

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII-H di MTsN Padang Panjang, pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTsN Padang Panjang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *Educaplay* pada kelas sampel (VII H) rata-rata (*mean*) tergolong sangat rendah yaitu 73,2. Dalam hasil belajar *pre-test* diperoleh peserta didik yang tergolong dalam kategori interval 86–92 sebanyak 2 orang peserta didik (7%), interval 80–85 sebanyak 7 orang peserta didik (23,3%), interval 74–79 sebanyak 4 orang peserta didik (13,3 %), interval 68–73 sebanyak 10 orang peserta didik (33,3%), interval 62–67 sebanyak 6 orang peserta didik (20%), interval 56–61 sebanyak 1 peserta didik (3,3%).
2. Hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran *Educaplay* pada kelas sampel (VII H) rata-rata (*mean*) tergolong tinggi yaitu 90. Dalam hasil belajar *post test* diperoleh peserta didik yang tergolong dalam kategori interval 100–103 sebanyak 3 peserta didik (10%), interval 96–99 sebanyak 5 peserta didik (17%), interval 92–95 sebanyak 8 peserta didik (27%), interval 88–91 sebanyak 6 peserta didik (20%), interval 84–87 sebanyak 4 peserta didik (13%), interval 80–83 sebanyak 4 peserta didik (13%).

3. Terdapat pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTsN Padang Panjang, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui uji t dengan berbantuan SPSS versi 26 menunjukkan bahwa dua sisi (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTsN Padang Panjang. Dengan demikian adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian bahwa media *Educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik maka disarankan kepada:

1. Pendidik sebaiknya dapat menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dalam pembelajaran SKI karena media ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Melalui kepala sekolah untuk membuat pelatihan mengenai penerapan media *Educaplay* karena terbukti berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajara peserta didik.
3. Peserta didik MTsN Padang Panjang agar lebih semangat dalam belajar dan mengikuti pembelajaran dengan baik.
4. Peneliti selanjutnya agar tertarik meneliti tentang hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan media *Educaplay*, mengkaji lebih dalam

dan mampu mengatasi kekurangan-kekurangan dan keterbatasan pada proses penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., dkk. (2024). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD, *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, Vol. 2, No. 6.
<https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6>.
- Amin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Pada Materi Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas V Semester Genap SD Negeri 25 Mataram, *Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (JRbk)*, Vol. 7, No. 1.
<http://dx.doi.org/10.33394/realita.v7i1>.
- Anuraga, G., dkk. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistik Dasar Dengan Software R, *Jurnal BUDIMAS*, Vol. 3, No. 2.
<https://doi.org/10.29040/budimas.v3i2>.
- Arrazin, M. Z. (2024). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Educaplay* Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1.
<http://dx.doi.org/10.24235/holistik.v14i2>.
- Aslan & Suhari. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Razka Pustaka.
- Asrul, dkk. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Citapustaka Media.
- Averina, R. Y., & Widagda, I. G. N. J. A. (2021). Kurikulum Merdeka dalam Mempersiapkan Generasi Digital Natives. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27(2), 635-637.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No. 3, h. 2686.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3>.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatwa Publishing.
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 112-119.
<http://dx.doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar>.
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Drajat, Z. (1992). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.

- Fauziah, A., dkk. (2023). Instrumen Tes dan Non Tes Pada Penelitian, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No. 03.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3>.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58-63.
<https://doi.org/10.62759/jser.v3i2>.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Gunawan & Ritonga, A. A. (2020). *Media Bembelajaran Berbasis Industri 4. 0*. Rajawali.
- Hanifah, N. (2014). Perbandingan tingkat kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial*15.
<http://dx.doi.org/10.30998/sosioekons.v6i1>.
- Imansari, N., & Khalifah, U. (2023). *Metodologi Penelitian Untuk Pendidikan Kejuruan*. UNIPMA Press.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Lubis, D. M. R., dkk. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, *Jurnal Islamic Education*, Vol. 1, No. 2.
- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Perdana Publishing.
- Mboa, M. N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (BPL) pada Materi Peluang Peserta Didik Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang, *Jurnal on Education*, Vol.6, No. 2.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i2>.
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Jakad Media Publishing.
- Mulyani, S. R. (2021). *Metodologi Penelitian*. Widina Bhakti Persada Bandung.

- Nadrah, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Platform *Educaplay* Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-quran Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pekanbaru.
- Naeila, M. R. (2013). Efektifitas teknik self regulation learning dalam mereduksi tingkat kejenuhan belajar Peserta Didik di SMA insan cindekia sekarkemuning cirebon. *Jurnal Holistik*. Vol. 14, No. 2.
<http://dx.doi.org/10.24235/holistik.v14i2>.
- Nasution, S. (2013). *Sejarah Peradaban Islam*. Yayasan Pusaka Riau.
- Pagarra, H. (2022). *Media Pembelajaran*. UNM.
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 9, No. 2. 487–493.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2>.
- Purwaningsih. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi, *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, Vol. 2, No. 4.
<http://dx.doi.org/10.51878/educator.v2i4>.
- Puspitasari, S., Hanafi, S., & Asmawati, L. (2018). Hubungan Minat Dan Aktivitas Dalam Tutorial Online Dengan Hasil Belajar MahaPeserta Didik. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran : Edutech and Intructional Research Journal)*, Vol. 5. No.2.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view>.
- Putri, M. M., dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script dalam Memahami Materi Teks Fabel, *Journal Language Education, Linguistics, and Culture*, Vol. 3. No. 2.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/j-lelc>
- Ramadhan, M. F., dkk. (2024). Validitas and Reliabilitas, *Jurnal on Education*, Vol. 6, No. 2.
<http://jonedu.org/index.php/joe>
- Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013, Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah Bab 1 Nomor 13.

- Retnawati, H. (2017). Reliabilitas Instrumen Penelitian. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis IAIN Batusangkar* 34.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No. 2.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view>.
- Rukminingsih, Adnan, D. G., & Latief, M. A. (2020). *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhka Utama.
- Sappe, I., dkk. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SDN 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar, *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 2.
<https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2>.
- Sardiman, A., dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sepriyanti, D., dkk. (2024). Pengaruh Game Edukasi *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 di SDN Neglasari 02, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 13, No. 2.
<http://jurnal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK>
- Setiawan, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shoffa, S., dkk. (2023). *Media Pembelajaran.: Afasa Pustaka*.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis, *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, Vol. 8, No. 1.
<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1>.
- Soesana, A., dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Kita Menulis.
- Sofi, E. (2016). Bembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Isla]m Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri, *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, Vol. 1, No. 1.
<https://www.ejournal.stitmuhngawi.ac.id/index.php/JMPI/article/view>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kharisma Putra Utama.
- Susianti, O. M., & Srifariyati. (2024). *Perumusan Variabel dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan*, Vol. 9, No. 1.
<https://doi.org/10.37728/jpr.v9i1>.
- Suwardi, D. R. (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMAN 1 Bae Kudus, *Economic Education Analysis Journal*, Vol. 1, No. 2.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Syakir, A. (2011). *Tafsir Ibnu Katsir Juz XII*. Darussunnah.
- Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). *Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Vol. 4, No. 2.
- Taylor, L. (2017). " *Educaplay*" . *The School Librarian*. Vol. 66, No. 4.
<http://ejournal.idia.ac.id/index.php/maharot>
- TamanPeserta Didik, U. S., Islahati, L., & Saputro, H. (2024). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media *Educaplay* Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*, Vol.2, No. 1.
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Arruzz Media.
- Trinova, Z., & Izati, W. (2020). *Media Pembelajaran*. AA Rizky.
- Utami, R. D., dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 08, No. 03.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3>.
- Wahab, G & Rosmawati. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Abad.
- Wahjusaputri, S., & Purwanto, A. (2024). *Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Bintang Semesta Media.
- Wulandari & Ayu, I. S. (2019). Pengaruh Penggunaan media pop-up book untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik SD Islam Taman Quraniyah. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Yuliani, A., Sajiman, S. U., & Wiratomo, Y. (2023). Game Edukasi Petualangan Matematika:Media Pembelajaran Digital Matematika pada Materi SD Kelas V. JKPM (*Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*), Vol. 8, No. 1. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1>.
- Yulianto, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas VI SDN 42 Kota Bima, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendidikdas>
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Kencana.
- Zulfikar, R., dkk. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori, Metode dan Praktik)*. Widina Media Utama.