Jejak dan Langkah Syekh Abdurauf bin Ali al-Singkili

##### 1. Riwayat Hidupnya

Nama populernya adalah Syekh Abdurauf bin Ali al-Fansuri as-Singkili (Singkil, Aceh). Tahun lahirnya adalah 1024 H/1615 M, sementara wafatnya di Kuala Aceh, Aceh Tahun 1105 H/1693 M). Beliau adalah ulama besar Aceh, dan memiliki pengaruh besar dalam penyebaran agama Islam di Sumatra dan Nusantara pada umumnya. Sebutan gelarnya yang juga terkenal ialah Tengku Syiah Kuala (bahasa Aceh, artinya Syekh Ulama di Kuala). Adapun nama lengkapnya ialah Aminuddin Abdul Rauf bin Ali al-Jawi Tsumal Fansuri as-Singkili. Sebagian riwayat menyebutkan, keluarganya berasal dari Persia atau Arabia, yang datang dan menetap di Singkil, Aceh, pada akhir abad ke-13. Namun, belum dapat dipastikan karena minimnya catatan sejarah, serta tidak didukung nama keluarga yang mencirikan keturunan Arab ataupun Persia. Beberapa ahli berpendapat, beliau merupakan putra asli pribumi beretnis Minang Pesisir di Singkil yang telah menganut agama Islam pada masa itu. Pendapat lain, mengatakan berasal dari etnis Batak Singkil yang beragama Islam yang tidak diketahui lagi marganya.

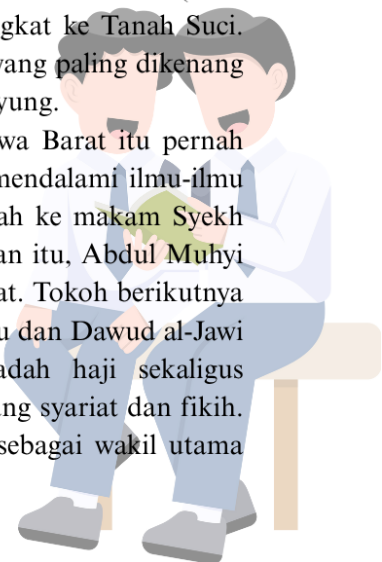
Pada masa mudanya, mula-mula belajar kepada ayahnya sendiri. Kemudian belajar kepada ulama-ulama di Fansur dan Banda Aceh. Selanjutnya, pergi menunaikan ibadah haji, dan dalam proses lawatannya, belajar juga kepada banyak ulama di Timur Tengah.

##### 2. Teladan yang dapat dicontoh

Diperkirakan Syekh Abdul Rauf kembali ke Aceh sekitar tahun 1083 H/1662 M, dan mengajarkan serta mengembangkan Tarekat Syathariah yang diperolehnya. Banyak santri dan murid yang berguru kepadanya, dan berasal dari Aceh serta wilayah Nusantara lainnya. Beberapa yang menjadi ulama terkenal ialah Syekh Burhanuddin Ulakan (dari Pariaman, Sumatra Barat) dan Syekh Abdul Muhyi Pamijahan (dari Tasikmalaya, Jawa Barat). Syekh Abdul Rauf menjadi rujukan penting para mubaligh yang merintis dakwah ke berbagai daerah di Nusantara. Hal itu sejalan dengan sifat strategis Aceh sebagai poros peradaban Islam di Kepulauan Indonesia. Saat itu, Aceh merupakan tempat persinggahan para calon jamaah haji asal Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan lain-lain.

Disebabkan peran besar tersebut, Syekh Abdul Rauf dapat dikatakan sebagai Poros sejumlah ulama Nusantara. Salah seorang muridnya adalah Syekh Burhanudin Ulakan (1646 M-1692 M). Setelah belajar di Aceh, mubaligh asal Pariaman itu berangkat ke Tanah Suci. Sepulangnya dari Haramain, dia mendirikan surau di Ulakan. Jasanya yang paling dikenang adalah mendakwahkan Islam kepada kaum bangsawan Kerajaan Pagaruyung.

Murid lainnya adalah Syekh Abdul Muhyi. Mubaligh asal Jawa Barat itu pernah bermukim di Aceh, untuk kemudian berangkat ke Tanah Suci untuk mendalami ilmu-ilmu agama. Sempat pula dia berkunjung ke Baghdad (Irak) untuk berziarah ke makam Syekh Abdul Qadir Jailani (1077 M-1166 M). Sepulangnya dari rihlah keilmuan itu, Abdul Muhyi menyebarkan dakwah Islam, termasuk tarekat Syathariyah, di Jawa Barat. Tokoh berikutnya adalah Abdul Malik bin Abdullah (1678-1736) dari Semenanjung Melayu dan Dawud al-Jawi ar-Rumi. Keduanya juga berangkat ke Tanah Suci untuk beribadah haji sekaligus pengembangan keilmuan. Akhirnya kiprah Abdul Malik banyak di bidang syariat dan fikih. Sementara, Dawud al-Jawi yang diduga berasal dari Turki, dijadikan sebagai wakil utama dari tarekat Syathariyah sepeninggal wafatnya Syekh Abdur Rauf



### 3. Karya Tulisnya

Menurut Azyumardi Azra (Akademisi UIN Jakarta) menyatakan bahwa banyak karya-karya Syekh Abdurrauf Singkil yang sempat dipublikasikan melalui murid-muridnya. Di antaranya adalah:

- a. *Mir'at al-Thullāb fī Tasyil Mawā'iz al-Badī'rifat al-Ahkām al-Syar'iyah li Mālik al-Wahhāb*, karya ini berisi tentang bidang fiqh atau hukum Islam, yang ditulis atas permintaan Sultanah Safiyatuddin.
- b. *Tarjuman al-Mustafīd*, merupakan naskah pertama Tafsir Al-Qur'an yang lengkap berbahasa Melayu.
- c. *Terjemahan Hadits Arba'in* karya Imam al-Nawawi, ditulis atas permintaan Sultanah Zakiyatuddin.
- d. *Mawā'iz al-Badī'*, berisi sejumlah nasihat penting dalam pembinaan akhlak.

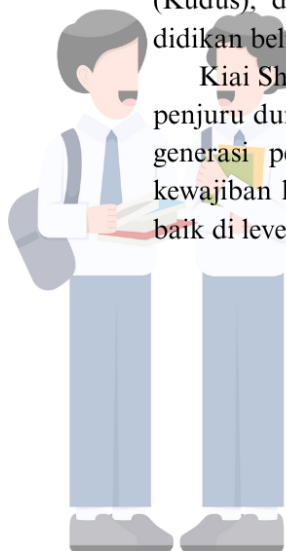
### B. Jejak Langkah Muhammad Sholeh bin Umar al-Samarani

#### 1. Riwayat Hidupnya

Di kalangan ulama atau masyarakat awam, orang sering menyebutnya dengan nama Mbah Sholeh Darat. Kata “Darat” pada akhir nama beliau, disebabkan beliau tinggal di daerah yang bernama Darat, yaitu suatu daerah di pantai utara Semarang. Saat ini, daerah Darat termasuk wilayah Semarang Barat. Mbah Sholeh Darat dilahirkan di desa Kedung Cumpleng, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah, sekitar 1820 M. Sementara, informasi yang lain menyebutkan, beliau lahir di Dukuh Kedung Cumpleng, Desa Ngroto, Kecamatan Mayong, Jepara. Beliau wafat di Semarang pada 28 Ramadan 1321 H/18 Desember 1903 M.

Nama lengkapnya adalah Al-'Alim Al-'Allamah Asy-Syaikh Muhammad Sholeh bin Umar al-Samarani al-Jawi asy-Syafi'i. Jika dari namanya yang panjang, mengindikasikan bahwa beliau merupakan seorang Ulama Besar di Jawa. Nama Ayahnya adalah Kiyai Umar yang merupakan salah seorang pejuang dan orang kepercayaan Pangeran Diponegoro di Jawa Bagian Utara Semarang. Hasil didikan Mbah Sholeh Darat, dapat ditelusuri dari nama-nama berikut ini, yang merupakan tokoh-tokoh besar Indonesia, antara lain: Hadratu Syekh KH Hasyim Asy'ari (Pendiri NU), KH Ahmad Dahlan (Pendiri Muhammadiyah), KH Amir Idris (pekalongan), KH Dahlan Tremas, KH Dimiyathi Tremas, KH Dalhar Watucongol (Magelang). Selanjutnya, KH Bisri Syansuri (Jombang), KH Kholil (Lasem Rembang), KH Sya'ban (Semarang), KH Abdus Syakur Seniorita (Tuban), KH Yasir Jekulo (Kudus), dan KH Thoyib (Mranggen Demak). Jangan dilupakan juga, termasuk hasil didikan beliau adalah tokoh emansipasi wanita Indonesia, yakni R.A. Kartini.

Kiai Sholeh juga menjadi salah satu pengajar di Makkah. Muridnya berasal dari seluruh penjuru dunia, termasuk dari Jawa dan Melayu. Hal ini tentu membanggakan, kita sebagai generasi penerus telah disuguhi banyak tokoh besar Indonesia, karena itu menjadi kewajiban kita untuk dapat mencontoh dan meneladani capaian dan keberhasilan mereka, baik di level nasional, regional maupun mancanegara.



## 2. Teladan yang dapat dicontoh

Kiai Sholeh Darat menimba ilmu di pesantren-pesantren pada zamannya, beliau banyak berjumpa dengan kiai-kiai masyhur yang dikenal memiliki kedalaman serta keluasan ilmu batin (tasawuf), yang kemudian dijadikan sebagai gurunya di Nusantara Indonesia, antara lain KH. M. Sahid yang merupakan cucu dari Syaikh Ahmad Mutamakkin, seorang ulama besar dari daerah Pati Jawa Tengah sekitar abad ke-18.

Beliau juga berguru kepada KH. Syahid Waturoyo, KH. Muhammad Shaleh Asnawi (Kudus), KH. Haji Ishaq Damaran, KH Abu Abdillah Muhammad Hadi Baguni, KH Ahmad Bafaqih Ba'alawi, dan KH Abdul Ghani Bima. Beliau juga menimba ilmu ke gurunya yang di mancanegara, khususnya di wilayah Hijaz (Jazirah Arab Saudi Arabia), antara lain Syekh Muhammad al-Muqri, Syekh Muhammad bin Sulaiman Hasbullah al-Makki, Sayyid Ahmad bin Zaini Dahlan, Syekh Ahmad Nahrowi, Sayid Muhammad Saleh bin Sayid Abdur Rahman Az-Zawawi, Syekh Zahid, Syekh Umar asy-Syami (Suriah dan Palestina) Syekh Yusuf al-Mishri (Mesir).

Berdasarkan penjelasan tersebut, banyak hal yang dapat dicontoh dari Syekh Shaleh Darat, antara lain:

- Pengembaraan ilmunya melalui guru atau ulama yang sudah masyhur, berguru kepada ulama yang bukan sekedar dalam ilmunya, tetapi juga memiliki sangat baik amal ibadah dan akhlak yang dimiliki guru-gurunya.
- Tidak puas hanya menimba ilmu ulama dari Nusantara, tetapi sampai ke mancanegara, khususnya negara-negara di kawasan Timur Tengah, karena pusat Islam pada waktu adalah di wilayah-wilayah tersebut.
- Beliau juga mendidik wanita-wanita muslim, terbukti beliau berhasil melambungkan nama RA. Kartini menjadi tokoh emansipasi wanita Indonesia, padahal pada waktu itu Nusantara masih di bawah cengkeraman penjajah Belanda yang umumnya menjadikan wanita sebagai warga “kelas dua”.

## 3. Karya Tulisnya

Syekh Kyai Sholeh Darat termasuk ulama yang produktif, banyak karya lahir darinya. Di antara kitab atau karya tulis beliau adalah:

- a. Kitab Munjiyat, tentang tasawuf, ringkasan dari penjelasan kitab Ihya' `Ulum ad-Din karangan Imam al-Ghazali.
- b. Syarh Kitab al-Hikam, juga tentang tasawuf, merupakan penjelasan dari kitab al-Hikam karangan Syekh Ibnu Atha'illah al-Askandari.
- c. Latha'if at-Thaharah tentang hukum bersuci. Kitab ash-Shalah, membicarakan tata cara mengerjakan shalat.
- d. Tarjamah Sabil al-'Abid `ala Jauharah at-Tauhid, menjelaskan akidah Ahli Sunnah wal Jamaah dengan mengacu Imam Abul Hasan al-Asy'ari dan Imam Abu Manshur al-Maturidi.



## C Jejak dan Langkah Hamzah al-Fansuri

### 1. Riwayat Hidupnya

Nama populernya Syekh Hamzah Fansuri, atau Hamzah al-Fansuri. Nama al-Fansuri sendiri berasal dari Arabisasi kata Pancur, sebuah kota kecil di pantai Barat Sumatra yang kini terletak antara Singkil (Aceh) dan Sibolga (Sumatra Utara). Merujuk zaman Kerajaan Aceh Darussalam, kampung Fansur itu terkenal sebagai pusat pendidikan Islam di bagian Aceh Selatan. Beliau berasal dari Barus (saat ini di provinsi Sumatera Utara). Di jaman itu, wilayah Barus sering disinggahi para saudagar dan musafir dari mancanegara. Bahkan, disebut oleh Sastrawan Abdul Hadi, signifikansinya sudah tercantum dalam naskah sejarah Yunani Kuno yang ditulis pada abad kedua sebelum Masehi (SM).

Namun, ada pula yang berpendapat lain, bahwa Hamzah Fansuri dilahirkan di Ayuthia, ibukota lama kerajaan Siam (Thailand). Seperti pendapat Syed Naguib al-Attas, bahwa keluarganya memang berasal dari Barus, tetapi dirinya sendiri lahir di Syahr Nawi, yakni Ayuthia, ibu kota Kerajaan Siam yang berdiri pada 1350. Sepanjang hayatnya, Syekh Hamzah Fansuri tidak hanya fasih berbahasa Melayu, tetapi juga Jawa, Siam, Hindi, Arab, dan Persia. Bahasa Arab dan Persia merupakan bahasa penting pada abad ke-16. Saat itu, di Barus sudah berkembang suatu dialek bahasa Melayu yang unggul, di samping dialek Malaka dan Pasai. Oleh karena itu, bahasa Melayu yang dipakai Hamzah Fansuri dalam karya-karyanya dapat dianggap contoh terbaik ragam bahasa Melayu.

### 2. Teladan yang dapat dicontoh

Sepanjang hayatnya, Syekh Hamzah Fansuri tidak hanya fasih berbahasa Melayu, tetapi juga Jawa, Siam, Hindi, Arab, dan Persia. Bahasa Arab dan Persia, merupakan bahasa penting pada abad ke-16, termasuk mengenai tasawuf Islam. Di Barus pada masa itu, sudah berkembang suatu dialek bahasa Melayu yang unggul, di samping dialek Malaka dan Pasai. Oleh karena itu, bahasa Melayu yang dipakai Hamzah Fansuri dalam karya-karyanya dapat dianggap contoh terbaik ragam bahasa Melayu Barus. Semua pegiat Sastra Nusantara menyebut bahwa Hamzah Fansuri adalah penyair agung di rantau Sumatera. Disebutkan oleh A Teeuw, ketika Valentijn (seorang sarjana Belanda) mengunjungi Barus pada 1706, ia membuat catatan yang menunjukkan kekagumannya kepada sang penyair. "Seorang penyair Melayu, Hamzah Pansur, adalah sosok terkemuka di lingkungan orang-orang Melayu, karena syair dan puisinya yang menakjubkan. Kita dibuat dekat kembali dengan kota kelahiran sang penyair, jika mengangkat naik timbunan debu kebesaran dan kemegahan masa lampau," tulis Valentijn.

### 3. Karya Tulisnya

Syekh Hamzah Fansuri merupakan figur penting dalam sejarah kebudayaan Melayu-Indonesia. Kemasyhurannya meliputi banyak bidang, yakni kesusastraan, tasawuf, dan dakwah Islam. Namun, sedikit sekali yang dapat memastikan detail riwayat hidup sang perintis tradisi penulisan syair berbahasa Melayu itu.



Berikut ini, sedikit rincian karya beliau yang terkait dengan kesusatraan Melayu: Syair Hamzah Fansuri terdiri atas 13-21 bait. Setiap bait terdiri atas empat baris, yang berima a-a-a-a. Pada umumnya jumlah kata tiap baris ada empat, meskipun terdapat pengecualian. Syair Hamzah al-Fansuri banyak dipengaruhi puisi-puisi Arab dan Persia (seperti rubaiyat karya Umar Khayyam), namun tetap ada perbedaan, yakni: Rima Rubaiyat adalah a-a-b-a, sedangkan Hamzah al-Fansuri memakai rima a-a-a-a. Selanjutnya, jika ditelaah dari segi tema setiap syair yang dikarang Hamzah al-Fansuri, lebih banyak membahas tentang aspek tasawuf.

Hal ini, dikarenakan bidang lain yang diminati adalah tasawuf, selain sastra dan dakwah Islam. Hamzah Fansuri banyak melakukan kreasi atau inovasi baru, yang sebelumnya tidak dikenal dalam sastra Melayu lama. Misalnya, memperkenalkan bentuk puisi baru untuk mengekspresikan diri. Inovasi lain adalah pemakaian bahasa yang kreatif. Hamzah Fansuri tidak segan-segan meminjam kata-kata dari bahasa Arab dan Persia dalam puisinya. Adapun karya-karya Syekh Hamzah Fansuri yang sampai saat ini masih dapat ditelaah, dikaji dan dinikmati adalah

a. Kelompok Puisi

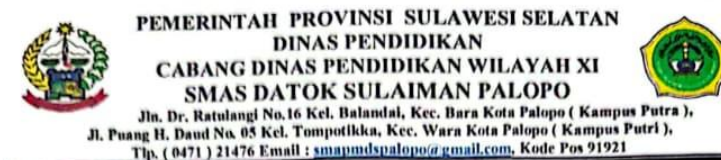
- 1) Syair Burung Unggas
- 2) Syair Dagang
- 3) Syair Hamzah Fansuri
- 4) Syair Perahu
- 5) Syair Si Burung pipit
- 6) Syair Si Burung Pungguk
- 7) Syair Sidang Fakir

b. Kelompok Prosa

- 1) *Asrār al-‘Ārifīn*
- 2) *Sharab al-‘Āsyikīn*
- 3) *Kitab al-Muntahi/Zinat al-Muwahidīn*



Lampiran 7 surat selesai maneliti



**Akreditasi A**

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor : 0458 / SMAS-DS / PLP / VI / 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**N a m a** : Hijaz Thaha, S.Pd.  
**NIP** : 19710623 199702 1 002  
**Jabatan** : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

**N a m a** : ARNANDA MARDATILLAH  
**NIM** : 2202010058  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 UIN Palopo

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di SMAS Datok Sulaiman Palopo sesuai dengan surat izin penelitian dari Pemerintah Kota Palopo Pemerintah Kota Palopo Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Nomor : 500.16.7.2/2025.0386/IP/DPMPSTP tanggal : 16 April 2025, lama penelitian tanggal 15 April 2025 s.d 15 Juli 2025 di SMAS Datok Sulaiman Palopo untuk kepentingan Penulisan Skripsi dengan judul "PENERAPAN MEDIA *FROGGY JUMP* BERBASIS *EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI DI SMAS PESANTREN MODERN DATOK SULAIMAN PUTRI PALOPO".Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 21 Juni 2025  
 Kepala Sekolah,  
  
**Hijaz Thaha, S.Pd., M.Pd.**  
 Nip. 197106231997021002

## Lampiran 8 Validasi Ahli Instrumen

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS GURU**

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama Islam  
**Kelas/Semester** : XI/ Genap  
**Pokok Bahasan** : Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia

**PETUNJUK**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *“Penerapan Media Froggy Jump Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo”*, peneliti menggunakan instrumen Lembar Observasi Aktivitas guru. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Aktivitas Siswa yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda Check (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk **Penilaian Umum**, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom **Saran** yang telah disiapkan

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : berarti “Kurang relevan”
2. : berarti “cukup relevan”
3. : berarti “relevan”
4. : berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aspek Petunjuk Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas				✓
2	Aspek cakupan aktivitas 1. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan dengan jelas 2. Kategori keterlaksanaan pembelajaran termuat dengan lengkap 3. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramati dengan baik				✓ ✓ ✓
3	Aspek bahasa 1. Menggunakan bahasa yang jelas 2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami 3. Menggunakan bahasa yang komunikasi			✓	✓ ✓

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-saran:**

.....

.....

.....

.....

Palopo, ..... Maret 2025

Validator,

Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.

NIP. 19840115 201903 1 006

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama Islam  
**Kelas/Semester** : XI/ Genap  
**Pokok Bahasan** : Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia

**PETUNJUK**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Penerapan Media Froggy Jump Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Observasi Aktivitas Siswa. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Aktivitas Siswa yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda Chek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk **Penilaian Umum**, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom **Saran** yang telah disiapkan

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : berarti "Kurang relevan"
2. : berarti "cukup relevan"
3. : berarti "relevan"
4. : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aspek Petunjuk Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas				✓
2	Aspek cakupan aktivitas 1. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan dengan jelas 2. Kategori keterlaksanaan pembelajaran termuat dengan lengkap 3. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramati dengan baik				✓
3	Aspek bahasa 1. Menggunakan bahasa yang jelas 2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami 3. Menggunakan bahasa yang komunikasi				✓

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-saran:**

sesuai dengan penggunaan kata dan struktur kalimat yg sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Palopo, 21. Maret 2025

Validator,

Erwatul Efendi, M.Pd

NIP. 198312312023211055

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN**  
**AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN MEDIA FROGGY JUMP BERBASIS**  
**EDUCAPLAY**

**A. Petunjuk Pengisian**

Bapak/Ibu validator dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrument angket minat belajar siswa ini dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.

Skala Penilaian:

1 = Kurang                      2 = Cukup                      3 = Baik                      4 = Sangat Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih

**B. Tabel Penilaian**

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian butir angket dengan indikator minat belajar siswa				
2	Kejelasan redaksi dalam setiap butir pernyataan				
3	Ketepatan Bahasa dan tata Bahasa yang digunakan				
4	Keterbacaan dan kemudahan dipahami oleh responden				
5	Konsistensi antar butir pertanyaan dalam angket				
6	Kesesuaian skala pengukuran dengan variabel penelitian				
7	Kelengkapan aspek yang diukur dalam angket				

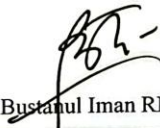
**Penilaian Umum**

1. Tidak layak digunakan
2. Layak digunakan dengan revisi besar
3. Layak digunakan dengan sedikit revisi
4. Layak digunakan tanpa revisi

**C. Saran / Masukan**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Palopo, 21.04......2025  
Validator

  
Dr. Bustanul Iman RN, S.HI, MA  
NIP. 19691106 200501 1 007

**INSTRUMEN VALIDASI TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I  
PENERAPAN MEDIA FROGGY JUMP BERBASIS EDUCAPLAY UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM KELAS XI SMAS PESANTREN MODERN DATOK  
SULAIMAN PUTRI PALOPO**

---

Nama : Arnanda Mardatillah

Nim : 2202010058

**A. PENGANTAR**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap tes yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. PETUNJUK**

1. Instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian bapak/Ibu mengenai tes hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian sesuai dengan aspek kriteria yang telah ditetapkan seperti terlampir.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda pada angka yang sesuai untuk aspek yang dinilai.

Keterangan:

Tidak Valid = 1

Kurang Valid = 2

Cukup Valid = 3

Valid = 4

3. Jika ada penilain yang tidak sesuai atau terdapat kekurangan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menuliskan kritik saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Bantuan Bapak/Ibu dalam mengisi lembaran ini secara objektif dan serius, besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti menyampaikan terimakasih.

## C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	<b>Materi</b>				
	1. Soal dikembangkan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. (taksiran: Rln ?)				
	2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi pembelajaran PAI				
2.	<b>Konstruksi</b>				
	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas				
	2. Pokok soal tidak memberi petunjuk atau mengarah langsung kepada kunci jawaban				
3.	<b>Bahasa</b>				
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.				
	2. Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami oleh siswa.				
	3. Tidak menggunakan istilah yang bersifat <del>tokal</del> , tabu, atau tidak layak digunakan dalam konteks pendidikan.				
	4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali jika merupakan satu kesatuan makna dalam konteks soal.				

**D. PENILAIAN UMUM**

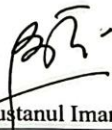
Penilaian umum terhadap tes hasil belajar siswa

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**E. SARAN**

.....  
.....  
.....

Palopo, <sup>21</sup>.....April 2025  
Validator

  
Dr. Bustanul Iman RN, S.HI, MA  
NIP. 19691106 200501 1 007

**INSTRUMEN VALIDASI TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II  
PENERAPAN MEDIA FROGGY JUMP BERBASIS EDUCAPLAY UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM KELAS XI SMAS PESANTREN MODERN DATOK  
SULAIMAN PUTRI PALOPO**

---

Nama : Arnanda Mardatillah

Nim : 2202010058

**A. PENGANTAR**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap tes yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. PETUNJUK**

1. Instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian bapak/Ibu mengenai tes hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian sesuai dengan aspek kriteria yang telah ditetapkan seperti terlampir.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda pada angka yang sesuai untuk aspek yang dinilai.

Keterangan:

Tidak Valid = 1

Kurang Valid = 2

Cukup Valid = 3

Valid = 4

3. Jika ada penilain yang tidak sesuai atau terdapat kekurangan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menuliskan kritik saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Bantuan Bapak/Ibu dalam mengisi lembaran ini secara objektif dan serius, besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti menyampaikan terimakasih.

## C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	<b>Materi</b>				
	1. Soal dikembangkan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan (Taksonomi Bloom)				✓
	2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi pembelajaran PAI				✓
2.	<b>Konstruksi</b>				
	1. Soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas			✓	
	2. Soal tidak memberi petunjuk atau mengarah langsung kepada kunci jawaban			✓	
3.	<b>Bahasa</b>				
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
	2. Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami oleh siswa.			✓	
	3. Tidak menggunakan istilah yang bersifat tabu, atau tidak layak digunakan dalam konteks pendidikan.			✓	
	4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali jika merupakan satu kesatuan makna dalam konteks soal.			✓	

**D. PENILAIAN UMUM**

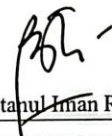
Penilaian umum terhadap tes hasil belajar siswa

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**E. SARAN**

.....  
.....  
.....

Palopo, <sup>20</sup>.....Mei 2025  
Validator

  
Dr. Bustanul Imman RN, S.HI, MA  
NIP. 19691106 200501 1 007

**LEMBAR VALIDASI MATERI MENELADANI JEJAK LANGKAH  
ULAMA INDONESIA YANG MENDUNIA KELAS XI SMAS PESANTREN  
MODERN DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Mahasiswa : Arnanda Mardatillah  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Nama Validator : Prof. Dr. Muhaemin M.A  
 Bidang Validator : Ahli Materi

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap materi Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia Yang Mendunia sesuai dengan kriteria yang ada dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian sebagai berikut:  
 1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik
3. Bapak dimohon untuk memberikan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada Penerapan Media Froggy Jump Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAS Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo
4. Bapak dimohon untuk memberi komentar atau saran pada halaman yang tersedia.
5. Atas bantuan Bapak peneliti ucapkan terimakasih

**B. PERTANYAAN**

NO.	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Isi				
	a. Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran				
	b. Materi mudah dipahami				
	c. Penyajian materi dapat menunjang pembelajaran				
	d. Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				
	e. Kesesuaian anatar materi yang di buku dan dimedia				
2.	Kegunaan/Manfaat				

	a. Meningkatkan motivasi belajar siswa				
	b. Meningkatkan pengetahuan peserta didik				
	c. Meningkatkan pemahaman peserta didik				
	d. Menumbuhkan semangat untuk berprestasi dan berkontribusi.				

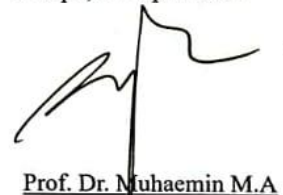
### C. KESIMPULAN

<input checked="" type="checkbox"/>	Dapat digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Dapat digunakan dengan revisi kecil
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi besar
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

..... sudah bagus dan dapat digunakan .  
 .....  
 .....

Palopo, 21 April 2025



Prof. Dr. Muhaemin M.A

19790203 200501 1 006

Lampiran 9 Proses Meneliti  
Siklus I



Pertemuan Pertama



Pertemuan Kedua



Pertemuan Ketiga

Siklus II



Pertemuan Pertama

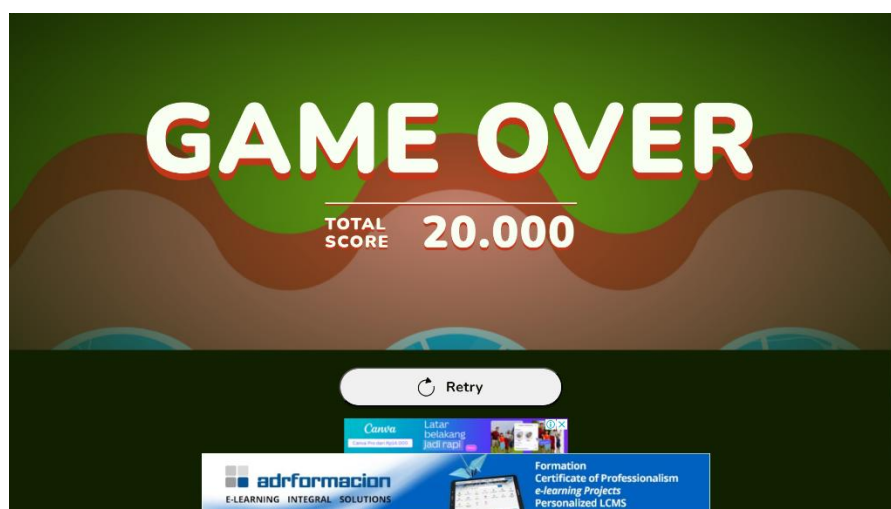
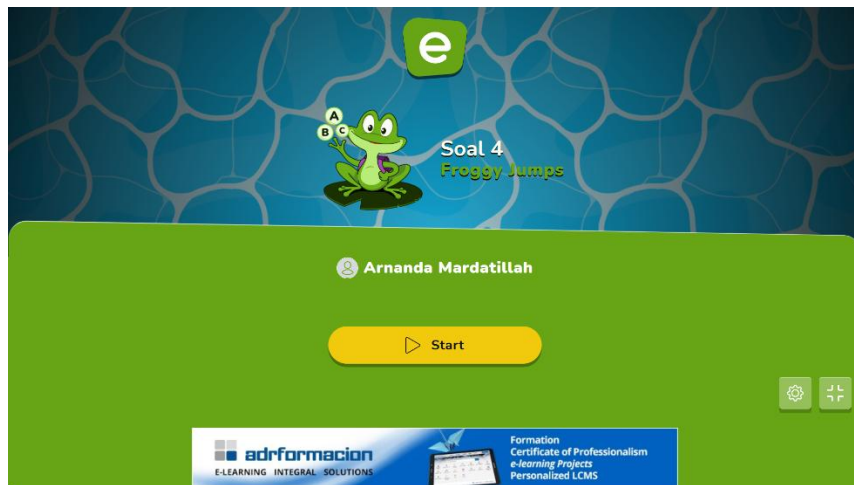


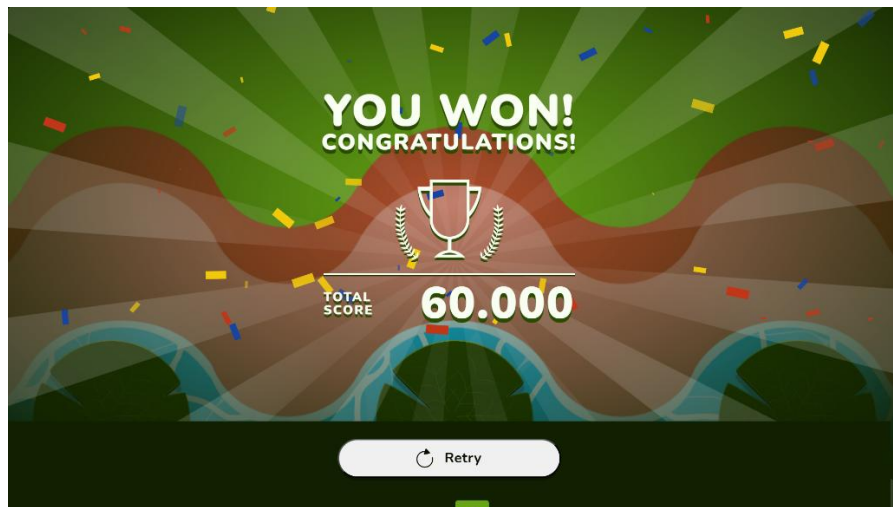
Pertemuan Kedua





Pertemuan Ketiga

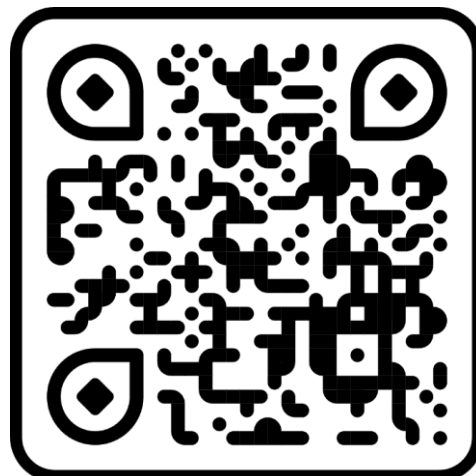
Lampiran 10 Media Pembelajaran *Froggy Jump* berbasis *Educaplay*



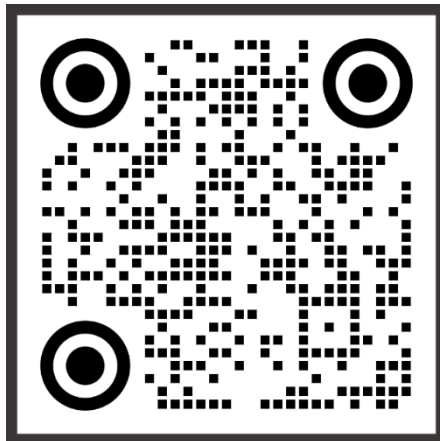
Lampiran 11 Sampel Angket Minat Belajar  
Siklus I



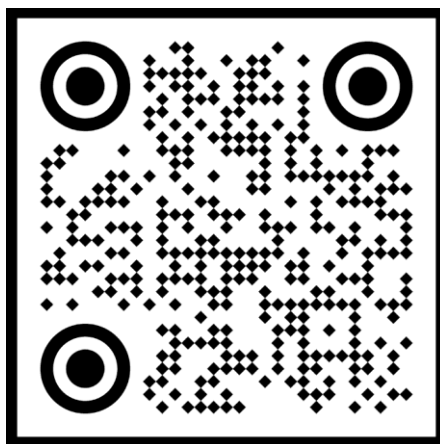
Siklus II



Lampiran 11 Sampel Tes Hasil Belajar  
Siklus I



Siklus II



### Riwayat Hidup



Arnanda Mardatillah lahir pada tanggal 25 Juni 2004 di Sassa. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, putri dari Bapak Heri Jaya dan Ibu Sarmawati Latepu. Saat ini, peneliti berdomisili di Desa Sassa, Kecamatan Baebunta, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Peneliti memulai jenjang pendidikan formalnya di SD Negeri 033 Baebunta dan lulus pada tahun 2016. Ia kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Baebunta dan lulus pada tahun 2019, serta menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 3 Luwu Utara pada tahun 2022. Selanjutnya, peneliti melanjutkan studi di jenjang Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo sebagai mahasiswa angkatan tahun 2022. Selain aktif dalam kegiatan akademik, peneliti juga aktif dalam organisasi kemahasiswaan. Ia bergabung dalam kepengurusan Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (HMPS PAI) pada bidang Kemuslimahan untuk periode 2024–2025.

contact person penulis : [arnandamardatillah@gmail.com](mailto:arnandamardatillah@gmail.com)