

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium*, yang berarti perantara atau penghubung dalam penyampaian pesan. Menurut Ahmad Rohani, media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indera dan digunakan sebagai sarana untuk membantu berlangsungnya komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar (Fadilah et al., 2023:3). Sementara itu, pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat atau sarana yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran guna membantu penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Kehadiran media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif (Bahtiar et al., 2023:148-150).

Pendapat lain dikemukakan oleh A.S. Hardjasudarma yang menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat atau perantara yang dapat merangsang indera manusia dalam memperoleh dan memahami informasi. Selain itu, Djamarah dan Zain menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang digunakan oleh guru sebagai penunjang proses pembelajaran agar penyampaian materi menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh (Djamarah and Zain 2002:137). Media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan pesan (materi pembelajaran) dan menarik perhatian, minat, pikiran dan emosi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Resti et al., 2024:1148-1149).

Media pembelajaran memiliki manfaat untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara lebih rinci manfaat media pembelajaran adalah: 1) meningkatkan motivasi dan minat 2) memperjelas materi 3) memvariasikan metode belajar 4) mengatasi

keterbatasan 5) meningkatkan kualitas pembelajaran dan 6) mendorong partisipasi aktif siswa (Supriyono, 2018:44-48). Selain itu, media pembelajaran berperan dalam meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang menarik dapat meminimalkan kejenuhan siswa serta mengurangi kecenderungan siswa untuk pasif dalam pembelajaran.

Terdapat berbagai pendekatan pembelajaran yang dapat membantu kelancaran dalam proses pembelajaran dengan menggunakan platform yang menyediakan game edukasi bervariasi sehingga membuat siswa terlibat aktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan untuk terciptanya proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu platform yang menyediakan game edukasi adalah platform *educaplay*. *Educaplay* adalah salah satu platform daring yang memungkinkan pengguna membuat dan membagikan aktivitas dan permainan edukasi interaktif secara gratis. Platform ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif serta membantu guru mengatasi kejenuhan siswa dengan menyediakan beragam model evaluasi seperti kuis, teka-teki silang, dan matching pairs (Dianita et al. 2024:275-282). Salah satu diantara permainan edukatif yang disediakan oleh *educaplay* adalah *Froggy Jump*.

Froggy Jump adalah game edukasi interaktif yang dirancang untuk membantu anak-anak belajar sambil bermain. Dalam game ini, pemain diajak menjelajahi berbagai dunia seru, sambil menyelesaikan berbagai tantangan berbentuk soal-soal pilihan ganda, dan mini-game. Game ini menggabungkan unsur pembelajaran dan hiburan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Talitha, 2025:1). Setiap tantangan disusun untuk membantu siswa meninjau kembali materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan November 2025 di MTs Al-Jawami, diperoleh informasi bahwa guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits telah menggunakan media pembelajaran digital melalui platform *Educaplay* salah satunya berupa permainan edukatif *Froggy Jump* sebagai upaya dalam meningkatkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih bervariasi. Dalam pelaksanaannya terdapat 4 tahapan, tahapan pertama adalah tahapan persiapan. Dalam tahapan ini, guru menyiapkan media dan beberapa peralatan yang akan

digunakan dalam pembelajaran serta bahan materi pada pertemuan tersebut. Tahapan kedua adalah tahapan pembukaan, dalam tahapan ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan penjelasan materi pada bab III mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Tahapan selanjutnya adalah tahapan inti. Dalam tahapan ini, guru membagi dua kelompok besar yakni kelompok perempuan laki-laki. Setiap kelompok diberikan kesempatan satu kali bermain dari setiap pertanyaan dan harus selesai sampai katak tersebut berada di ujung tepi pantai. Guru mengamati aktivitas permainan berlangsung dan memberikan arahan apabila siswa mengalami kesulitan. Tahap akhir dalam permainan ini adalah tahapan penutup dan evaluasi. Pada tahapan ini, siswa dan guru melakukan diskusi tentang pengalaman bermain serta soal-soal yang dianggap sulit selama permainan. Selanjutnya, guru dan siswa merangkum materi yang telah diajarkan dan melaksanakan refleksi bersama dengan membaca kembali hadits yang telah dipelajari.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan penggunaan media pembelajaran *froggy jump* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan serta mampu menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan sebagian siswa selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk pemanfaatan sarana pembelajaran sebagai faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar. Namun dalam pelaksanaannya, setiap siswa memberikan respon yang berbeda terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Adanya perbedaan respon tersebut menjadi fenomena yang menarik untuk dikaji khususnya untuk mengetahui apakah respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay* memiliki hubungan dengan minat belajar mereka selama pembelajaran berlangsung.

Respon merupakan tanggapan atau reaksi seseorang terhadap suatu stimulus atau rangsangan yang diterimanya. Setiap individu akan memberikan respon yang berbeda terhadap stimulus yang sama, tergantung pada pengalaman dan persepsi masing-masing (Wardana et al., 2018:329-331). Berdasarkan teori tersebut, perbedaan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* menjadi dasar bagi peneliti untuk mengkaji hubungannya dengan minat belajar mereka.

Berdasarkan uraian diatas inilah yang membuat penulis tertarik untuk menelitinya lebih dalam sebuah penelitian yang dimuat dengan judul “Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran *Froggy Jump* Melalui Platform *Educaplay* Hubungannya dengan Minat Belajar Mereka pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits” (Penelitian pada Siswa Kelas VIII MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VIII MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VIII MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay* hubungannya dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VIII MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VIII MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VIII MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung.
3. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay* hubungannya dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VIII MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan kontribusi teoritis mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Froggy Jump* sebagai salah satu bentuk gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.
- b) Menjelaskan secara teoritis bagaimana unsur permainan, tantangan, dan interaktivitas dalam *Froggy Jump* dapat memengaruhi respon siswa yang berkaitan dengan minat belajar mereka.
- c) Menjadi dasar pengembangan penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan gamifikasi serta pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada bidang studi keagamaan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, diantaranya:

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- 2) Membantu pemahaman materi melalui pendekatan interaktif.
- 3) Mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

- 1) Mendukung terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi peserta didik.
- 2) Mengoptimalkan penyampaian materi melalui penerapan metode yang lebih menarik.
- 3) Memfasilitasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, sesuai dengan perkembangan zaman.

c. Bagi Lembaga

- 1) Membantu membangun citra positif lembaga sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan metode pengajaran.
- 2) Memberikan dasar untuk pengembangan kurikulum dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan.

- 3) Menjadi model praktik pendidikan yang dapat diadopsi oleh lembaga lain.

E. Kerangka Berpikir

Respon diartikan sebagai reaksi terhadap rangsangan (stimulus) yang diterima oleh pancaindra. Respon dapat berupa tanggapan, jawaban atau reaksi yang muncul dari individu terhadap suatu kondisi atau stimulus tertentu (Maknolia & Hidayat, 2020:1) . Sementara menurut Rofiah (2010) respon diartikan sebagai reaksi atau tanggapan yang muncul setelah seseorang menerima rangsangan melalui panca inderanya. Tanggapan tersebut dapat terlihat dalam bentuk sikap maupun perilaku yang ditunjukkan setelah adanya stimulus tertentu. Pada penelitian ini, stimulus yang diberikan kepada peserta didik berupa penggunaan media pembelajaran *Froggy Jump* berbasis platform *Educaplay*.

Respon siswa dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu respon positif dan respon negatif. Respon positif ditunjukkan melalui perasaan senang, ketertarikan, keaktifan, serta kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. Sebaliknya, respon negatif ditandai dengan munculnya kebingungan, kurangnya minat, penolakan, atau sikap yang tidak mendukung terhadap kegiatan pembelajaran (Mandayu et al., 2018:1-3).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu pada proses kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan makna dari sebuah materi pada pembelajaran yang dijelaskan oleh guru sehingga peserta didik dapat menjangkau tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Zahwa & Syafi'i, 2022:62-64). Media pembelajaran *Froggy Jump* merupakan media berbasis game interaktif yang digunakan sebagai sarana pendukung proses belajar. Penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay* terbagi dalam beberapa tahapan yaitu 1) tahapan persiapan: guru menyiapkan media dan peralatan pembelajaran 2) tahapan pembukaan: guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memaparkan materi 3) tahapan inti: penggunaan media pembelajaran *froggy jump* 4) tahapan penutup dan evaluasi: refleksi bersama antara guru dan siswa.

Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan individu untuk menyukai dan memberikan perhatian terhadap suatu objek atau aktivitas tanpa adanya unsur

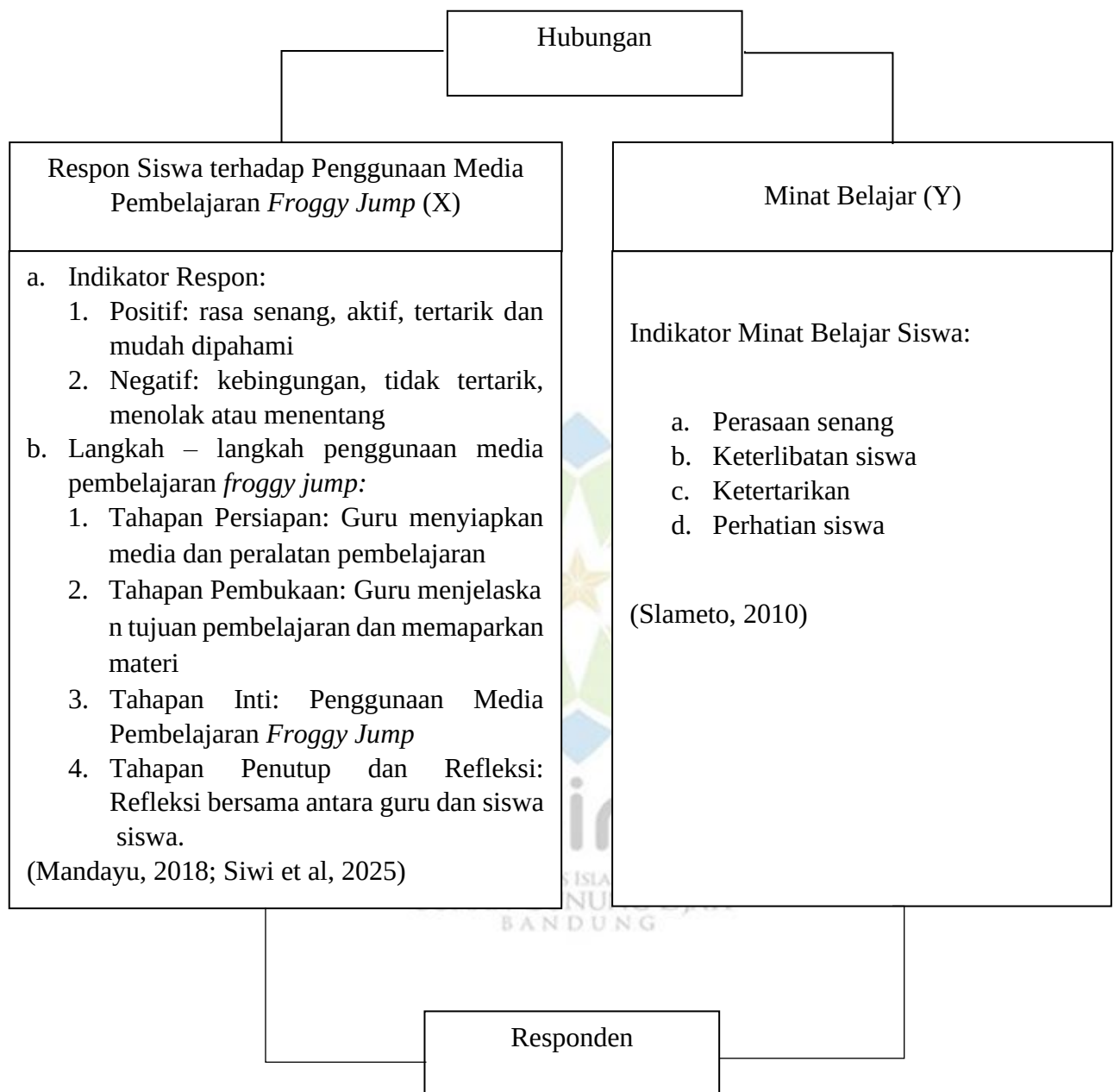
paksaan. Menurut Slameto (2010), minat ditandai dengan munculnya rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu secara sukarela (Slameto, 2010:180). Sementara itu minat belajar merupakan kecenderungan siswa untuk merasa senang, tertarik, memperhatikan, dan terlibat dalam kegiatan belajar. Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi minat belajar siswa yaitu meliputi: 1) perasaan senang, 2) keterlibatan siswa, 3) ketertarikan, 4) perhatian siswa (Ahmad et al., 2020:70-79).

Muhibbin Syah (2007) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar siswa. Faktor-faktor tersebut yakni 1) Faktor internal, yang mencakup kondisi jasmani dan rohani siswa, 2) Faktor eksternal, yang terdiri dari kondisi lingkungan dan pendekatan pembelajaran seperti cara siswa mempelajari materi melalui strategi dan metode yang mereka gunakan.

Penelitian ini berfokus pada hubungan antara respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Froggy Jump* dengan minat belajar siswa. Respon siswa yang ditunjukkan melalui tanggapan, sikap, dan partisipasi selama pembelajaran menjadi aspek yang dianalisis dalam penelitian. Media pembelajaran *Froggy Jump* yang diakses melalui platform *Educaplay* dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur visual dan permainan edukatif.

Penelitian ini menghipotesiskan bahwa semakin positif respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay*, maka semakin tinggi pula tingkat minat belajar mereka. Sebaliknya, apabila respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut cenderung negatif, maka minat belajar mereka juga berpotensi rendah. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru dan pihak sekolah mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir mengenai “Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay* hubungannya dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits” adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang tengah diselidiki. Hipotesis ini hanyalah jawaban sementara yang kebenarannya belum teruji (Hamdani, 2025:67). Maka dari itu, untuk menguji kebenarannya diperlukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikannya.

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay* (variabel X) hubungannya dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits (variabel Y). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat hubungan antara respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay* dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran Al - Qur'an Hadits.

Ho : Tidak terdapat hubungan antara respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *froggy jump* melalui platform *educaplay* dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran Al - Qur'an Hadits.

G. Penelitian Terdahulu

1. Skrispi Fitri Adelia (2025): "Pengaruh Penggunaan Platform Edukasi *Educaplay* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Pembangunan UIN Jakarta".

Kesimpulannya bahwa penggunaan platform edukasi *Educaplay* terbukti berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 61,18 menjadi 73,86 pada posttest, dengan selisih 12,68 poin. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan setelah penggunaan *Educaplay*. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain sebesar 58,21 berada pada kategori Sedang, yang berarti peningkatan minat belajar cukup jelas terlihat pada sebagian besar siswa. Dengan demikian, *Educaplay* dinilai efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Skripsi Athiyatun Nadhrah (2024): “Pengaruh Penggunaan Platform *Educaplay* Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan platform *educaplay* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar anak di RA Tahfidz Al – Qur’an Al – Khairiah. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, fokus dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran serta hasil perolehan gain ternormalisasi sebesar 80,2% yang berada pada kategori tinggi. Uji paired sample t-test juga menunjukkan nilai $\text{sig.} 0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *educaplay* efektif dalam meningkatkan minat belajar anak serta mampu menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan interaktif.

3. Skripsi Selviana (2025): “Efektivitas Website *Educaplay* dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Sekar”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan website *educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis data yang memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test maupun kelas kontrol, serta hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan, media pembelajaran berbasis *educaplay* memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

4. Jurnal Muliadi Ningrat, Riana T Mangesa & Alimuddin Sa’ban Mir: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game pada Minat Belajar Siswa di SMK Mutiara Ilmu Makassar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Terlihat dari data yang dihasilkan dari analisis regresi sederhana taraf signifikan sebesar 0,000 ($0,000 < 0,005$) yang

berarti terdapat pengaruh antara variabel media game terhadap minat belajar siswa dengan analisis uji korelasi menunjukkan nilai R-square sebesar 0,402 yang artinya media pembelajaran berbasis game berpengaruh pada minat belajar siswa dengan persentase pengaruh sebesar 40,2%. Variabel media pembelajaran berbasis game (X) terhadap variabel minat belajar (Y), memiliki hubungan positif dengan artian semakin besar peningkatan pada variabel X maka besar pula peningkatan variabel Y.

5. Skripsi Febriani Ehrick (2024): Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase aktivitas dan minat belajar siswa yang mengalami kenaikan secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas dan minat belajar siswa masih berada pada kategori kurang hingga cukup. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi kategori baik hingga sangat baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, ditemukan adanya keterkaitan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis permainan melalui platform *educaplay* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena berfokus pada penggunaan media pembelajaran *froggy jump* serta mengkaji bagaimana respon siswa terhadap penggunaannya dan hubungannya dengan minat belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Selain itu, penelitian dengan fokus tersebut pada tingkat SMP/MTs masih jarang ditemukan sehingga menjadi kebaruan dalam penelitian ini.