

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas XI F1 di SMAN 2 Solok, pengaruh *Gamification Berbasis Educaplay* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti di SMA dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran motivasi peserta didik sebelum penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan kelas XI di SMAN 2 Solok.

Hasil motivasi peserta didik *pre-test* kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 228,79 tergolong pada klasifikasi rendah yaitu berada pada interval 213-225. Serta motivasi belajar peserta didik *pre-test* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 233,58 tergolong pada klasifikasi rendah yaitu berada pada interval 218-229.

2. Gambaran motivasi peserta didik sesudah penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok.

Hasil motivasi peserta didik *post-test* pada kelas kontrol memiliki rata-rata 230,26 tergolong pada klasifikasi rendah yaitu berada pada interval 215-227. Serta motivasi belajar peserta didik *post-test* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 240,13 tergolong pada klasifikasi cukup tinggi yaitu berada pada interval 227-281.

3. Pengaruh *gamification* berbasis *educaplay* Terhadap motivasi belajar Peserta Didik pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI di SMAN 2 Solok

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t dengan SPSS versi 26 atau hasil analisis diperoleh *sig* dalam dua sisi atau *sig* (2-tailed) sebesar = 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, serta $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,358 > 1,995$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok. Dengan demikian adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* angket.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MIN Kota Solok, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, khususnya pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan lebih kreatif dan inovatif merancang pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik,
2. Bagi penulis, dapat melakukan penelitian lebih lanjut terhadap penerapan *gamification* berbasis *educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat dikolaborasikan

3. Bagi sekolah, dapat mendukung dan memberikan pertimbangan pada pendidik untuk menerapkan *gamification* berbasis *educaplay* agar pembelajaran di dalam kelas lebih aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan rendahnya motivasi peserta didik dan sebagai acuan untuk meningkatkan mutu sekolah yang lebih baik.
4. Bagi pembaca, diharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperluas wawasan yang dimiliki.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol XVI No. 1
- Agnesia, Minda G, dkk. (2024). Analisis Teori Hirarki Kebutuhan A. Maslow Dalam Pemanfaatan Media Teknolofi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 8 No 1
- Aisyah, Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, Vol 2 No 6
- Akhmadi, A. S., Sugiarti, Y., & Rahayu, D. L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Elemen Olahan Hasil Hewani. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, Vol 18 No
- Al-Hāfīz Jalāl al-Dīn Abū Fadīl ‘Abd al-Rahmān bin Abī Bakr ibn Muḥammad al-Suyutī al-Syāfī’ī. (2007). *Tafsīr Jalālain*. t.tmp: Haramain,
- Al-Mahali, Jalaluddin dkk. (2020). *Tafsir Jalalain Berikut Asbābun Nuzūl*. Bandung, Sinar Baru Algensindo
- Ali Ramsah, & Indra. 2021. Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Ta'dib: Jurnal Pemikiran Pendidikan*. Vol 11, No 2
- Andriani, R., & Rasto, M. (2019). Pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar siswa: Tinjauan teori dan praktik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 7 No.3
- Ayatullah. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara. *Jurnal Pendidikan Dan Sain*. Vol. 2 No. 2
- Azizah Syafiqah Siti, dkk. (2024). Implementasi Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran PAI Di SMA 13 Bandung *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol 4 No. 4
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 7 No 3
- Batubara, Amaliyah fitri dkk. 2023. *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point*. Yogyakarta: Green Pustaka Indonesia
- Bustari, Syafrudi dkk. (2024). Motivasi dalam Al-Quran dan Hadis: Landasan Spiritual untuk Meraih Kesuksesan dalam Pendidikan. *Journal of Islamic Studies*. Vol.5 No.4

- Busthomi Yazidul, (2023). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*. Vol 4 No 3
- Cahyono, Dedi Dwi, dkk. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tenrang Motivasi Dalam Belajar. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*. Vol. 6, No 1
- Chairunnisa dkk. (2023). Peranan media pembelajaran dalam pendidikan islam. *Guruku: jurnal pendidikan dan sosial humaniora*. Vol 1 no 3
- Dianita, Ega, Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan game Educaplay sebagai media pembelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 2 No 7
- Diena Zahra AZ. (2024). *Pengaruh Pemanfaatan Game Gimkit Terhadap Motivasi Belajar Baca Tulis Alquran Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Trucuk Klaten*. Universitas islam negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Dinihari Yulian, dkk. (2020). *Literasi dan Gamifikasi Pedagogi*. Jawa Barat. PT Adab Indonesia
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: Pt Bumi Aksara.
- Djuwita, W., Sujai, A., Mahsul, A., Sukmajaya, A., Taufik, A., Sukmawati, A., & Evendi, E. (2022). *Tasawuf Dan Psikologi Pendidikan Islam*. PT Global Eksekutif Teknologi. Sumatra Barat
- Eko Sumanto, dkk. (2020). *Desain Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*, Jakarta: Yayasan Kita
- Ernawati Retno Dionisia, dkk. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Infication Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 7 No. 1
- Fitriani Alya, Jasiah. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ski. *Sindoro Cendikia Pendidikan*. Vol. 10 No. 4
- Firmansyah. (2022). Motivasi Dalam Proses Pembelajaran Menurut Perspektif Hadis Tarbawi. *Edukatif*. Vol 8 No 1
- Ghoffur Abdullah M. (2005) . *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1*.Bogor: Pustaka Imam Asyasyafi'i.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 6 No 2

- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu
- Harmalis, (2019) “Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam,” *Jurnal Konseling & Perkembangan Indonesia* , Vol. 01, No. 01,
- Hartono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: Zanafala Publishing
- Ihsani, M. H., Saidah, Z., & Nuryadien, M. (2024). *Optimalisasi Motivasi Belajar Pai Melalui Penerapan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Kahoot!*. Wahana islamik: Jurnal Studi Keislaman. Vol 10 No 2.
- Izzan, Ahmad & M, Husni Muhammad. (2025) Motivasi Belajar dalam Alquran At Taubah Ayat 122 Studi Ilmu Pendidikan Islam. *Jurnal MASAGI*. Vol. 03 No 02
- Julian Chen. (2020). *Emergency Remote Teaching and Beyond* (Australia: Curtin University
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal TI Com*,
- Kristanto, Vugih Hery. 2018. *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Lathifa, N., Rahmawati, A., & Sari, D. (2024). Pemanfaatan teknologi Educaplay dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 12 No. 1
- Leidong, K. (2024). Inovasi Pembelajaran Pai Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Sekolah Menengah Pertama. *Journal Of Education*, Vol 2 No 2.
- Lily Alamanda & Naji Anwar. (2024). *Pengaruh Geminifikasi Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Bahasa Arab Kelas 6 Di Mi Muhammadiyah 2 Kedung Banten*
- Malik, Adam dan Minan Chusni. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan: Teori Dan. Aplikasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Maulani Giandari, dkk. (2024). *Pendidikan Diera Digital*. Banten: IKAPI
- Mike Et.Al. (2021). Learninf Experience Of Adjustment Duration In Online Learning (Descriptif Studies In Student): Pengalaman Belajar Terhadap Durasi Penyesuaian Diri Dalam Pembelajaran Daring Studi Deskriptif Pada Mahasiswa. *Journal Proceding On Inter-Islamic University Conference On Psychology* Vol. 1

- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*. Volume No 2 No. 3
- Nihaya, M. (2022). Peran Dan Urgensi Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*. Vol 4 No 1
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Nur Febbi Fadillah. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Dasar SMK*. Universitas Sebelas Maret.
- Pricilia Maureen Gabby. (2021). *Tren Pembelajaran Di Era Digital*. Yogyakarta. Cv Bintang Semesta Media
- Ramayulis. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Cetakan VII. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Negeri Polagan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 8 No. 2
- Rahmatullah Syafiq Sufyan, Mulyadiprana, Ganda Nan. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siwa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*. Vol 4 No 3
- Rembulan, A., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika Kelas VIII. JPM: *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol 3 No2
- Rohmad. (2017). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Dan Penelitian*. Kalimedia: Yogyakarta
- Rosina Zahara,, dkk. (2021). Kajian Literatur Geminifikasi Di Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 1 No. 1
- Rosida. (2023). Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Edukatif*. Vol.1 No 2
- Sahir, Hafni Syafrida. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Salasabila Mira. (2016). *Prasarana Pendidikan dalam Konteks Pendidikan Agama Islam*. Jawa Barat: Goresan Pena
- Samsu, S. M. (2017). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)

- Satni dkk. (2024). *Pendidikan Islam dari Masa ke Masa Perspektif, Motivasi dan Pola Asuh*. Jakarta: Publica Indonesia Utama
- Shihab, M . Quraish. (2002). *Tafsir Al Mishbah : pesan, kesan dan keserasian Alquran*. Jakarta : Lentera Hati
- Sholihin, R. (2022). Motivasi Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Educational Journal.:General and Sppecific Research*. Vol 2 No. 3
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sri Surachmi W & Karl Jahniel S. Sison. (2021). Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes. *English Student and Teacher (BEST) Conference*, Vol. 3. No 4
- Suardi Dan Syofrianisda. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bantul Yogyakarta: Para-Ma Ilmu
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfa Beta
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono, (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Journal of Educational Technology & Society, Pendidikan Dasar*. Vol. 4 No. 1
- Sulaiman. 2017. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Kajian Teori dan Aplikasi Pembelajaran PAI)*. Banda Aceh: Pena Banda Aceh
- Sumiharsono Rudy, Hasanah Hisbiyatul. (2027). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Cv Pustaka Abadi
- Surendeleg, G., & Karpova, E. (2019). *Gamification in education: A systematic review of the literature*. Vol. 22 No. 1
- Syahputri Zahra Addini,dkk. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif, *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*,
- Tamara Dwi Monicha. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Palembang*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan :Universitas Sriwijaya
- Taurista, Selvia, Pungky dkk. 2024. Implementasi Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya

Indonesiaku di Kelas 5 SDN Banjaran 4. *Jurnal Simki Postgraduate*, Vol 3 No 4,

Tola Baso. (2025). *Strategi Mengajar Di Era Digital*. Kepri: IKAP

Ummah, Ingvia Salsabilla Zumrotul. (2024). *Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Islam Kota Kediri*. IAIN Kediri

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksar

Utami, R. D., Wibawa, S., & Mlarangan, S. N. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol 08. No. 03

Vernando, T. O., & Fitriani, W. (2024). Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Hasil Belajar Pai Di Sekolah Menengah. *Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling* . Vol 8 No. 1

Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android. *Research And Development Journal Of Education*, Vol. 10 No.1

Wangi Saliro Barokati Misoul Dkk. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gemifikasi*. Lamongan: Delsmedia

Wibawanto Wanda. (2024). *Board Game Edukasi*. Makasar. Cv Idebuku

Yaumi muhammad, (2021), *Media dan Teknologi pembelajaran*, kencana: Jakarta