

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI EDUCANDY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI

Ceshelya Astra¹, Maria Botifar²

email: ceshelyaa@gmail.com¹, mariabotifar@iaincurup.ac.id²

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Jl. Dr. AK Gani No.1, Dusun Curup, Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong.

Abstract

This study aims to analyze scientific findings related to the use of the Educandy application-based learning media on students' critical thinking skills in Islamic Religious Education (PAI) learning. This study employed a literature review method by examining nationally and internationally indexed articles published in the last five years. The selection process involved identification, screening, and comparative analysis of topic relevance, research design, and empirical findings. The review results indicate that Educandy consistently has a positive impact on increasing student learning motivation and engagement, and specifically contributes to the development of critical thinking through gamification-based activities that require analysis, problem-solving, and decision-making. However, some studies still suffer from limitations in sample size, one-way research design, and limited digital facilities in schools. Overall, this study confirms that Educandy is an effective interactive learning medium for strengthening higher-order thinking competencies in PAI learning, while also opening up opportunities for more comprehensive follow-up research in broader educational contexts and levels.

Keywords: Educandy, PAI Learning, Learning Media, Student Critical

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis temuan-temuan ilmiah terkait penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Educandy terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kajian ini menggunakan metode literature review dengan menelaah artikel-artikel terindeks nasional dan internasional yang terbit dalam lima tahun terakhir. Proses seleksi dilakukan melalui identifikasi, screening, serta analisis komparatif terhadap relevansi topik, desain penelitian, dan temuan empiris. Hasil telaah menunjukkan bahwa Educandy secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan secara khusus berkontribusi pada pengembangan berpikir kritis melalui aktivitas berbasis gamifikasi yang menuntut analisis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Meskipun demikian, sebagian penelitian masih memiliki keterbatasan pada ukuran sampel, desain penelitian satu arah, serta keterbatasan fasilitas digital di sekolah. Secara keseluruhan, kajian ini menegaskan bahwa Educandy merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk memperkuat kompetensi berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran PAI, sekaligus membuka peluang penelitian lanjutan yang lebih komprehensif pada konteks dan jenjang pendidikan yang lebih luas.

Kata Kunci: Educandy, Pembelajaran PAI, Media Pembelajaran, Berpikir Kritis

PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi berlangsung dengan sangat pesat. Teknologi memiliki beragam manfaat yang dapat dimanfaatkan di berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Para pendidik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia sebagai alat bantu pembelajaran di kelas, sehingga penyampaian materi dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Agar peserta didik lebih tertarik dalam proses belajar mengajar, diperlukan pemanfaatan teknologi sebagai pendukung utama. Hal ini bertujuan untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar menjadi faktor penting yang harus dimiliki oleh peserta didik, karena motivasi mendorong mereka untuk aktif dan bersemangat dalam menjalani aktivitas pembelajaran. Banyak sekali aplikasi-aplikasi edukasi yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran, misalnya: *Kahoot*, *Puzzle Maker*, *WordWall*, *Boomblaze*, *Educandy*, dan lain-lainnya.

Bernalar kritis sebagai salah satu nilai dalam Profil Pelajar Pancasila diyakini sebagai dasar dari *critical thinking skill* peserta didik. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa keberhasilan dari Kurikulum Merdeka salah satunya dapat dinilai dari kualitas *critical thinking skill* yang dimiliki oleh peserta didik. *Critical thinking skill* adalah proses berpikir yang memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan serta wawasan baru melalui proses penyelesaian masalah dan kolaborasi. Kemampuan berpikir berfokus kepada proses pembelajaran daripada hanya mendapatkan pengetahuan. F. P. Hikmah, N. Ilhamdi, M. L., & Astria, (2023). *Critical thinking skill* adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh manusia agar bisa terus bertahan dan berkembang dalam kehidupannya, namun sangat disayangkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik Indonesia dapat dikategorikan dalam kategori rendah. Hal ini kemudian menjadi permasalahan yang serius karena kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh manusia pada masa sekarang. Faktor lain yang menyebabkan kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah adalah peserta didik kurang terlatih dan belum terbiasa menjawab soal dengan pertanyaan yang menyajikan fenomena – fenomena (Samin).

Salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi. *Educandy* adalah aplikasi yang memungkinkan guru membuat permainan edukatif secara daring, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. *Educandy* adalah aplikasi permainan kata yang dirancang untuk semua kalangan, termasuk pelajar, dengan fitur-fitur yang sederhana dan mudah digunakan. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan antarmuka yang berwarna-warni, *educandy* berhasil menarik minat peserta didik untuk belajar sambil bermain.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi literatur terkait penggunaan aplikasi *educandy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran PAI. Melalui literature review, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam terkait efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Meskipun literatur mendukung penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy*, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui dampak jangka panjang terhadap pencapaian siswa. Dengan memahami adanya tantangan dan peluang, diharapkan guru bisa mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar Pendidikan Agama Islam yang menyeluruh dan menarik bagi semua siswa.

METODE

Kajian literatur atau literatur review adalah salah satu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis, dan menyintesis berbagai penelitian sebelumnya berdasarkan tema yang relevan.(Muhlisah and Kesumawati 2023) Penelitian berbasis kajian literatur ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* serta dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari artikel jurnal ilmiah yang dipublikasikan dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Rentang waktu tersebut dipilih untuk memastikan bahwa informasi yang dianalisis masih relevan dan terkini.¹

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan secara terarah dengan menerapkan kriteria secara menyeluruh untuk memastikan relevansu dan kualitas artikel yang dipilih. Artikel yang masuk dalam kajian harus secara eksplisit membahas konsep media pembelajaran berbasis aplikasi *educandy* serta hubungannya dengan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran PAI.(Arsyad 2020) Namun, ada beberapa artikel jurnal yang dipilih tidak menggunakan aplikasi *educandy* sebagai variabel independen, karena beberapa jurnal, skripsi, maupun artikel yang ditemukan masih relevan dengan konteks pembelajaran PAI dan variabel yang hampir sama dengan penelitian yang akan diteliti, tetapi menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi-aplikasi belajar dan juga ada beberapa jurnal yang menggunakan aplikasi *educandy* namun untuk varibel dependen tidak mengukur kemampuan berpikir siswa namun tetap dalam konteks pembelajaran PAI. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti menggunakan berbagai alat dan platform yang handal, seperti *Google Scholar*, *Research Gate*, dan platform lainnya yang dijadikan sebagai sumber utama basis data penelitian.(Sugiyono 2021)

Tahapan selanjutnya adalah *screening*, yaitu proses pemilihan artikel yang benar-benar sesuai dengan tema penelitian melalui pembacaan secara menyeluruh. Artikel yang memenuhi kriteria kemudian dikumpulkan untuk dianalisis secara lebih mendalam. Analisis mencakup berbagai aspek, seperti nama penulis, tujuan penelitian, metode penelitian, hasil penelitian dan kritik dari jurnal penelitian yang digunakan, serta temuan

utama dari setiap artikel.(Zed 2014) Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kontribusi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis pembelajaran PAI, serta mengidentifikasi tren, kesenjangan, dan peluang untuk penelitian lebih lanjut.(Hosnan 2016)

TABEL LITERATUR RIVIEW

Penulis	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Kritik
Yunisa Eka Saputri dan Rusnilawati	Menganalisis efektivitas model pembelajaran penemuan berbantuan web <i>educandy</i> terhadap keterampilan berpikir kritis dan kepercayaan diri dalam matematika di kelas IV Sekolah Dasar	Kuantitatif dengan metode eksperimen semua (Quasi Experiment) dengan Posttest Only Control Group Design	Hasil skor rata-rata siswa yang diberikan aplikasi <i>educandy</i> dalam pembelajaran yakni 81,32 dalam berpikir kritis saat belajar matematika, namun sebaliknya siswa yang tidak diberikan aplikasi <i>educandy</i> dalam pembelajaran hanya mendapatkan skor rata-rata yakni 70,66 dalam motivasi belajar matematika. Dengan uji hipotesis yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 5,551 dan t-tabel sebesar 2,0243 dengan df=38, dengan taraf signifikansi 5%	Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran <i>discover learning</i> berbantuan web <i>educandy</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar. Kelebihan penelitian ini berada pada topik yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21, integrasi teori dan praktik dalam menggunakan web <i>educandy</i> , serta analisis statistik yang tepat. Namun sampel kecil dan desain terbatas karena hanya menggunakan posttest only dan perlu dilakukan uji lanjut. Penelitian ini tetap memberikan

				kontribusi positif bagi inovasi pembelajaran matematika
Aditya rizqi putra dan Zulherman	Menghasilkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berupa educandy untuk materi cahaya dikelas V Sekolah Dasar di 3 sekolah dasar yang berbeda	RnD (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Dengan melibatkan ahli dalam media dan materi sebagai penguji kelayakan, serta peserta didik kelas V Sekolah Dasar dari 3 Sekolah Dasar yang berbeda.	Berdasarkan hasil uji keefektifan menggunakan Mann-Whitney U, SDN Batu Ampar 08 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor N-Gain antara kelas kontrol dan eksperimen, kelas eksperimen menunjukkan rata-rata (Mean Rank) yang lebih tinggi (38,47) dibandingkan kelas kontrol (22,53), dengan nilai $z = -3,568$ dan $p\text{-value} < 0,05$. SDN Dukuh 01 juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor N-Gain antara kelas	Penelitian ini menawarkan inovasi penggunaan educandy untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang didukung dengan model pengembangan ADDIE dan uji kelayakan dari ahli yang menunjukkan kategori “sangat layak” akan tetapi ada beberapa kekurangan dari keterbatasan sampel yang hanya menggunakan 3 sekolah dimana dari salah satu sekolah tersebut tidak ada perbedaan sama sekali setelah diterapkannya aplikasi educandy dalam pembelajaran.

		<p>kontrol dan eksperimen, kelas eksperimen menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi (35,73) dibandingkan kelas kontrol (25,27), dengan nilai $z = -2,345$ dan p-value $<0,05$.</p> <p>SDN Kebon Pala menunjukkan hasil tidak adanya perbedaan yang signifikan pada skor N-Gain antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas eksperimen menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi (23,48) dibandingkan kelas kontrol (17,53), dengan nilai $z = -1,624$ dan p-value $>0,05$, meskipun rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi, namun berdasarkan hasil perhitungan statistik tetap dinyatakan</p>	
--	--	--	--

			tidak terdapat perbedaan yang signifikan.	
Riska Magdalena Simanungkali t, Rachel Juliana Manullang, Siti Nur Fadillah, Aldia Rachman Pangestu dan Susilawati	Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan game edukasi educandy dalam pembelajaran Inggris bagi siswa sekolah dasar, khusunya dalam meningkatkan penguasaan kosakata serta mengetahui tanggapan siswa terhadap implementasi game educandy dalam pembelajaran.	Kualitatif deskriptif dengan melibatkan sejumlah siswa sekolah dasar di Jakarta Timur sebagai responden. Data dikumpulkan dengan metode kuantitatif melalui observasi dan kuesioner tentang pengalaman siswa menggunakan game educandy dalam pembelajaran. Hasil kuesioner di analisis secara deskritif.	Penelitian ini menunjukkan bahwa educandy memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran kosakata siswa. Sebanyak 90% siswa menyatakan tertarik menggunakan educandy yang dilakukan mudah digunakan serta merasa menyenangkan saat menggunakan game educandy dalam pembelajaran, dan pembelajaran, dan 100% siswa menyatakan tidak membosankan dan tidak sulit digunakan serta game ini bermanfaat serta menambah ilmu.	Penelitian ini memiliki keterbatasan karena jumlah sampel yang sangat kecil hanya menggunakan 10 siswa, instrumen hanya berupa kuesioner sederhana, serta analisis yang masih deskriptif tanpa uji statistik. Selain itu tidak ada kelompok kontrol dan eksperimen yang dapat digunakan sebagai perbandingan metode pembelajaran berbantuan aplikasi educandy dengan metode pembelajaran lain.
Fais Wahidatul	Berdasarkan isi jurnal "Gamifying of	Metode penelitian yang digunakan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa	Penelitian ini berhasil menunjukkan

Arifatin, Naajihah Mafruudloh, Masruroh	<p>English Learning with Educandy at MTs. Muhammadiyah 13 Solokuro Lamongan”, tujuan penelitian ini secara singkat adalah untuk mengembangkan dan menguji efektivitas penggunaan media gamifikasi berbasis Educandy dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar dan retensi kosakata siswa kelas VII dan VIII MTs. Muhammadiyah 13 Solokuro Lamongan, melalui pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, sehingga dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang interaktif, layak, dan sesuai kebutuhan siswa</p>	<p>adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Educandy dalam pembelajaran bahasa Inggris. Subjek penelitian terdiri dari 40 siswa kelas VII dan VIII MTs. Muhammadiyah 13 Solokuro Lamongan tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, serta validasi ahli materi dan ahli media, kemudian dianalisis secara deskriptif dan</p>	<p>penggunaan gamifikasi melalui aplikasi Educandy terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa MTs. Muhammadiyah 13 Solokuro Lamongan, khususnya pada aspek retensi kosakata. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai validasi yang sangat tinggi dari ahli materi dan ahli media sehingga dinyatakan layak digunakan di kelas. Selain itu, respon siswa juga positif, mereka merasa lebih termotivasi, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, meskipun masih terdapat tantangan berupa keterbatasan akses teknologi dan</p>	<p>efektivitas Educandy dalam meningkatkan motivasi dan kosakata siswa, namun masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah responden yang relatif kecil sehingga generalisasi hasilnya kurang kuat. Instrumen penelitian lebih banyak berfokus pada angket dan validasi ahli, sehingga aspek keterampilan bahasa Inggris lain seperti berbicara dan mendengarkan belum terukur secara mendalam. Selain itu, hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet juga belum sepenuhnya teratasi, sehingga implementasi di sekolah lain dengan kondisi berbeda mungkin memerlukan penyesuaian lebih lanjut</p>
---	---	--	---	--

		inferensial untuk mengukur efektivitas Educandy terhadap motivasi belajar dan peningkatan kosakata siswa	perlunya pelatihan guru untuk pemanfaatan lebih optimal	
Annisa, Aditya Rachman, Ahmad Suganda	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana game Educandy digunakan untuk mengajar materi interaksi sosial dan bagaimana siswa di kelas III merespons media pembelajaran ini.	Kualitatif deskriptif dan menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Di SD Islam Tirtayasa, subjek penelitian adalah lima siswa kelas III dan dua guru. Pendekatan tematik digunakan untuk menganalisis data untuk menemukan pola dan tema.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Educandy dapat membuat kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa lebih terlibat aktif. Respon siswa terhadap penggunaan Educandy sangat positif. Siswa sangat antusias, lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat, dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Mereka juga menyatakan ingin menggunakan media yang sama lagi di masa mendatang.	Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan game Educandy terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan keterampilan komunikasi siswa kelas III SD Islam Tirtayasa, penelitian masih terbatas pada jumlah subjek yang sangat kecil (hanya lima siswa dan dua guru), sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat dan

			Hal ini menunjukkan bahwa game edukatif seperti <i>Educandy</i> dapat membantu siswa menjadi lebih baik dalam berkomunikasi dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermanfaat.	perbedaan karakter siswa juga belum sepenuhnya diatasi. Penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam agar efektivitas media ini dapat diuji secara lebih luas.
Erlinda Nur Rahma Gita, Zaitun	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran <i>Educandy</i> berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ.	Penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan pada semester 6 tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ sebanyak 24 siswa. Sumber data terdiri dari sumber data primer dan data sekunder. Instrumen penelitian ini	Hasil penelitian setelah pelaksanaan pembelajaran melalui media game edukatif <i>Educandy</i> pada siklus I diperoleh rata-rata peserta didik yang aktif 96,5 dari 23 siswa mencapai kriteria sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>educandy</i> berpengaruh pada keaktifan peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ.	Bahwasannya penggunaan <i>Educandy</i> terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ, namun penelitian masih terbatas pada satu siklus tindakan kelas dan jumlah sampel yang kecil sehingga hasilnya kurang untuk konteks yang lebih luas. Selain itu, instrumen penelitian lebih dominan berupa observasi dan tes sederhana, sehingga belum menggali secara mendalam faktor lain yang memengaruhi keaktifan siswa,

		<p>peneliti sendiri, dan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan untuk mengumpulkan data. Data dianalisis secara kualitatif dan diuraikan secara deskriptif.</p>		<p>seperti motivasi, minat, atau dukungan lingkungan belajar. Penelitian selanjutnya sebaiknya dilakukan dengan lebih banyak siklus, melibatkan sampel yang lebih beragam, serta menggunakan kombinasi instrumen kuantitatif dan kualitatif agar hasilnya lebih luas</p>
Miranda Islami, Hadi Soekamto	Penelitian pada artikel ini memiliki tujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran inquiry menggunakan quizizz multimedia berbasis gamification terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kritis.	<p>Kuantitatif dengan metode eksperimen. Subjek penelitian artikel ini adalah siswa yang diambil dari dua kelas menggunakan purposive sampling. Jumlah sampel penelitian adalah 67 orang siswa yang diambil secara acak.</p>	<p>Hasil temuan penelitian diperoleh rata-rata skor kelas eksperimen lebih besar (80,50) daripada rata-rata kelas kontrol (74,63).</p>	<p>Penelitian ini efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan model Inquiry berbantuan Quizizz, namun masih terbatas pada satu sekolah dengan sampel kecil sehingga hasilnya belum representatif untuk konteks lebih luas</p>

Amertya Azahra, Ahmad Sabri dan Zulvia Trinova	<p>Melihat bagaimana gambaran kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen, kemampuan berpikir kritis kelas kontrol, Pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Educandy terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Ampek Angkek Agam.</p>	<p>Kuantitaif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi ke SMP Negeri 1 Ampek Angkek Agama dimana teknik ini merupakan suatu pengamatan secara langsung melalui tes pilihan ganda berjumlah 30 soal</p>	<p>hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut, kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen diperoleh mean(rata-rata) pretest 71,2).</p>	<p>Penelitian ini sudah relevan dan bermanfaat karena menggabungkan model pembelajaran TGT dengan media Educandy untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, kelemahannya adalah ruang lingkup penelitian masih terbatas hanya pada satu sekolah dengan sampel dua kelas, sehingga generalisasi hasil penelitian kurang kuat. Selain itu, instrumen yang digunakan hanya berupa tes pilihan ganda, padahal kemampuan berpikir kritis lebih komprehensif bila juga diukur dengan tes uraian atau observasi keterampilan berpikir. Penelitian ini juga belum banyak membahas faktor non-akademis (seperti</p>
--	---	---	---	--



				motivasi belajar atau keterlibatan siswa) yang dapat memengaruhi hasil belajar.
Nur Fakhrunnisa dan Mardiawati	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game educandy terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas V	Kuantitatif menggunakan design penelitian quasi-eksperimen dan teknik pengumpulan data berupa angket dan observasi di kelas V SD Negeri 103 Bontompare dengan n=30	Motivasi siswa meningkat signifikan dengan rata-rata skor naik >20% dan siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran	Penelitian ini bisa dijadikan dasar namun hanya mengukur motivasi siswa tidak pada kemampuan berpikir kritis siswa dan menggunakan media educandy pada mata pelajaran PAI
Khorin Kholfadina dan Mayarni	Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan educandy dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI	Penelitian tindakan kelas dan teknik pengumpulan data berupa angket dan tes pada pembelajaran PAI di SD Negeri 014 Tanjung Balai	Peningkatan motivasi terlihat dari meningkatnya nilai angket dan partisipasi serat siswa lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran	Penelitian ini memberikan justifikasi penggunaan educandy dalam pembelajaran PAI dan fokus penelitian pada motivasi belajar siswa tidak menguji kemampuan berpikir kritis siswa
Ainur Rosyidah dan Laila Badriyah	Untuk membandingkan efektivitas dua media gamifikasi yaitu	Kuantitatif menggunakan design quasi-eksperimen	Kedua media efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan	Penelitian ini tidak menggunakan aplikasi educandy dalam penelitian ini tetapi

	Kahoot dan Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI	dengan teknik pengumpulan data yakni tes berpikir kritis dan rubik HOTS di SMP Negeri 1 Jombang	nilai rata-rata postes dari kelompok belajar yang menggunakan aplikasi kahoot lebih tinggi dibandingkan aplikasi quizizz	menggunakan aplikasi lain berupa kahoot dan quizizz yang cocok untuk materi PAI dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa
Moh. Supyan, Moh. Dasuki, dan Siti Nur Sai'dah	Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi sejarah islam melalui penerapan gamifikasi berbasis web	Penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes di SDN 2 Jetis	Hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata nilai siswa tinggi dari nilai KKM dan motivasi belajar siswa lebih baik dibandingkan sebelum intervensi	Penelitian ini menunjukkan penerapan gamifikasi berbasis web tepat digunakan pada materi sejarah islam dimana motivasi dan hasil belajar siswa meningkat akan tetapi belum menguji kemampuan berpikir kritis siswa
Ummi Amila Sholiha Marpaung, Ismail Saleh Nasution, dan M. Afiv Toni Suhendra Saragih	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizalize terhadap kemampuan berpikir kritis siswa	Kunatitatidf dengan design quasi-eksperimental dan teknik pengumpulan data berupa tes berpikir kritis (HOTS) di SMP Negeri 5 Medan	Kemampuan berpikir kritis siswa meningkat signifikan dan juga pada uji t menunjukkan perbedaan nyata antar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	Pada penelitian ini menguji penggunaan aplikasi Quizalize terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PKN bukan ke mata pelajaran PAI, namun instrumen berpikir kritisnya dapat diadopsi untuk membuat instrumen berpikir kritis pada pembelajaran PAI

Qomariatus Safitri	Untuk menganalisis dampak penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI terhadap pemahaman siswa	Studi kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara di MTs Negeri 1 Gresik	Siswa menjadi lebih fokus dan kreatif dalam pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan serta pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan meningkat pada hasil wawancara pada guru dan siswa	Penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi cocok dalam pembelajaran PAI terhadap pemahaman siswa akan tetapi belum menguji kemampuan berpikir kritis siswa
Fadilla Amara Zenobia	Untuk mengetahui efektivitas strategi penggunaan game educandy dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI	Kualitatif dengan design kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes di SD Negeri 67 Muara Bulian	Hasil tes pemahaman siswa lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dan guru merasa media lebih praktis dan interaktif dalam pembelajaran	Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi praktis dalam desain media pembelajaran di kelas yang menggunakan aplikasi educandy namun belum menguji kemampuan berpikir kritis siswa
Salman Abdulah Algifari	Untuk merancang dan mengimplementasikan media gamifikasi educandy dalam meningkatkan hasil belajar PAI di	Penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data berupa angket dan tes di SMK	Pada penelitian ini hanya memprediksi hasil belajar dapat meningkat karena belum ada data final hanya berupa	Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk menyempurna penelitian selanjutnya

	Sekolah Menengah Kejuruan	Mekatronik Jalibarang	proposal dan masih rancangan	
--	---------------------------	-----------------------	------------------------------	--

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI). Secara umum, penelitian-penelitian yang dianalisis memperlihatkan konsistensi efektivitas media interaktif ini dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Walaupun sebagian besar penelitian dilakukan dalam ruang lingkup terbatas dan pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah, temuan-temuan tersebut menunjukkan potensi besar *Educandy* untuk memperkaya praktik pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

Aplikasi *Educandy* dirancang dengan pendekatan gamifikasi, yakni penerapan elemen permainan dalam proses belajar yang mendorong keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik. Dengan tampilan visual yang menarik dan sistem umpan balik (*feedback*) langsung, siswa termotivasi untuk terus mencoba hingga berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan.(Piaget, Deci, and Ryan 2000) Melalui aktivitas berbasis permainan, siswa secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis mulai dari menganalisis permasalahan, mengambil keputusan, hingga mengevaluasi hasilnya.

Penelitian Yunisa Eka Saputri dan Rusnilawati menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan *Educandy* efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Data yang disajikan memperlihatkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan rata-rata skor siswa yang menggunakan *Educandy* mencapai 81,32 dibandingkan kelompok tanpa *Educandy* yang hanya memperoleh rata-rata 70,66.(Saputri and Rusnilawati 2022) Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam proses penemuan melalui media interaktif membantu siswa memahami konsep secara mendalam dan kontekstual. Artinya, ketika pembelajaran memanfaatkan unsur games dan eksplorasi mandiri, siswa lebih mampu menghubungkan teori dengan praktik serta menemukan pola berpikir yang logis dan reflektif.

Senada dengan itu, penelitian Amertya Azahra, Ahmad Sabri, dan Zulvia Trinova yang menggabungkan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan *Educandy* dalam pembelajaran PAI juga menunjukkan hasil yang signifikan.(Azahra, Sabri, and Trinova 2022) Melalui kombinasi model kooperatif dan teknologi gamifikasi, siswa tidak hanya bersaing untuk mendapatkan nilai terbaik, tetapi juga belajar berkolaborasi dalam menyelesaikan soal-soal berbasis moral dan spiritual. Pembelajaran PAI yang biasanya cenderung verbalistik dan satu arah menjadi lebih dinamis dan dialogis. Dengan kata lain, *Educandy* bukan hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga

menghidupkan semangat *learning by doing* yang menjadi esensi dari pembelajaran abad ke-21.

Sementara itu, Aditya Rizqi Putra dan Zulherman membuktikan bahwa *Educandy* efektif digunakan dalam berbagai bidang pelajaran melalui pendekatan penelitian pengembangan (*R&D*) model *ADDIE*. (Putra and Zulherman 2021) Hasilnya menunjukkan perbedaan signifikan pada skor *N-Gain* antara kelas eksperimen dan kontrol di beberapa sekolah dasar. Walaupun pada satu sekolah hasilnya tidak signifikan, hal ini menunjukkan bahwa efektivitas *Educandy* sangat bergantung pada kesiapan guru dan kondisi sarana pendukung di sekolah. Di sinilah pentingnya literasi digital guru agar media pembelajaran tidak sekadar menjadi alat hiburan, tetapi benar-benar sarana berpikir kritis dan reflektif.

Dalam konteks PAI, penelitian Nur Fakhrunnisa dan Mardiawati menegaskan bahwa *Educandy* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 103 Bontompare. Peningkatan motivasi tercermin dari skor rata-rata yang naik lebih dari 20% setelah intervensi. (Fakhrunnisa and Mardiawati 2022) Walaupun penelitian ini tidak mengukur kemampuan berpikir kritis secara langsung, motivasi memiliki hubungan erat dengan proses berpikir tingkat tinggi. *Teori Self-Determination* yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik lebih cenderung terlibat dalam kegiatan belajar yang menantang dan memerlukan penalaran mendalam. (Deci and Ryan 2000) Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar melalui *Educandy* dapat menjadi indikator tidak langsung adanya peningkatan aktivitas kognitif yang mendukung kemampuan berpikir kritis.

Selain itu, penelitian Erlinda Nur Rahma Gita dan Zaitun menemukan bahwa penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran meningkatkan keaktifan siswa hingga 96,5%. (Gita and Zaitun 2021) Hal ini membuktikan bahwa media interaktif seperti *Educandy* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai stimulan sosial yang membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Kelas menjadi lebih hidup, partisipatif, dan kondusif untuk berpikir kritis karena setiap siswa diberi ruang untuk berpendapat, mencoba, dan melakukan refleksi.

Di sisi lain, analisis literatur juga mengungkap beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Pertama, sebagian besar penelitian dilakukan dengan jumlah sampel kecil dan cakupan sekolah yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, beberapa penelitian menggunakan *desain posttest only* atau hanya melakukan satu siklus tindakan, sehingga belum menggambarkan keberlanjutan dampak *Educandy* terhadap kemampuan berpikir kritis jangka panjang. Ketiga, kendala teknis seperti akses perangkat dan koneksi internet masih menjadi hambatan utama dalam implementasi media berbasis gamifikasi di sekolah-sekolah daerah.

Meski demikian, dari sintesis keseluruhan penelitian, dapat disimpulkan bahwa *Educandy* berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAI. Aplikasi ini membantu guru mengemas materi abstrak seperti nilai akhlak, iman, dan ibadah

menjadi lebih konkret melalui permainan edukatif yang mudah dipahami siswa. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa lebih terbuka terhadap proses berpikir kritis mereka tidak hanya menjawab benar atau salah, tetapi belajar untuk menalar alasan di balik setiap jawaban. Pembelajaran PAI dengan *Educandy* pada akhirnya bukan sekadar transfer pengetahuan, melainkan proses internalisasi nilai melalui pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan kontekstual.(Vygotsky 1978)

Dengan demikian, *Educandy* dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang mendukung paradigma baru pendidikan Islam di era digital yakni pembelajaran yang tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pembentukan cara berpikir ilmiah dan sikap spiritual yang seimbang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil sintesis berbagai literatur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penerapan media ini terbukti mampu menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat partisipasi aktif siswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis tiga aspek utama yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran abad ke-21. Melalui *pendekatan game-based learning*, *Educandy* menghadirkan suasana belajar yang menantang sekaligus menyenangkan. Unsur permainan di dalamnya menumbuhkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasakan kepuasan dari proses belajar, bukan semata dari nilai akhir.(Deci and Ryan 2000) Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa *Educandy* juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif, di mana siswa lebih percaya diri berdiskusi, berpendapat, dan berinteraksi secara setara dengan teman serta guru.

Saran

Lebih jauh, temuan sejumlah penelitian memperlihatkan bahwa *Educandy* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) siswa. Melalui berbagai aktivitas berbasis permainan, peserta didik dilatih untuk menganalisis, menilai, dan menyimpulkan informasi secara logis serta reflektif. Hal ini tampak dalam penelitian Yunisa Eka Saputri dan Rusnilawati yang melaporkan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa, dan diperkuat oleh studi Amertya Azahra bersama rekan-rekannya yang mengintegrasikan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan *Educandy* dalam pembelajaran PAI. Kendati demikian, efektivitas media ini tetap bergantung pada kesiapan guru, dukungan infrastruktur sekolah, serta rancangan pedagogis yang mampu mengaitkan nilai-nilai spiritual dan moral Islam dengan pengalaman belajar digital yang bermakna. Dengan demikian, *Educandy* dapat dipandang sebagai media pembelajaran modern yang tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga membentuk karakter berpikir kritis, kolaboratif, dan religius sebagai bekal penting bagi peserta didik di era pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azahra, Amertya, Ahmad Sabri, and Zulvia Trinova. 2022. "Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Educandy Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 19(1):87–98.
- Creswell, John W. 2018. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. edited by 5. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. 2000. "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior." *Psychological Inquiry* 11(4):227–68.
- Fakhrunnisa, Nur, and Mardiawati. 2022. "Penerapan Media Educandy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI." *Jurnal Pendidikan Dasar* 8(2):101–12.
- Gita, Erlinda Nur Rahma, and Zaitun. 2021. "Peningkatan Keaktifan Siswa Menggunakan Media Educandy Dalam Pembelajaran." *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 7(3):233–41.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas Vsekolah Dasar." *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas Vsekolah Dasar*. Profesi Pe(1809-1822.).
- Hosnan, M. 2016. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhlisah, and Kesumawati. 2023. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Piaget, Jean, Edward L. Deci, and Richard M. Ryan. 2000. "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior." *Psychological Inquiry* 11(4):227–68.
- Putra, Aditya Rizqi, and Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educandy Menggunakan Model ADDIE Di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10(2):150–62.
- Samin, S.Pd., M. Pd. 2023. "BERPIKIR KRITIS DENGAN GAME EDUKASI." in *BERPIKIR KRITIS DENGAN GAME EDUKASI*, edited by R. Kusumawati. CV. Mega Press Nusantara.
- Saputri, Yunisa Eka, and Rusnilawati. 2022. "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4):5240–50.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, Lev S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Zed, Mestika. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.s