

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAMIFICATION* BERBASIS *EDUCAPLAY*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI DI SMA**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Sebagai Salah Satu Syarat
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada
Program Studi Pendidikan Agama Islam*



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh:

**Nidaul Janah
2114010107**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
1447 H / 2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN

Skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan *Gamification* Berbasis *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti DI SMA**" adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinil, maka saya bersedia untuk dibatalkan keabsahan skripsi ini dan gelar kesarjanaan saya.

Padang, 1 Agustus 2025

Menyatakan



Nidaul Janah
2114010107

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gamification* Berbasis *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti DI SMA”, Oleh Nidaul Janah , NIM 2114010107, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang munaqasyah.

Padang, 5 Agustus 2025

Pembimbing I



Dr. Aziza Meria, M.Ag

NIP. 197904162005012007

Pembimbing II



Dr. Harmonedi M.Ag

NIP.197412282002121002

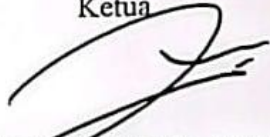
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gamification* Berbasis *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA” yang disusun oleh Nidaul Janah dengan NIM 2114010107 telah diujikan pada sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah UIN Imam Bonjol Padang, Kamis 21 Agustus 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai syarat salah satu dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada jurusan Pendidikan Agama Islam.

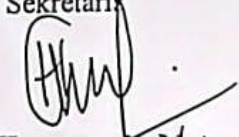
Padang, 28 Agustus 2025

Tim Penguji

Ketua


Dr. Aziza Meria, M.Ag
NIP. 197904162005012007

Sekretaris

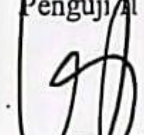

Dr. Harmonedi, M.Ag
NIP.197412282002121002

Anggota

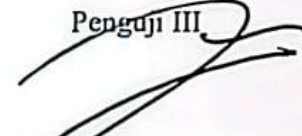
Penguji I


Dr. Nasril, M.Pd I
NIP. 196202021992031001

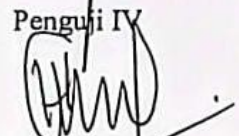
Penguji II


Dr. Azrul, M.Pd
NIP.198508012020121003

Penguji III


Dr. Aziza Meria, M.Ag
NIP. 197904162005012007

Penguji IV


Dr. Harmonedi, M.Ag
NIP.197412282002121002

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Dr. Yusnadi, M.Ag
NIP. 197305172000031001

ABSTRAK

Judul skripsi ini adalah **“Pengaruh Penggunaan *Gamification* Berbasis *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMA”** ditulis oleh Nidaul Janah NIM 2114010107 Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penulisan skripsi ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik, terlihat peserta didik yang kurang aktif, tidak memperhatikan pendidik menjelaskan materi, peserta didik mengantuk dan pembelajaran masih berpusat kepada pendidik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* dalam pembelajaran. Batasan masalah pada penelitian ini adalah gambaran motivasi peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran *gamification* berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI di SMAN 2 Solok tahun ajaran 2025/2026 semester ganjil. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive Sampling*, kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas XI F1 dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas XI F2. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan SPSS 26.

Hasil penelitian ini adalah *pertama*, rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebelum penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* adalah 233,58. *Kedua*, rata-rata nilai *posttest* peserta didik setelah diterapkannya *gamification* berbasis *educaplay* adalah 240,14. *Ketiga*, terdapat pengaruh yang signifikan ditunjukkan berdasarkan uji hipotesis dengan SPSS Versi 26 diperoleh signifikan dalam dua sisi (2-tailed) sebesar $= 0,000$, ($0,000 < 0,05$. H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan pembelajaran *gamification* berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok.

ABSTRACT

The title of this thesis is **"The Effect of the Use of Educaplay-Based Gamification on Students' Learning Motivation in Islamic Religious Education and Ethics in High School"** written by **Nidaul Janah NIM 2114010107** Islamic Education Study Program, Imam Bonjol Padang State Islamic University.

The writing of this thesis is motivated by the low learning motivation of students, seen students who are less active, do not pay attention to the teacher explaining the material, sleepy and learning is still centered on the teacher in the subject of Islamic Religious Education and Character Building. One way that can be done to overcome this problem is by using educaplay-based gamification in learning. The limitation of the problem in this study is the description of student motivation before and after the use of educaplay-based gamification in the subject of Islamic Religious Education and Character Building for class XI at SMAN 2 Solok.

The purpose of this study is to find out the motivation and learning of students before and after using educaplay-based gamification learning in Islamic Religious Education and Ethics class XI at SMAN 2 Solok and to find out if there is an influence of the use of educaplay-based gamification on the learning motivation of students in the subject of Islamic Religious Education and Ethics grade XI at SMAN 2 Solok.

This research is a quantitative research using an experimental type of research with a Quasi Experimental research design in the form of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study is all grade XI students at SMAN 2 Solok for the 2025/2026 odd semester school year. The sampling in this study is the Purposive Sampling technique, the class selected as the experimental class is class XI F1 and the class selected as the control class is class XI F2. The data analysis technique was carried out by normality test, homogeneity test and hypothesis test using SPSS 26.

The results of this study are first, the average pretest score of students before the use of educaplay-based gamification is 233.58. Second, the average posttest score of students after the implementation of educaplay-based gamification is 240.14. Third, there is a significant difference shown based on the hypothesis test with SPSS Version 26 obtained significantly in two sides (2-tailed) of $= 0.000$, $(0.000 < 0.05)$. H_a accepted and rejected, meaning that there is an influence to increase students' learning motivation by using H_0 educaplay-based gamification learning in the subject of Islamic Religious Education and Ethics class XI at SMAN 2 Solok.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah rabbil'alam*in segala puji dan syukur atas kehadiran Allah subhanahu wata'ala yang tidak pernah berhenti mencurahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan *Gamification* Berbasis *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMA**". Shalawat berangkaikan salam semoga selalu disampaikan kepada Baginda Muhammad SAW, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Rasul Shallahu allahi wassalam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis berterimakasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang dan jajaranya
2. Bapak Dr. Misra, M.S.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Bapak Dr. Azrul, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam serta seluruh pegawai Program Studi Pendidikan Agama Islam
3. Ibu Dr. Aziza Meria, M.Ag selaku pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik, dan Bapak Dr. Harmonedi, M.Ag selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan semaksimal mungkin, sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga ilmu yang diberikan menjadi amal ibadah.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.

4. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.
5. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Staf Tata Usaha, dan Majelis Guru di SMAN 2 Solok yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Teristimewa, ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Samirun dan Ibunda Khotimah, yang senantiasa mendo'akan dengan tulus dan berusaha memberikan yang terbaik kepada penulis berupa dukungan moril maupun materil yang menghantarkan penulis pada langkah ini, dan terima kasih kepada abang Kholidin, kakak Nangimatun, Siti Rokoyah S.Pd, adik Akhmad Nur Azizi dan kakak ipar yang memberikan do'a, dukungan terbaik kepada penulis

Terima kasih kepada teman-teman dan senior prodi PAI yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu, yang telah berkontribusi dan memberikan dorongan serta motivasi kepada penulis sehingga penulis bisa menghadapi segala rintangan dan sampai pada titik ini.

Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis bisa menjadi amal ibadah dan bernilai pahala di sisi Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya serta bernilai ibadah di sisi Allah Subhanahu wata'ala

Padang, 3 Agustus 2025

Yang Menyatakan



Nidaul Janah
2114010107

DAFTAR ISI

PERSYARATAN KEASLIAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Definisi Operasional	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kajian Teori	15
1. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam	15
a. Pengertian Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam	15
b. Manfaat Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam.....	16
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam	19
2. Gamification dalam Pembelajaran	24
a. Pengertian <i>Gamification</i>	24
b. Manfaat <i>Gamification</i>	26
c. Elemen-elemen <i>Gamification</i>	28
b. Kekurangan dan Kelebihan <i>Gamification</i>	29

3. <i>Educaplay</i> dalam Pembelajaran	32
a. Pengertian <i>Educaplay</i>	32
b. Tujuan <i>Educaplay</i>	34
c. Manfaat <i>Educaplay</i>	35
d. Jenis-Jenis Permainan <i>Educaplay</i>	35
4. Motivasi Belajar dalam Pendidikan Islam	43
a. Pengertian Motivasi Belajar	43
b. Fungsi Motivasi Belajar	46
c. Jenis-jenis Motivasi Belajar	48
d. Indikator Motivasi Belajar	49
e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	53
B. Penelitian Relevan	57
C. Kerangka Berfikir	62
D. Hipotesis	63
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	65
A. Jenis dan Desain Penelitian	65
B. Tempat dan Waktu Penelitian	67
C. Populasi dan Sampel	68
1. Populasi	68
2. Sampel	68
D. Variabel Penelitian	69
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	70
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	72
G. Teknik Analisis Data	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Deskripsi Hasil Penelitian	82
1. Gambaran Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Penggunaan <i>Gamification</i> Berbasis <i>Educaplay</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI di SMAN 2 Solok	83
2. Gambaran Motivasi Belajar Peserta didik Sesudah Penggunaan	

<i>Gamification</i> Berbasis <i>Educaplay</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI di SMAN 2 Solok	88
3. Pengaruh Penggunaan <i>Gamification</i> Berbasis <i>Educaplay</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI di SMAN 2 Solok	93
B. Hasil Uji Hipotesis	95
C. Pembahasan Penelitian	98
D. Keterbatasan Penelitian	105
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	110

DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Penelitian Relevan	58
Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	66
Tabel 3.2	Populasi kelas XI di SMAN 2 Solok	68
Tabel 3.3	Kelas Sampel Penelitian	69
Tabel 3.4	Ketentuan Pemberian Skor	72
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas Penelitian	74
Tabel 3.6	Kriteria Taksiran Reliabilitas	77
Tabel 3.7	Hasil Uji Reliabilitas	77
Tabel 3.8	Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogrove-Smirnove</i>	78
Tabel 3.9	Hasil Analisis Uji Homogenitas	80
Tabel 4.1	Deskripsi Data Motivasi Belajar <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	84
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	85
Tabel 4.3	Deskripsi Data Motivasi Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	86
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	87
Tabel 4.5	Deskripsi data Motivasi Belajar <i>Pret-Test</i> Kelas Kontrol	89
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	90
Tabel 4.7	Deskripsi Data Motivasi Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	91
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	92
Tabel 4.9	Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	93
Tabel 4.10	Hasil Analisis Uji Hipotesis Kelas Eksperimen	97

DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Berfikir	63
Gambar 4.1	Histogram Motivasi Belajar <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	85
Gambar 4.2	Histogram Motivasi Belajar <i>Pos-Test</i> Kelas Eksperimen	88
Gambar 4.3	Histogram Motivasi Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	90
Gambar 4.4	Histogram Motivasi Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	93

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	117
Lampiran 2	Uji Coba Angket Penelitian	119
Lampiran 3	Angket Penelitian	126
Lampiran 4	Modul Ajar Kelas Kontrol	131
Lampiran 5	Modul Ajar Kelas Eksperimen	143
Lampiran 6	Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Kontrol	154
Lampiran 7	Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Eksperimen	155
Lampiran 8	Data Uji Validitas Uji Coba Angket Penelitian	157
Lampiran 9	Data Uji Validitas Uji Coba Angket <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	158
Lampiran 10	Data Uji Validitas Uji Coba Angket Post-Test Kelas Kontrol	159
Lampiran 11	Data Uji Validitas Uji Coba Angket <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	160
Lampiran 12	Data Uji Validitas Uji Coba Angket <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	161
Lampiran 13	Data Uji Reliabilitas SPSS Hasil Uji coba Angket Penelitian	162
Lampiran 14	Uji Normalitas Data	163
Lampiran 15	Uji Homogenitas Data	166
Lampiran 16	Uji Hipotesis Data	167
Lampiran 17	Surat Seminar Proposal Skripsi	168
Lampiran 18	Berita Acara Seminar Proposal Skripsi	169
Lampiran 19	SK Pembimbing	170
Lampiran 20	Validitas Lembar Penelitian	171
Lampiran 21	Surat Izin Penelitian Kampus	172
Lampiran 22	Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	173
Lampiran 23	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	174
Lampiran 24	Dokumentasi	175
Lampiran 25	Biodata	180