

Analisis Penggunaan Educaplay sebagai Digital Assessment Tools dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Sabilurrosyad Malang

Fina Hushunul Ahadiyah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
finahusnul10@gmail.com

Biaunika Ana Fika

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
biaunika.anafika@gmail.com

Luthfiya Fathi Pusposari

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
luthfiya@pips.uin-malang.ac.id

Indah Aminatuz Zuhriyah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
zuhriyah@pgmi.uin-malang.ac.id

Abstract: This research is driven by the rapid development of digital technology that encourages innovation in learning and assessment processes, particularly through the use of digital assessment tools. The aim of this research is to analyze how Educaplay serves as a digital evaluation tool in Islamic Education (PAI) learning at SMA Sabilurrosyad Malang. This research employed a quantitative approach with a descriptive quantitative design. The subjects of this study were 20 of tenth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected using a Likert-scale questionnaire and analyzed using descriptive statistical techniques. The results show that the use of Educaplay, particularly the *Froggy Jumps* feature, facilitates the assessment process, enhances students' activeness, motivation, and understanding. Educaplay provides convenience for teachers in evaluating student performance through automatic scoring systems. However, several challenges were identified, including unstable internet connections, limited access to facilities, and varying levels of students' digital literacy. Therefore, the use of Educaplay as a digital assessment tool in PAI learning is effective but requires adequate infrastructure and digital readiness.

Keywords: *Educaplay, Digital Assessment Tools, Islamic Education.*

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi digital yang mendorong inovasi dalam proses pembelajaran dan asesmen, khususnya melalui penggunaan *digital assessment tools*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis

penggunaan Educaplay sebagai media evaluasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Sabilurrosyad Malang. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian merupakan 20 siswa kelas X yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket skala Likert dan dianalisis dengan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay, khususnya fitur *Froggy Jumps*, mampu mempermudah proses penilaian hasil belajar, meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa. Educaplay juga memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi melalui sistem skor otomatis. Namun, terdapat beberapa kendala dalam implementasinya, seperti keterbatasan jaringan internet, akses fasilitas, dan tingkat pemahaman siswa terhadap teknologi. Dengan demikian, penggunaan Educaplay sebagai *digital assessment tools* dalam pembelajaran PAI terbukti efektif, namun perlu didukung oleh kesiapan infrastruktur dan literasi digital siswa.

Kata Kunci: *Educaplay, Digital Assessment Tools, Pembelajaran PAI.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan perubahan yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal proses belajar dan penilaian. Salah satu inovasi yang berkembang adalah penggunaan media evaluasi digital, yaitu perangkat untuk melakukan penilaian berbasis teknologi yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian belajar peserta didik secara efektif, interaktif, dan efisien. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) penggunaan media evaluasi digital menjadi urgen karena materi PAI tidak hanya membutuhkan penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pemahaman tentang nilai, sikap, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari¹. Salah satu platform yang relevan adalah Educaplay, yaitu media evaluasi digital berbasis permainan edukatif yang menyediakan fitur kuis, matching, teka-teki silang, dan evaluasi interaktif lainnya. Penggunaan Educaplay diharapkan

¹ Abdul Muqtadir, Asmiatin Asmiatin, Khoiri Khoiri, M Fattahuddin, dan Abdul Halik. "Construction of Theory and Concept of Digital-Based PAI Learning Assessment." *Journal of Pedagogy*, 2025.

mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mempermudah guru dalam melakukan penilaian pembelajaran².

Pada saat ini, berbagai studi menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian belajar dan semangat siswa. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa Educaplay dapat secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran. Seperti pada penelitian Eti Susanti & Rian Vebrianto (2025) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Bantuan Platform Educaply Dalam Pembelajaran SKI”. Temuan lain dari Chintia Yuniar Rahayu, dkk (2026) tentang “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Topik Pola Hidup Gotong Royong” juga menunjukkan kelayakan media Educaplay untuk digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, beberapa penelitian menemukan bahwa Educaplay mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan motivasi belajar peserta didik karena tampilan visual yang menarik serta adanya umpan balik skor secara langsung³⁴.

Namun sebagian besar penelitian terdahulu masih lebih banyak memfokuskan Educaplay sebagai media pembelajaran atau game-based learning, bukan secara spesifik sebagai digital assessment tools dalam proses evaluasi pembelajaran. Selain itu, kajian pada mata pelajaran PAI masih relatif terbatas dan umumnya berorientasi pada peningkatan hasil belajar saja, sementara analisis yang lebih mendalam mengenai fungsi Educaplay sebagai instrumen asesmen digital seperti efektivitas penilaian, kemudahan penggunaan, kualitas umpan balik, serta keterlibatan peserta didik dalam evaluasi masih belum banyak dikaji. Dengan demikian, masih terdapat kelemahan pada aspek analisis penggunaan platform ini sebagai alat penilaian dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, aspek yang masih lemah terletak pada

² Pebrian Dwi Ramadhan dan Dewi Koryati, “Educaplay sebagai Inovasi Game Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi : Solusi Interaktif untuk Generasi Digital” 8 (2025): 5416–5423.

³ Susanti, Eti, dan Rian Vebrianto. “Systematic Literatur Review: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Bantuan Platform Educaplay Dalam Pembelajaran SKI.” Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial 12, no. 8 (2025): 3558–3567.

⁴ Rahayu, Chintia Yuniar, Nita Karmila, dan Ade Wijaya. “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Topik Pola Hidup Gotong Royong.” Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri 12, no. 01 (2026).

kajian mengenai penggunaan Educaplay sebagai instrumen asesmen digital yang secara khusus diterapkan dalam pembelajaran PAI. Padahal, pembelajaran PAI memerlukan model evaluasi yang tidak sekedar mengukur hasil akhir, namun juga proses pemahaman dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan Educaplay sebagai digital assessment tools dalam pembelajaran PAI, dengan fokus pada efektivitas penggunaannya, serta kelebihan dan kendala dalam implementasinya pada pembelajaran PAI.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan fokus pada penelitian deskriptif kuantitatif untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran PAI pada era digital dan globalisasi. Subjek yang diteliti adalah 20 siswa kelas X di SMA Sabilurrosyad Malang. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling dikarenakan sampel yang dipakai sesuai dengan karakteristik dari tujuan penelitian. Data penelitian diperoleh melalui kuesioner (angket) yang disusun berdasarkan indikator penggunaan media evaluasi digital dalam pembelajaran PAI sesuai dengan teori dari Fred Davis tentang Model TAM (*Technology Acceptance Model*). Indikator dari Fred ini sesuai digunakan untuk melihat respon siswa terhadap penggunaan media evaluasi digital Educaplay. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa angket tertutup dengan skala Likert yang berisi beberapa pernyataan untuk menilai persepsi siswa terhadap media evaluasi digital. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada responden secara langsung. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan dengan analisis statistik deskriptif, seperti menghitung skor rata-rata, persentase, dan pengumpulan data. Langkah-langkah dalam analisis data mencakup pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data dalam bentuk tabel atau diagram, serta penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan Educaplay Sebagai Media Evaluasi digital dalam Pembelajaran PAI

Proses pembelajaran memiliki tujuan akhir yang harus diraih. Agar proses belajar mengajar menjadi menarik bagi siswa, pendidik harus inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru harus memanfaatkan sumber daya secara bijak dan terampil, tentu saja didukung oleh fasilitas sekolah yang mendukung guru dalam mengajarkan materi pembelajaran secara kreatif.

Dari hasil penelitian di SMA Sabilurrosyad Malang, pada saat proses pembelajaran PAI, guru menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis digital yaitu platform Educaplay. Dalam penggunaan media evaluasi tersebut, guru menguji pemahaman siswa mengenai materi Akhlak tentang Perilaku Menghindari Gadab Dan Membiasakan Perilaku Pengendalian Diri yang terdapat pada bab III. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran untuk kelas X dimulai dengan kegiatan awal secara bertahap. Pertama, pengajar memulai pelajaran dengan memberikan salam dan memimpin doa. Setelah itu, pengajar mengatur suasana kelas dan mempersiapkan siswa. Kemudian, dilanjutkan dengan apersepsi yakni mengkaitkan materi baru dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya, lalu menjelaskan tujuan dari pembelajaran tersebut. Pada proses penyampaian materi guru memanfaatkan media pembelajaran digital seperti PPT dan kuis. Kemudian untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan, guru menggunakan media evaluasi digital Educaplay.



Gambar 1. Penerapan media evaluasi digital Educaplay dalam pembelajaran PAI

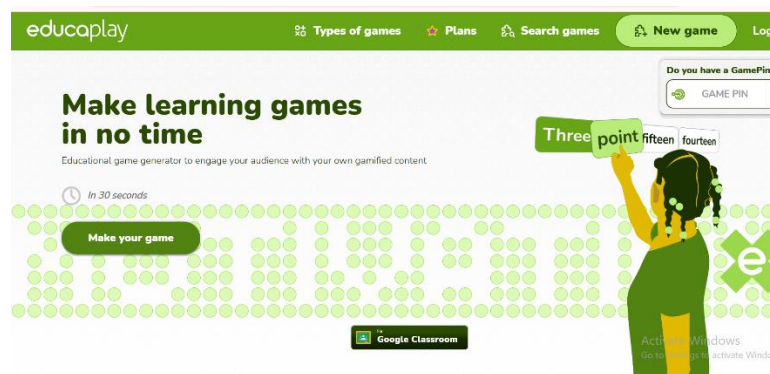
Educaplay merupakan sebuah platform yang menyediakan ruang pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui berbagai fitur yang tersedia. Di antara fitur-fiturnya terdapat Froggy Jumps, Unscramble Letter Game, Words Game, Puzzle Game, ABC Game, Memory Game, Quis Game, Matching Column Game, Riddle, Video Quiz, dan Dialog Game. Berbagai kompetensi siswa dapat ditingkatkan, termasuk pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi, serta interaksi antara pengajar dan siswa dengan memanfaatkan platform *Educaplay*. Media ini berdampak positif pada partisipasi siswa, sehingga mereka dapat belajar secara menyenangkan dengan fitur interaktif yang menjadikan proses belajar lebih menarik dan memotivasi.

Guru memberikan fitur kuis yang ada dalam *Educaplay* kepada peserta didik untuk menguji materi akhlak tentang Perilaku Menghindari Gadab Dan Membiasakan Perilaku Pengendalian Diri. Sebelum memulai penggunaan media tersebut, guru menyiapkan perangkat yang sudah terfasilitasi dari sekolah berupa Chrome Book untuk mendukung penggunaan aplikasi *Educaplay*. Berikut adalah prosedur penggunaan platform *educaplay*:

a. Untuk Guru

1) Registrasi akun

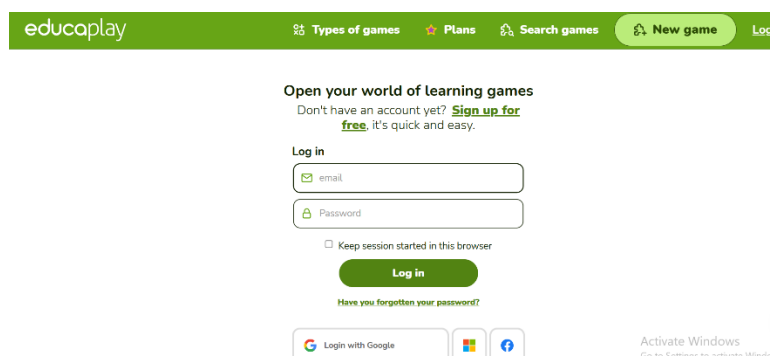
Untuk mengakses platform Educaplay, silahkan buka browser anda dan arahkan ke situs resmi Educaplay. Pada halaman utama, pilih opsi “Daftar Akun”, lalu cari pilihan “Daftar” atau “login”. Setelah itu, isi data pendaftaran dengan informasi yang diperlukan, seperti nama, alamat email, dan kata sandi. Ikuti petunjuk yang tersedia untuk menyelesaikan proses pendaftaran.



Gambar 2. Tampilan Educaplay

2) Verifikasi akun

Setelah menyelesaikan pengisian formulir, langkah berikutnya adalah mengkonfirmasi akun anda melalui email. Mohon gunakan alamat email yang telah anda daftarkan dan ikuti proses verifikasi.

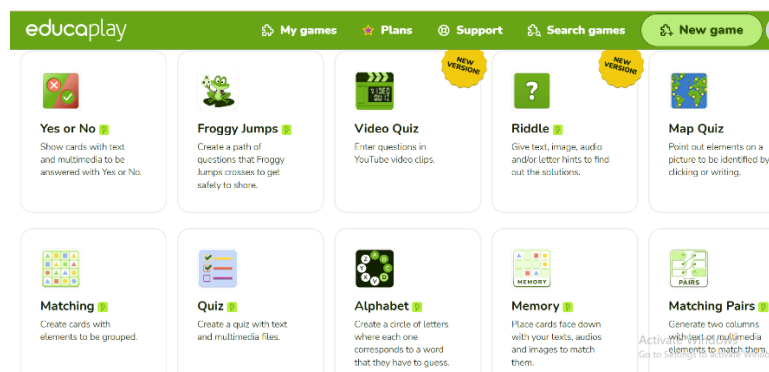


Gambar 3. Verifikasi akun Educaplay

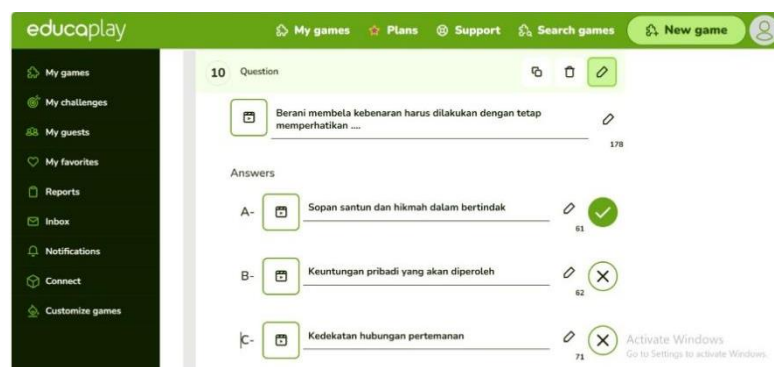
3) Pembuatan kuis

Untuk membuat kuis pembelajaran, langkah awal yang harus diambil adalah masuk ke akun yang telah anda daftarkan. Setelah berhasil, pilih bagian “buat kegiatan baru” dan tentukan tipe kegiatan yang ingin anda buat, seperti kuis, permainan, atau simulasi. Kemudian, masukkan informasi materi yang diperlukan, termasuk judul, deskripsi, dan parameter lain yang sesuai dengan jenis kegiatan yang anda pilih.

Kemudian, sertakan konten yang relevan seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif yang cocok dengan jenis aktivitas. Sesuaikan pula pengaturan aktivitas, seperti tingkat kesulitan, waktu yang diperlukan, dan desain. Setelah itu, lakukan peninjauan terhadap aktivitas yang telah anda buat. Apabila semuanya sudah sesuai, jangan lupa untuk menyimpan aktivitas tersebut.



Gambar 4. Pilihan kuis Educaplay



Gambar 5. Kolom Soal Kuis Educaplay

4) Menentukan jenis kuis yang digunakan

Pada topik “Perilaku Menghindari Gadab Dan Membiasakan Perilaku Pengendalian Diri” menggunakan kuis loncatan katak, di mana siswa akan menjawab pertanyaan. Apabila jawaban yang diberikan benar, katak tersebut akan melompat ke pertanyaan yang selanjutnya.



Gambar 6. Tampilan Soal Educaplay

b. Untuk Siswa

1) Login melalui link dan mengisi nickname

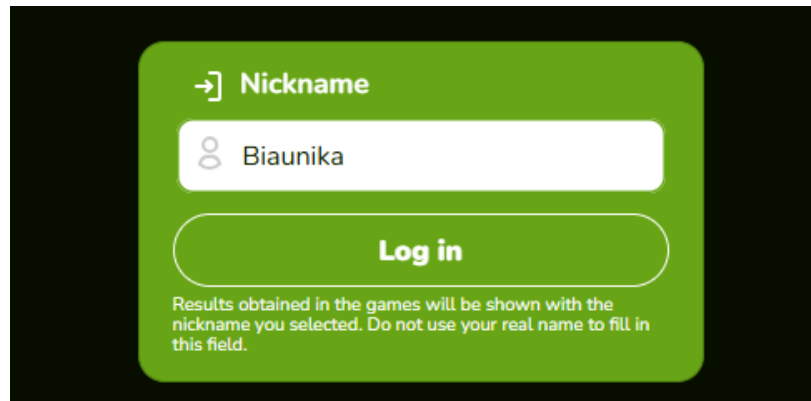
Klik atau salin link Educaplay yang telah dibagikan oleh guru melalui WhatsApp. Setelah link dibuka, siswa akan diarahkan langsung ke halaman kuis dan mengisi nickname.



Gambar 7. Tampilan awal kuis

2) Mulai Mengerjakan

Masukkan *Nama lengkap* atau identitas yang diminta agar guru dapat mengetahui hasil pekerjaan siswa. Klik tombol “Mulai”, kemudian kerjakan soal sesuai dengan pilihan ganda.



Gambar 8. Kolom pengisian nama



Gambar 9. Tampilan Soal Educaplay

3) Lihat Hasil

Siswa dapat melihat skor atau hasil yang diperoleh setelah mengerjakan. Screenshot hasil atau kirim bukti pengerjaan sesuai kepada guru.



Gambar 10. Tampilan skor

Penggunaan media permainan berbasis teknologi berupa *Educaplay* jenis *Froggy Jumps* di SMA Sabilurrosyad Malang mampu mempermudah siswa kelas X dalam proses penilaian hasil belajar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Alfianti dan Suradji⁵ yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan pendidikan Educaplay mempunyai dampak positif terhadap aktivitas pembelajaran, terutama dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman para siswa. Dengan memanfaatkan media Educaplay, siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan secara lebih mendetail berkat adanya interaksi yang langsung dan umpan balik yang diberikan. Tampilan *Froggy Jumps* yang menarik, berupa permainan katak yang melompat di atas daun untuk mencapai ujung sungai, menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Dalam permainan tersebut, siswa diharuskan menjawab soal dengan benar agar katak tidak tenggelam, sehingga mendorong peserta didik untuk memahami materi sebelum mengerjakan soal. Berbagai fitur yang tersedia juga membuat siswa lebih aktif dalam membangun pemahaman serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Karl M. Kapp⁶ yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

⁵ Thania Putri Nur Alfianti, Muchamad Suradji, Zuli Dwi Rahmawati. "Implementasi 'Educaplay: Froggy Jumps' dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Sukodadi." *Reslaj: Religion Social Laa Roiba Journal* 7 (2025): 2067–77.

⁶ Kapp, K M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley, 2012.

Keaktifan dalam belajar adalah situasi di mana para siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pendidikan. Oemar menjelaskan⁷, bahwa aktivitas belajar dapat terlihat dari partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan, seperti diskusi, mendengarkan penjelasan, menyelesaikan masalah, melaksanakan tugas, menyusun laporan, dan mempresentasikan hasil. Di sisi lain, Nana Sudjana⁸ mengemukakan bahwa aktivitas belajar dipengaruhi oleh beberapa elemen, termasuk rangsangan belajar, fokus dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan, serta penerapan dan transfer pengetahuan.

Lebih lanjut, Robert M. Gagne dan Leslie J. Briggs⁹ menjelaskan bahwa keaktifan belajar dipengaruhi oleh upaya guru dalam memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan instruksional, mengingatkan kompetensi yang telah dipelajari, memberikan stimulus berupa masalah atau topik, serta memberi petunjuk cara belajar. Selain itu, keaktifan juga ditunjukkan melalui partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, pemberian umpan balik (*feedback*), pelaksanaan tes singkat di akhir pembelajaran, dan penyimpulan materi. Adapun indikator keaktifan belajar meliputi kemampuan memecahkan masalah, bekerja sama, mengemukakan pendapat, menyampaikan gagasan atau ide, serta menunjukkan perhatian selama proses pembelajaran.

Kelebihan dan Kendala penerapan Educaplay

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan perubahan dalam sistem evaluasi pembelajaran dari yang tradisional menuju evaluasi yang bersifat digital. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satu platform media digital yaitu Educaplay dimanfaatkan sebagai media digital assessment. Kehadiran media ini tidak sekedar menawarkan pilihan lain dalam menilai pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih melibatkan keaktifan siswa. Namun demikian, dalam implementasinya di kelas, penggunaan Educaplay tidak terlepas dari

⁷ Hamalik, O. *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara, 2004

⁸ Nana Sudjana, *Dasar dasar proses belajar mengajar* (Sinar Baru Algensindo, 2021).

⁹ Gagne, Robert M, Walter W Wager, Katharine C Golas, John M Keller, dan James D Russell. "Principles of instructional design." Wiley Online Library, 2005.

berbagai kelebihan yang mendukung efektivitas pembelajaran, sekaligus kendala yang dapat mempengaruhi optimalisasi penggunaannya¹⁰.

Dari hasil penelitian pada siswa kelas X (sepuluh) SMA Sabilurrosyad Malang, ditemukan beberapa kelebihan penggunaan *Educaplay* sebagai media digital assessment dalam pembelajaran PAI, sebagai berikut:

2.1 Tabel Kelebihan Penggunaan Educaplay

No	Indikator Kelebihan	Rata-Rata	Presentase	Kategori
1.	Media Educaplay menarik	4,25	85%	Sangat tinggi
2.	Media Educaplay memudahkan dalam memahami soal	4,00	80%	Tinggi
3.	Media Educaplay membuat lebih fokus mengerjakan soal	3,80	76%	Tinggi
4.	Media Educaplay meningkatkan motivasi belajar	3,90	78%	Tinggi
5.	Media Educaplay tidak membosankan	4,05	81%	Tinggi
Perhitungan Rata-Rata:		$\text{Mean} = \frac{\sum(f \times \text{skor})}{N}$		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay sebagai media digital assessment dalam pembelajaran PAI memiliki berbagai kelebihan yang dirasakan oleh siswa kelas X (sepuluh) SMA Sabilurrosyad Malang. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dan persentase pada setiap indikator yang berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, terutama dalam meningkatkan ketertarikan, pemahaman, serta motivasi belajar siswa.

Pemanfaatan media Educaplay sebagai salah satu media digital assessment dalam pembelajaran PAI telah dirasakan banyak kelebihannya dalam membantu siswa menyelesaikan penilaian. Hal ini merupakan dampak positif dari kemajuan teknologi yang dikembangkan dalam bentuk media evaluasi pembelajaran. Anisa Permata Sari &

¹⁰ Nofa Nur Azizah dan Rachmad Hidayat, "The Quizz Educational Game Based Digital Assessment Development for Marketing Class" 2, no. 2 (2024): 195–209.

Munir (2024) dalam kajiannya menyatakan bahwa inovasi seperti platform pengajaran dalam E-Learning, aplikasi pembelajaran, dan alat kolaborasi digital berperan dalam membentuk suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Manfaat penggunaan teknologi ini termasuk peningkatan motivasi, melibatkan siswa, serta memudahkan akses informasi dan materi pembelajaran.¹¹

Kelebihan Educaplay dalam pembelajaran PAI juga tidak sekedar dirasakan oleh siswa, tetapi turut dirasakan oleh para guru. Sistem penilaian dalam educaplay yang menampilkan skor ranking sudah tersimpan otomatis dan memudahkan guru merekap hasil penilaian siswa. Hal ini juga diperkuat oleh temuan dari Diana Dwi Putri, dkk (2025) bahwa evaluasi digital meningkatkan efisiensi dan objektivitas penilaian hingga 70% dibanding dengan cara konvensional. Hasil dari penilaian tersimpan secara otomatis dalam format digital yang mudah untuk dianalisis, sehingga memudahkan guru dalam memantau kemajuan siswa dari waktu ke waktu dan mengenali pola kesulitan belajar dengan lebih cepat¹².

Meskipun penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran PAI menunjukkan berbagai kelebihan, namun implementasinya juga tidak terlepas dari berbagai kendala yang dapat mempengaruhi optimalisasi penggunaannya. Beberapa hambatan yang umum dialami siswa antara lain keterbatasan akses jaringan internet yang kurang stabil, serta tingkat pemahaman awal siswa terhadap penggunaan media digital yang berbeda-beda. Selain itu, faktor teknis seperti kesulitan dalam mengakses tautan atau kendala saat menjalankan aktivitas juga dapat mengganggu kelancaran proses evaluasi¹³. Dari hasil penelitian pada siswa kelas X (sepuluh) SMA Sabilurrosyad Malang, ditemukan beberapa kendala penggunaan *Educaplay* sebagai media digital assessment dalam pembelajaran PAI, sebagai berikut:

¹¹ Anisa Permata Sari, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas" 4, no. September (2024): 977–83.

¹² Diana Dwi Putri et al., "Implementasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital di Sekolah Dasar : Studi Multi-Situs," no. November (2025).

¹³ Sari, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas."

2.2 Tabel Kendala Penggunaan Educaplay

No	Indikator Kendala	Rata-Rata	Presentase	Kategori
1.	Jaringan tidak stabil	4,15	83%	Tinggi
2.	Keterbatasan akses fasilitas	3,90	78%	Tinggi
3.	Belum familiar	4,00	80%	Tinggi
Perhitungan Rata-Rata:		$\text{Mean} = \frac{\sum(f \times \text{skor})}{N}$		

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Educaplay sebagai media digital assessment dalam pembelajaran PAI menghadapi berbagai kendala yang dirasakan oleh siswa kelas X (sepuluh) SMA Sabilurrosyad Malang. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata dan persentase pada setiap indikator yang berada dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa hambatan tersebut cukup signifikan dalam proses pelaksanaannya.

Indikator kendala yang paling dominan adalah jaringan internet tidak stabil, dengan nilai rata-rata sebesar 4,15 dan persentase 83% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami gangguan koneksi saat mengakses atau mengerjakan soal melalui Educaplay. Selanjutnya, indikator belum familiar dengan penggunaan media memperoleh rata-rata 4,00 dengan persentase 80% dalam kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa masih terdapat siswa yang belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, keterbatasan akses fasilitas juga menjadi kendala yang cukup dirasakan, dengan nilai rata-rata sebesar 3,90 dan persentase 78% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa akses pemanfaatan fasilitas untuk mendukung penggunaan media tersebut belum terlaksana secara optimal.

Sebagaimana argumen Rahmadania (2025) bahwa penerapan penilaian digital memerlukan pendekatan holistik yang tidak sekedar fokus pada aspek teknologi, namun juga mempertimbangkan kesiapan sumber daya manusia, budaya sekolah, dan konteks sosial-ekonomi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media digital assessment seperti Educaplay tidak dapat dilepaskan dari kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi, serta kesiapan siswa

dalam mengoperasikan media tersebut. Selain itu, dukungan lingkungan sekolah, seperti ketersediaan fasilitas dan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi, turut menjadi faktor penting dalam menentukan efektivitas pelaksanaan evaluasi digital. Oleh karena itu, penerapan media digital assessment perlu disertai dengan strategi adaptif dan inklusif agar dapat mengakomodasi berbagai kondisi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal¹⁴.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Educaplay sebagai *digital assessment tools* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Sabilurrosyad Malang terbukti efektif dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan fitur *Froggy Jumps* mampu mempermudah siswa dalam mengerjakan penilaian, meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, sistem penilaian otomatis pada Educaplay memberikan kemudahan bagi guru dalam merekap dan menganalisis hasil belajar siswa secara lebih efisien dan objektif.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penerapannya, seperti keterbatasan jaringan internet, kurangnya akses fasilitas, serta tingkat literasi digital siswa yang belum merata. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi media ini memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, serta peningkatan kemampuan siswa dalam memanfaatkan media digital. Dengan dukungan tersebut, penggunaan Educaplay berpotensi menjadi solusi inovatif dalam pengembangan sistem evaluasi pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan efektif.

Daftar Rujukan

- Azizah, Nofa Nur, dan Rachmad Hidayat. "The Quizz Educational Game Based Digital Assessment Development for Marketing Class" 2, no. 2 (2024): 195–209. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p195-209>.
- Gagne, Robert M, Walter W Wager, Katharine C Golas, John M Keller, dan James D

¹⁴ Rianti Rahmadania et al., "Sistem Evaluasi dan Asesmen Pendidikan Perbandingan Indonesia dan Negara Lain," *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)* 4, no. 4 (2025): 4441–47.

Hamalik, O. *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara, 2004.

Kapp, K M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley, 2012.

Khoirunnisak, Della, dan Nor Lathifatur Rohmah. "Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2025).

Putri, Diana Dwi, Jeni Pristiawati, Rafifa Fadhlurahmi, Siti Fatihatun Najwa, Alifah Fawwazah, dan Ranti Meizatri. "Implementasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital di Sekolah Dasar : Studi Multi-Situs," no. November (2025).

Rahayu, Chintia Yuniar, Nita Karmila, dan Ade Wijaya. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Topik Pola Hidup Gotong Royong." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12, no. 01 (2026).

Rahmadania, Rianti, Isni Dwi Rahma, Wedi Iswandi, Yogi Rizki Oktara, dan Adi Asmara. "Sistem Evaluasi dan Asesmen Pendidikan Perbandingan Indonesia dan Negara Lain." *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)* 4, no. 4 (2025): 4441–47.

Ramadhan, Pebrian Dwi, dan Dewi Koryati. "Educaplay sebagai Inovasi Game Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi : Solusi Interaktif untuk Generasi Digital" 8 (2025): 5416–23.

S, Abdul Muqtadir, Asmiatin Asmiatin, Khoiri Khoiri, M Fattahuddin, dan Abdul Halik. "Construction of Theory and Concept of Digital-Based PAI Learning Assessment." *Journal of Pedagogy*, 2025. <https://doi.org/10.62872/aqcdmh98>.

Sari, Anisa Permata. "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas" 4, no. September (2024): 977–83.

Sudjana, Nana. *Dasar dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo, 2021.

Susanti, Eti, dan Rian Vebrianto. "Systematic Literatur Review: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Bantuan Platform Educaplay Dalam Pembelajaran SKI." *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 12, no. 8 (2025): 3558–67.