

**EFEKTIVITAS MEDIA EDUCANDY DALAM  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR FIKIH  
DI MTS AL-AZHAR AJUNG**

**Musholliyat**

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

[musholliyat085@gmail.com](mailto:musholliyat085@gmail.com)

**Dwi Puspitarini**

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

[puspita@uinkhas.ac.id](mailto:puspita@uinkhas.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas yang berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Media Educandy dipilih sebagai solusi karena mampu menyampaikan materi secara lebih konkret dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Educandy dan respon siswa terhadap penggunaannya dalam meningkatkan minat belajar fiqh kelas VIII di MTs Al-Azhar Ajung Jember tahun pelajaran 2023/2024. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest, instrumen yang digunakan meliputi tes, observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), menandakan bahwa penggunaan media Educandy efektif meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, rata-rata skor respon siswa sebesar 75,90 termasuk dalam kategori baik.

**Abstract**

*This study is motivated by the limited use of learning media in the classroom, which affects students' interest and learning outcomes. Educandy was chosen as a solution, as it can present abstract material in a more concrete and interactive way. The objectives of this research were to examine the effectiveness of Educandy as a learning media and to assess students' responses to its use in improving the interest in learning Fiqh for eighth-grade students at MTs Al-Azhar Ajung Jember in the 2023/2024 academic year. Using a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest design, data were collected through tests, observations, interviews, questionnaires, and documentation. The Wilcoxon test results indicated a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), showing that Educandy media effectively improved students' learning interest. Additionally, the average student response score was 75.90, which falls into the "good" category.*

**Keyword:** *Educandy Learning Media, Learning Interest, Fiqh, Junior High School*

## **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan, bukan hanya sekadar menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap, karakter, dan perilaku peserta didik. Pendidikan menjadi jembatan bagi manusia untuk hidup bermasyarakat, membangun karakter diri, serta menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Basri, 2013). Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU RI No. 20 Tahun 2003).

Namun demikian, dalam realitas di lapangan, dunia pendidikan masih dihadapkan pada berbagai tantangan. Salah satu yang cukup memprihatinkan adalah rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar menjadi faktor kunci yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Ketika materi yang disajikan tidak sesuai dengan ketertarikan siswa, mereka cenderung kurang bermotivasi untuk memahami materi tersebut, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang rendah (Erianto, 2017; Nurhasanah et al., 2016). Temuan lain dari berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa minat belajar yang tinggi berhubungan erat dengan prestasi akademik yang lebih baik (Schiefele, 2009).

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, media pembelajaran memainkan peranan yang tidak bisa diabaikan. Media berfungsi sebagai alat perantara yang menjembatani informasi dari guru kepada siswa secara lebih menarik dan efektif (Djamarah & Zain, 2002). Salah satu inovasi media pembelajaran yang kini banyak dikembangkan adalah Educandy—sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis-kuis interaktif dalam bentuk permainan. Melalui fitur-fitur seperti "words," "matching pairs," dan "quiz questions," Educandy mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat memicu motivasi siswa untuk lebih aktif belajar (Widiastuti et al., 2021).

Dalam konteks pembelajaran fiqih, penggunaan media interaktif seperti Educandy terasa sangat relevan. Fiqih bukan sekadar mengajarkan teori, melainkan juga membimbing praktik keagamaan dan perilaku sosial umat Islam sesuai dengan nilai-nilai syariat. Oleh sebab itu, agar materi fiqih bisa dipahami dengan baik,

diperlukan metode penyampaian yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menarik perhatian siswa.

Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 25 September 2023 di kelas VIII MTs Al-Azhar Ajung Jember menunjukkan bahwa pembelajaran fiqih di sekolah tersebut masih cenderung konvensional. Guru fiqih, Ustadz Irfan, mengungkapkan bahwa proses pembelajaran umumnya hanya mengandalkan buku teks siswa, tanpa memanfaatkan media pembelajaran lain yang lebih interaktif. Akibatnya, banyak siswa yang tampak pasif di kelas dan hasil belajar mereka pun banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Wawancara dengan beberapa siswa memperkuat temuan ini—mereka mengaku sering merasa bosan bahkan mengantuk saat mengikuti pelajaran fiqih.

Data akademik dari tiga tahun terakhir juga memperlihatkan tren penurunan yang cukup mengkhawatirkan. Pada tahun ajaran 2020/2021, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 55 dengan tingkat ketuntasan 30%. Angka ini menurun menjadi 51 pada tahun ajaran 2021/2022 (ketuntasan 23,07%), dan terus turun hingga 40,15 pada tahun 2022/2023 dengan ketuntasan hanya 15% (Dokumen MTs Al-Azhar).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Bicen & Kocakoyun, 2018; Herayanti et al., 2021). Meski demikian, penelitian mengenai penggunaan media Educandy khususnya dalam pembelajaran fiqih di tingkat madrasah tsanawiyah masih sangat terbatas. Apalagi, studi di lingkungan MTs Al-Azhar Ajung Jember hampir belum pernah dilakukan. Inilah yang menjadi titik kebaruan penelitian ini—mencoba mengkaji sejauh mana penggunaan Educandy mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran fiqih.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Educandy dalam meningkatkan minat belajar fiqih siswa kelas VIII MTs Al-Azhar Ajung Jember pada tahun pelajaran 2023/2024. Selain itu, penelitian ini juga ingin menggali respon siswa terhadap penerapan media Educandy dalam proses pembelajaran fiqih.

Keyakinan dasar dalam penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan media Educandy dapat mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa. Dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan interaktif, siswa diharapkan lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan Ryan dan Deci (2000), yang menegaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Penelitian ini memiliki arti penting dalam menawarkan alternatif metode pembelajaran fiqh yang lebih efektif dan inovatif. Dengan meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa, kualitas pendidikan di madrasah dapat ditingkatkan. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan berharga bagi para guru fiqh dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, sehingga pembelajaran di madrasah menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

### **Metode**

Penelitian ini merupakan jenis eksperimen dengan desain *pre-experimental*, khususnya menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* karena tidak melibatkan kelompok kontrol. Peneliti hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel yang diberikan *pre-test*, perlakuan, dan *post-test* untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa (Jakni, 2016). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Al-Azhar Ajung Jember, yang terdiri dari 22 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik, antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi nyata di lapangan, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali informasi secara mendalam dari responden dengan teknik wawancara terstruktur. Dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh data visual seperti foto kegiatan, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Educandy, dengan skala Likert lima tingkat. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan uraian digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap capaian belajar siswa, yang sebelumnya telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda menggunakan bantuan program IBM SPSS 25.

Hasil uji coba instrumen menunjukkan bahwa dari 20 soal pilihan ganda, terdapat 13 soal yang valid, sedangkan seluruh 5 soal uraian dinyatakan valid. Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,613 untuk soal pilihan ganda dan 0,811 untuk soal uraian, yang berarti keduanya reliabel. Tingkat kesukaran soal bervariasi antara kategori mudah, sedang, dan sukar, dengan

sebagian besar soal berada pada kategori sedang. Uji daya pembeda menunjukkan bahwa sebagian besar soal mampu membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Instrumen yang telah lolos uji ini digunakan dalam penelitian untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan dilakukan.

## **Hasil dan Diskusi**

### **Hasil**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran Educandy dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs Al-Azhar Ajung Tahun Pelajaran 2023/2024. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tanggal 6–7 Maret 2024, berdasarkan masukan dari kepala madrasah terkait waktu pelaksanaan yang ideal sebelum dimulainya kegiatan pondok Ramadan dan Penilaian Tengah Semester.

Pada hari pertama, setelah melakukan perkenalan dan penjelasan tujuan penelitian, peneliti membagikan pre-test kepada peserta didik. Kemudian dilakukan kegiatan apersepsi dan pembelajaran inti mengenai materi “hibah”. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok untuk mengikuti dua jenis permainan berbasis media Educandy, yaitu permainan mencari kata dan menjawab soal berbasis game interaktif. Hari kedua digunakan untuk memberikan post-test serta angket respon siswa.

Skor pre-test menunjukkan rentang nilai 25–35, sedangkan skor post-test berada pada rentang 65–95. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) pre-test adalah 29,09 (SD = 4,535) dan nilai rata-rata post-test adalah 79,55 (SD = 8,852). Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan minat belajar setelah intervensi media pembelajaran dilakukan.

Selain itu, data dari angket respon siswa terhadap penggunaan media Educandy menunjukkan rata-rata skor tanggapan sebesar 75,90, yang termasuk dalam kategori “baik”. Tabel ringkasan tanggapan siswa menunjukkan bahwa semua item pernyataan memperoleh persentase antara 73,63% hingga 78,18%.

Uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal (sig. < 0,05), sehingga analisis hipotesis dilakukan dengan Uji Wilcoxon Signed Ranks. Hasil uji menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti  $H_0$  ditolak dan

$H_a$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media Educandy.

Analisis N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata skor N-Gain adalah 0,7113 (kategori tinggi), dan skor N-Gain dalam bentuk persentase adalah 71,13% (kategori cukup efektif).

### **Diskusi**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Educandy berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih. Peningkatan ini tercermin pada nilai post-test yang meningkat drastis dibanding pre-test. Penggunaan game edukatif seperti Educandy memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif bagi siswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Asyhari & Silvia (2016) menegaskan bahwa media interaktif dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih efektif dibanding metode konvensional.

Respon siswa yang positif terhadap penggunaan Educandy juga mendukung teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Keller dalam model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), yang menyebutkan bahwa elemen-elemen motivasional dapat ditingkatkan melalui media yang menarik dan relevan (Keller, 2010). Dalam konteks pembelajaran Fiqih yang terkadang dianggap monoton, pendekatan berbasis game terbukti mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Walaupun skor rata-rata N-Gain dalam bentuk persentase belum mencapai kategori sangat efektif (>76%), hasil yang diperoleh masih menunjukkan efektivitas yang cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa Educandy memiliki potensi sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif, terutama dalam kondisi pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa.

Hasil ini memperkuat penelitian oleh Gunawan et al. (2021), yang menemukan bahwa pemanfaatan media digital interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga aspek afektif seperti minat dan motivasi.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji wiloxon pada IBM SPSS 25 didapatkan bahwa analisis dengan angka signifikansi 0,05 diperoleh asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti  $H_0$  ditolak sehingga  $H_a$  diterima. Oleh karena itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa, media pembelajaran educandy yang diujicobakan efektif terhadap minat belajar siswa kelas VIII di MTS Al-Azhar Ajung Jember.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus presentase yaitu membagi skor aktual dengan ideal yang kemudian dikalikan dengan 100, diperoleh rata-rata skor tanggapan siswa adalah 75,90, dimana berdasarkan tolak ukur kategori presentase respon siswa ada pada kategori baik. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa menerima dan mengikuti kegiatan belajar dengan baik menggunakan media pembelajaran educandy. Siswa juga berharap media pembelajaran tersebut dapat diterapkan pada materi-materi lainnya.

## **Referensi**

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Development of learning media using interactive multimedia on Newton's Law material. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 179–191. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v5i2.115>
- Basri, H. (2013). *Landasan pendidikan*. CV Pustaka Ceria.
- Bicen, H., & Kocakoyun, Ş. (2018). Students' perceptions of gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Erianto, U. (2017). Efforts to increase students' learning interest using image media in Grade IV science learning. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 367.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Suranti, N. (2021). The Effectiveness of Interactive Multimedia Based on Science, Environment, Technology, and Society (SETS) in Science Learning: A Meta-Analysis. *International Journal of Instruction*, 14(3), 1–18. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.1431a>
- Herayanti, L., Muhtadi, A., & Muslim, A. (2021). Development of educative game media to increase students' interest and learning outcomes in science subjects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1832(1), 012051.
- Jakni. (2016). *Metode penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Law of the Republic of Indonesia No. 20 of 2003 on the National Education System.

- Nurhasanah, S., et al. (2016). Learning interest as a determinant of students' academic achievement. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 130.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sari, R. P., Nurhayati, & Supriyadi. (2020). The Effectiveness of Game-Based Learning Toward Students' Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(1), 45–60. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1314a>
- Widiastuti, et al. (2021). Improving learning outcomes through Educandy quiz media among elementary school students. *Jurnal Basicedu*, 5(4).