

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan batasan masalah pada penelitian tentang “pengaruh penggunaan *Edu-games educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPSdi MTsN 6 Agam” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran *pretest* hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan *Edu-games educaplay* perolehan rata-rata (*mean*) sebesar 53,13%. Hasil ini jika diklasifikasikan kedalam tabel distribusi frekuensi hasil belajar *pretest* diatas dapat dikatakan bahwa gambaran hasil *pretest* pada mata pelajaran IPS kelas VIII.3 yaitu berkisaran pada interval 18-56 pada kategori tinggi
2. Gambaran *posttest* hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan *Edu-games educaplay* perolehan rata-rata (*mean*) *posttest* kelas eksperimen sebesar 76,17 % Hasil ini jika diklasifikasikan kedalam tabel distribusi frekuensi hasil belajar *posttest* kelas eksperimen diatas dapat dikatakan bahwa gambaran hasil *posttest* kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS kelas VIII.3 yaitu berkisaran pada interval 47,5-97,5 pada kategori tinggi.
3. Setelah dilakukan uji hipotesis atau uji t terbukti bahwa penerapan *Edu-games educaplay* terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji hipotesis

dengan SPSS versi 27 atau hasil analisis diperoleh p sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000, maka dapat diambil kesimpulan bahwa $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_a diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan *Edu-games educaplay* terdapat pengaruhnya sebesar 94,6 % dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas VIII.3 MTsN 6 Agam..

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian maka disarankan kepada:

1. Bagi kepala Madrasah, khususnya kepala Madrasah MTsN 6 Agam agar mengadakan pelatihan kepada para pendidik tentang model pembelajaran salah satunya yang penerapan *Edu-games educaplay* yang dapat menunjang prestasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi pendidik, khususnya Guru MTsN 6 Agam bisa menerapkan *Edu-games educaplay* ketika kegiatan belajar mengajar di kelas, dengan menggunakan model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik di MTsN 6 Agam.
3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk dapat mengembangkan penelitian lanjutan melalui penambahan variabel pada penerapan *Edu-games educaplay* selain hasil belajar seperti keaktifan belajar, sikap peserta didik, maupun minat peserta didik.

4. Bagi peserta didik, hendaknya lebih aktif dan berani mengungkapkan pendapat atau bertanya kepada guru saat dilaksanakannya pembelajaran khususnya ilmu pengetahuan sosial.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Fadjeri, & Anisa Dwi Nurchayati. (2022). *Instrumen penelitian kuantitatif di pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Amiruddin. 2016. Perencanaan pembelajaran. Yoyakart: PT Parah Ilmu.
- Angkowo, R dan A Khosasi. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir, Basyiruddin Usman 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Ansori, et al. (2025). *Gamifikasi pembelajaran dengan Educaplay*. Jurnal Ilmu Pendidikan
- Asrifah, I. (2024). *Pengaruh game edukatif Educaplay terhadap hasil belajar peserta didik mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Indonesian Journal of Teaching and Learning.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). *Pengaruh implementasi media permainan Edukasi Educaplay berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis*.
- Benny A. Pribadi. 2017. *Media Pendidikan* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Buena, A. C. (2025). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Depdikasn, 2004. *Kerangka Dasar Kurikulum*. Jakarta: Depdiknas
- Dermawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djodjo Suradisastra. (1991). *Kajian IPS tentang manusia dan lingungannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Desman, Yulia. & Arifin, Muhammad. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Peserta didik*. Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosial tidak diterbitkan. Batam: Universitas Riau Kepulauan Batam.

- Dimiyati & Mudjono. (2009). *Belajar dan hasil belajar peserta didik*. Jakarta: Erlangga.
- D. (2012). *Inovasi pendidikan dengan media digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fajar, Syahrul., Riyana, Cepi. & Hanoum, Nadia. *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*. Edutcehnologgia, (Online), Vol. 3. No. 2, (<http://syahrul.fajar@student.upi.edu>, diakses 28 November 2518).
- Gagne, R.M., et.al. 2005. *Principles of Instructional Design 5th Edition*. Belmont: Wadsworth, Cengage Learning.
- Gee Dahlan. (2025). *Pengaruh Educaplay terhadap hasil belajar peserta didik kelas V MIN*.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS(filosof, konsep, aplikasi)*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Graa, et al. (2022). *Media pembelajaran berbasis web untuk IPS terpadu*.
- Guntara, Rizal. 2017. *Pengaruh Audio Visual Terhadap Retensi Peserta didik pada Konsep Fotosintesis*. Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosial tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Negeri Islam Syarifuddin Hidayatullah.
- Heinich, Robert, dkk. 2002. *Instruksional Media and Technologies For Learning*. New Jersey: Pretince Hall
- Ibrahim, B. (2025). *BASRENG: Inovasi pembelajaran IPS berbasis gamifikasi Educaplay*.
- Marliana, Susianti. (2024). *Tes hasil belajar dengan media interaktif*. Jurnal Evaluasi Pendidikan
- Munadi. Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada. PowToon Basics. Diakses tanggal 30 Desember 2018.
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi belajar dan mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nana Sudjana. (2014). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Persada_2009. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers

- Riva Rifiyah Sayidah, Ibnu Hurri, & Leonita Siwiyanti. (2024). *Media game edukasi untuk pengenalan konsep dasar*.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009 *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Safitri, A. M. (2026). *Pengaruh model pembelajaran gamifikasi Educaplay terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia.
- Sapitri, et al. (2025). *Inovasi media pembelajaran digital untuk Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal Pendidikan Islam
- Salim, A. (2024). *Pengembangan gamification Genially dalam pembelajaran IPS kelas VII*.
- Setiawati, M. (2025). *Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis game Educaplay pada materi warisan budaya Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Wardani, S. (2025). *Penggunaan game Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN*. Jurnal PGSD.
- Wahiddin, S. (2025). *Pembelajaran IPS berbasis gamifikasi di sekolah dasar: Systematic literature review*.
- W, et al. (2021). *Integrasi Educaplay dalam pembelajaran online*. Jurnal e-Learning
- Widiyati, et al. (2025). *Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan Educaplay pada peserta didik kelas V*. Jurnal Pendidikan Dasar
- Yamin. (2025). *Edu-games Educaplay sebagai media interaktif di pendidikan*.