

**PENGARUH *GAMES EDUCAPLAY* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MAN 2 KEPAHANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Aulia Abi Waumi

NIM: 22531021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2025-2026**

Pengajuan Skripsi

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Di-

Curup

Assalamu'ulaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

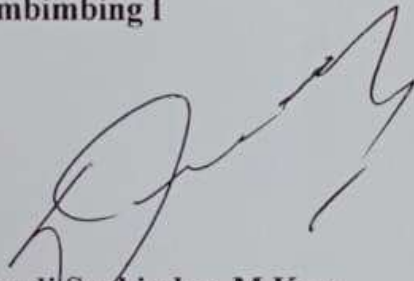
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya. maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari Aulia Abi Waumi mahasiswa IAIN Curup yang berjudul "Pengaruh *Games Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MAN 2 Kepahiang" sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini saya ajukan.

Terimakasih,

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

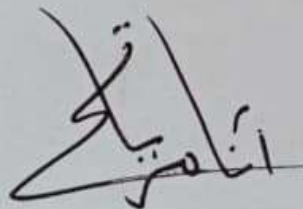
Curup, 26 Juli 2026

Pembimbing I



Wandu Syahindra, M.Kom
NIP. 19810711200511004

Pembimbing II



Dr. Ana Maryati, M.Ag
NIP. 198110242023212016

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aulia Abi Waumi

NIM : 22531021

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana dalam perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juli 2026



Aulia Abi Waumi
NIM. 22531021



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Email iain.curup@gmail.com

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 1374 /In.34/F.T/I/PP.00.9/06/2026

Nama : Aulia Abi Waumi
NIM : 22531021
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Pengaruh Games Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MAN 2 Kepahiang

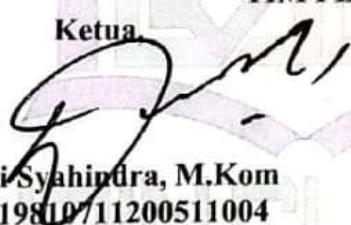
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 12 Agustus 2026
Pukul : 15.00 s/d 16.30 WIB
Tempat : Ruang 2 Gedung Munaqosyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

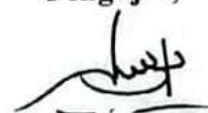
Ketua


Wandi Syahindra, M.Kom
NIP. 19810711200511004

Sekretaris,


Dr. Ana Maryati, M.Ag
NIP. 198110242023212016

Penguji I,


Dr. Arsil, M.Pd
NIP. 196709191998031001

Penguji II,


Jenny Fransiska, M.Pd
NIP. 198806302020122004


Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197011072000032004

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji Syukur yang tak terhingga penulis panjatkan atas kehadiran *Allah Subhanahu Wa Ta'ala*, karena atas segala Rahmat dan karunianya, sehingga penulis diberi kemudahan dalam penyusunan skripsi ini, dan penulis bisa menyelesaikannya pada waktu yang tepat. Sholawat beriring salam tak lupa sama-sama kita curahkan kepada junjungan kita nabi besar nabi agung Muhammad *Sollallahu Alaihi Wasallam*, semoga dengan kita selalu melantunkan sholawat dan mengingat beliau kita dapat mendapatkan syafa'atnya di yaumul kiyamah nanti, *Aamiin Allahumma Aamiin*.

Kegiatan penelitian ditujukan sebagai pemenuhan sayarat dan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada fakultas Tarbiyah. Penlisan laporan akhir yakni skripsi dengan judul “Pengaruh *Games Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang ”, dalam penelitian ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan kebutuhan yang cukup selama proses penyusunan laporan akhir ini.

Dengan ini penulis mengungkapkan rasa teirmakasih yang sebesar-besarnya atas bantuan dalam proses penelitian ini, yang diantaranya sebagai berikut:

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd., selaku Wakil Rektor 1 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I. M.Hum., selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
5. Bunda Dr. Bakti Komalasari, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Ibu Selvi Pransiska, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Bapak Wandu Syahindra, M.Kom., selaku pembimbing I yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dalam penyelesaian skripsi.
8. Umi Dr. Ana Maryati, M.Ag., selaku pembimbing II yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dalam penyelesaian skripsi.
9. Bapak Masudi, M.Fii, I., selaku dosen Pembimbing Akademik (PA).
10. Seluruh dosen, staf karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama dalam masa perkuliahan.
11. Kepada Kepala Sekolah, guru beserta staf dan para peserta didik MAN 2 Kepahiang, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian skripsi sampai selesai.

Curup, Juli 2026
Penulis

Aulia Abi Waumi
NIM. 22531021

MOTTO

Barang siapa yang tidak bisa menahan letihnya belajar, maka ia akan menanggung pedihnya kebodohan.”

(Imam Syafi’i)

Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri.”

(QS. Ar-Ra’d: 11)

PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah Subhanahu wata'alah, atas segala nikmat yang telah engkau berikan, taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, kesabaran, keikhlasan dan selalu membekaliku dengan ilmu serta mengajarkanku akan arti kehidupan. Tidak ada satu pun langkah yang mampu saya tempu atas izin dan pertolongan yang selalu engkau berikan. Setiap rasa lelah kebingungan bahkan ketika hampir menyerah Allah selalu memberikan ku kekuatan dan petunjuk jalan yang terbaik hingga akhirnya skripsi ini selesai. Sholawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shollaula hu'alaihi wassalam teladan terbaik sepanjang masa. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Ku persembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang sangat kusayangi:

1. Kedua orang tua tercinta, bapak Moh Syafe'i dan ibu Iniar. Terimakasih atas doa yang tidak pernah putus mengiringi setiap langkah hidupku. Cinta yang begitu tulus, kasih sayang yang tidak pernah hilang, pengorbanan yang tidak akan bisa terbalaskan sampai kapanpun itu. Nasihat serta motivasi yang selalu engkau berikan serta selalu memberikan dukungan kepercayaan kepadaku untuk mencoba berbagai hal baru yang belum pernah aku rasakan. Terimakasih untuk setiap waktu dan kesempatan yang selalu diberikan, keimanan, ketaqwaan kepada Allah yang selalu ditanamkan, rasa sabar dan ikhlas yang selalu diajarkan sehingga saya mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini

2. Untuk adik-adikku tercinta, Syafiqh Alif Akbar dan Alba Al-Aarafah terima kasih karena selalu menjadi salah satu penyemangat terbesar dalam setiap langkah perjuanganku hingga berhasil menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, serta canda tawa yang selalu menguatkan di setiap proses yang telah dilalui. Semoga pencapaian sederhana ini dapat menjadi inspirasi bagi kalian untuk terus belajar, berusaha, dan pantang menyerah dalam menggapai setiap impian. Yakinlah bahwa setiap usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan membuahkan hasil pada waktunya.
3. Untuk keluarga besarku tercinta, semoga karya sederhana ini menjadi ungkapan rasa syukur dan kebanggaanku kepada keluarga yang selalu mengajarkan arti kebersamaan dan kasih sayang. Terima kasih telah menjadi bagian dari setiap langkah perjalanan hidupku. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa melimpahkan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan kepada kita semua. Aamiin.
4. Terimakasih dosen pembimbingku pak Wandu dan umi Ana yang telah membimbing, memberikan arahan saran, serta motivasinya yang selalu memberikan ilmu kepada penulis dan terus menguatkan agar penulis bisa menyelesaikan skripsi ini
5. Untuk teman-teman seperjuangan, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang penuh cerita ini. Setiap proses, diskusi, canda tawa, dan tantangan yang kita hadapi bersama menjadi kenangan yang tak akan terlupakan. Semoga perjuangan yang telah kita lalui menjadi awal dari langkah-langkah besar menuju masa depan yang penuh kesuksesan.

6. Teruntuk teman-teman dan adik- adik kamar terkhusus asrama 7 Khodijah dan 16 fatimah. Terimakasih telah menemani hari-hariku yang selalu memberikan semangat, motivasi, hiburan, dan selalu mengutkan disaat keraguan mulai berdatangan. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan ,kemudahan serta kelencaran untuk melewati proses kita dalam menuntut ilmu ini.
7. Aulia Abi Waumi, Spesial untuk diriku terimakasih sudah berjuang sejauh ini walaupun perjuangan ini belum berakhir tetapi kamu sangat hebat, karena sudah bisa menyelesaikan kewajibanmu dalam menulis skripsi ini. Walaupun dalam proses menuntut ilmu ini banyak sekali keraguan yang selalu datang menghampiri, tetapi kamu bisa melewati itu semua. Ini semua bantuan dari Allah yang selalu memudahkan urusanmu dan selalu ada doa-doa dari orang-orang yang kamu cintai, yang selalu meniringi setiap langkah kecilmu. Terimakasih untuk perjalanan ini, karena banyak sekali mengajarkan saya untuk selalu menguatkan keimanan kepada Allah, selalu mengajarkan saya arti sebuah kesabaran dan keikhlasan untuk bisa sampai pada tahap ini. Semoga hal-hal baik kedepannya selalu menyertai dirimu, mari kita terus belajar bersama untuk kehidupan yang lebih baik lagi kedepannya semangat terus yaa untuk diri ini.

ABSTRAK

Aulia Abi Waumi NIM. 22531021 **“Pengaruh *Games Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang”**. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Games Educaplay dengan motivasi belajar siswa, mengetahui seberapa besar pengaruh Games Educaplay terhadap motivasi belajar siswa, serta mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa kelas X yang terdiri atas kelas X kelompok 4 sebagai kelas kontrol dan kelas X kelompok 5 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling), dengan masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, Independent Samples t-test, uji korelasi point biserial, koefisien determinasi, dan Effect Size Cohen's d.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan Games Educaplay dengan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,982, yang termasuk dalam kategori sangat kuat. Nilai koefisien determinasi sebesar 96,37% menunjukkan bahwa penggunaan Games Educaplay memberikan kontribusi sebesar 96,37% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan 3,63% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Selanjutnya, hasil Independent Samples t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dengan nilai t hitung sebesar -39,267, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 57,53, sedangkan kelas kontrol sebesar 35,97. Selain itu, hasil perhitungan Effect Size Cohen's d memperoleh nilai sebesar 10,14, yang termasuk dalam kategori very large effect. Dengan demikian, Games Educaplay memberikan pengaruh yang sangat besar dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang.

Kata kunci: *Games Educaplay, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan penelitian dan Manfaat penelitian	7
F. Kajian Terdahulu	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Games Educaplay	15
B. Motivasi Belajar	24
C. Sejarah Kebudayaan Islam	32
D. Kerangka Berpikir	47
E. Hipotesis Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Jenis dan Desain penelitian	50
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	52
C. Populasi dan Sampel Penelitian	52
D. Variabel Penelitian.....	54
E. Tehnik dan Instrumen Penelitian.....	55
F. Uji coba Instrumen.....	59
G. Definisi oprasional	66

H. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	74
A. Biografi Sekolah	74
B. Hasil penelitian.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	100
A. KESIMPULAN.....	100
B. SARAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Nonequivalent Control Group Desain.
Tabel 3.2	Populasi penelitian
Tabel 3.3	Sampel Penelitian
Tabel 3.4	Hasil uji coba validitas variabel X
Tabel 3.5	Hasil uji coba validitas variabel Y
Tabel 4.1	nilai Pretes Kelas Control
Tabel 4.2	nilai postets kelas control
Tabel 4.2	Distribusi frekuensi kelas kontrol pretes
Tabel 4.3	Daftar nilai postes kelas control
Tabel 4.4	Distribusi frekuensi kelas kontrol pretes
Tabel 4.5	Deskripsi daftar nilai pretes kelas eksperimen
Tabel 4.6	Distribusi frekuensi pretes kelas eksperimen
Tabel 4.7	Deskripsi daftar nilai posttest kelas eksperimen
Tabel 4.8	Distribusi frekuensi kelas eksperrimen postets
Tabel 4.9	Tests of Normality
Tabel 4.10	Test of Homogeneity of Variance
Tabel 4.11	Group Statistics
Tabel 4.12	Independent Samples Test
Tabel 4.13	uji effect size cohend
Tabel 4.14	Interprestasi Cohend'
Tabel 4.15	Hasil Korelasi dan Determinasi

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Berita Acara
- Lampiran 2 SK Pembimbing
- Lampiran 3 Kartu Bimbingan
- Lampiran 4 SK Penelitian
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 7 Uji Validator
- Lampiran 8 Lembar Instrumen Variabel X
- Lampiran 9 Lembar Instrumen Variabel Y
- Lampiran 10 Uji Validitas
- Lampiran 11 Uji Reabilitas
- Lampiran 12 Hasil Pretets Kelas Control
- Lampiran 13 Hasil Postets Kelas Control
- Lampiran 14 Hasil Pretets Kelas Eksperimen
- Lampiran 15 Hasil Postets Kelas Eksperimen
- Lampiran 16 Uji Normalitas
- Lampiran 17 Uji Homogenitas
- Lampiran 18 Uji Independent dan Uji *Effect Size Cohen'd*
- Lampiran 19 Modul Ajar

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara membuat akun *Games Educaplay*

Gambar 2.2 Tampilan *Games Educaplay*

Gambar 2.3 Rancangan Aktivitas

Gambar 2.4 Soal *Froggy jump*

Gamabar 2.5 Hasil permainan *Games Educaplay*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era digital saat ini menghadapi tantangan dalam menciptakan motivasi belajar yang efektif bagi generasi muda. Khususnya pada Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang bersifat cerita sering dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa.

Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal yang dimiliki siswa sehingga mereka terdorong untuk melakukan kegiatan belajar, mempertahankan keberlangsungan proses belajar, serta mengarahkan usaha belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai¹. Motivasi sangat berperan sebagai motor penggerak yang menentukan tingkat intensitas, arah, dan ketekunan belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mencari strategi dan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan mempertahankan motivasi siswa, termasuk dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital. Kehadiran motivasi dapat menimbulkan perubahan energi dalam diri seseorang yang berdampak pada aspek psikologis, perasaan, dan emosinya, sehingga mendorong individu untuk melakukan tindakan tertentu.²

¹ Arief M Sardiman, “*Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*,” Psikologi Dan Pendidikan 2, no. 1 (2011)Hal:13–15.

² Mestiana Br Karo, *Motivasi Belajar*, 1st ed. (Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Kanisius Motivasi Belajar, 2024)Hal:78-81

Rendahnya keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI dapat menjadi salah satu indikator rendahnya motivasi belajar. Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Selain itu, guru juga dituntut untuk memberikan motivasi yang dapat mendorong peserta didik agar lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik³.

Oleh karena itu peran guru sangat penting dalam merancang strategi dan memanfaatkan teknologi untuk menumbuhkan motivasi, sehingga peserta didik dapat belajar secara optimal dengan semangat, ketekunan dan kemandirian yang tinggi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan. Berbagai media digital interaktif telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satunya Games Educaplay adalah salah satu platform pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk merancang aktivitas pembelajaran secara daring.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan atau *gamifikasi* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, penelitian Yuliana & Putra menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada

³ Eti Susanti and Rian Vebrianto, "Systematic Literatur Rivew: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Bantuan Platform Educaply Dalam Pembelajaran Ski*," Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial 12, no. 8 (2025)Hal: 58–67.

pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa⁴. Hasil serupa juga diperoleh oleh Rahmawati, yang menemukan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA setelah diterapkannya kuis berbasis teknologi digital⁵. Akan tetapi, mayoritas penelitian tersebut masih terbatas pada bidang studi seperti literasi umum dan sains, sementara kajian dalam konteks mata pelajaran SKI masih sangat terbatas.

Menurut Julian Chen, Educaplay merupakan sebuah platform digital yang mampu mengintegrasikan pendekatan didaktis secara vertikal maupun horizontal. Melalui penggunaan Educaplay, pendidik dapat mengeksplorasi berbagai potensi pembelajaran interaktif yang ditawarkan oleh fitur-fiturnya⁶. Salah satunya yang bisa digunakan yaitu Froggy Jumps yang berbentuk latihan soal pilihan ganda, yang bisa membantu peserta didik dalam mengulang kembali pembelajaran.

Oleh karena itu, guru sudah mulai melibatkan teknologi untuk menarik perhatian siswa. Salah satu media yang cukup inovatif adalah Educaplay, yaitu platform digital berbasis web yang memungkinkan pendidik membuat aktivitas pembelajaran yang variatif, seperti kuis interaktif, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya. Media jenis ini

⁴ Muhammad Fikri Ramadhan et al., “Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang,” Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam 2, no. 2 (2025)Hal: 73–87.

⁵ Desfa Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Nearpod Untuk Melatih Keterampilan Perakitan Komputer,” 2022.67-69

⁶ Julian Chen, *Emergency Remote Teaching and Beyond*, ed. Julian Chen, 1st ed. (Cham, Switzerland (Swins): Springer, 2021)Hal: 13-15

terbukti mampu membangkitkan minat dan keterlibatan siswa, baik dari sisi emosional maupun kognitif, serta berperan dalam meningkatkan semangat belajar di era digital

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang perjalanan sejarah Islam, mulai dari masa Nabi Muhammad SAW hingga penyebarannya ke berbagai wilayah. Di dalamnya juga tercakup kontribusi umat Islam dalam berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, seni, dan budaya. Dengan pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat meneladani semangat perjuangan, keilmuan, dan akhlak para tokoh Islam serta memiliki penghargaan yang tinggi terhadap sejarah dan budaya Islam⁷. Namun, karena materi SKI mencakup banyak aspek seperti tokoh-tokoh penting, peristiwa sejarah, kerajaan-kerajaan Islam, dan peran umat Islam dalam perkembangan ilmu, tidak sedikit guru yang masih mengandalkan metode ceramah atau hafalan semata.

Namun berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan siswa kelas X di MAN 2 Kepahiang, ditemukan bahwa proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam masih banyak siswa yang menganggap pelajaran ini sebagai mata pelajaran yang membosankan karena penyajiannya yang monoton dan kurang interaktif. Tetapi, sebagian guru sudah menerapkan pembelajaran interaktif berbasis media teknologi. Dengan adanya

⁷ Ya'kub dan Bahaking Rama. “ *Sejarah perkembangan Pendidikan Islam di Indonesia.*” Jurnal kajian islam kontemporer 15, No 1(juni 2024)Hal: 79-83

kemajuan teknologi saat ini guru memanfaatkan media teknologi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun kenyataannya belum maksimal dengan apa yang guru harapkan, sehingga peneliti ingin melihat peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan salah satu platform games educaplay.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru yang mengajar pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam beliau menyatakan bahwa *“saya masih melihat kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Disampaikan juga oleh salah satu guru yang mengajar pelajaran SKI bahwasannya “ terdapat pengaruh peningkatan terhadap motivasi siswa dalam pelajaran SKI dengan menggunakan media pembelajaran games.”*

Sehubungan dengan hal ini peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Games Educaplay terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MAN 2 Kepahiang” Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya menciptakan motivasi belajar yang menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah diuraikan, dapat ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Banyak siswa di MAN 2 Kepahiang menganggap Pelajaran SKI sebagai mata pelajaran yang membosankan karena penyajian materi yang monoton dan belum terlalu banyak melibatkan siswa secara aktif.
2. Metode pembelajaran yang masih konvensional. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan tanpa konteks aplikatif, yang membuat siswa kurang tertarik dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran, sehingga membuat siswa di MAN 2 Kepahiang tidak terlalu semangat mengikuti pembelajaran SKI.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Meskipun teknologi digital sudah berkembang pesat, pemanfaatannya dalam pembelajaran SKI masih belum optimal, khususnya dalam penggunaan media interaktif seperti Educaplay.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka pembatasan masalahnya sebagai berikut

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas X yaitu dikelas X kelompok 4 dan X kelompok 5.

2. Games Educaplay dalam penelitian ini hanya quis dalam bentuk permainan pilihan ganda, materi yang dibahas tentang Khulafaur Rasyidin sehingga tidak mencakup materi lain.
3. Dalam penelitian ini, istilah yang dimaksud pada motivasi belajar adalah semua bentuk keterlibatan aktif siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti membuat pertanyaan untuk dikaji sebagai berikut:

1. Adakah hubungan antara Games Educaplay dan Motivasi Belajar
2. Seberapa besar pengaruh games educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran SKI di MAN 2 Kepahiang ?
3. Apakah terdapat perbedaan penggunaan *Games Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol ?

E. Tujuan penelitian dan Manfaat penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui hubungan antara Games Educaplay dan motivasi belajar

- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran SKI di MAN 2 Kepahiang
- c. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar pada pelajaran SKI di kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum menggunakan Games Educaplay di MAN 2 Kepahiang

2. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kemanfaatan, baik bagi pihak penulis maupun bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan secara akademik. Secara lebih rinci penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmiah mengenai efektivitas pemanfaatan platform digital seperti Educaplay dalam mendorong motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bernuansa historis seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan acuan dalam merancang model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik era digital.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi Guru: Penelitian ini membantu seorang guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu

Games Educaplay juga memudahkan guru dalam menarik perhatian siswa, evaluasi pembelajarn, serta mendorong kreativitas dalam mengajar berbasis teknologi

- b) Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kebijakan dan program inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Dengan demikian, sekolah dapat meningkatkan mutu pembelajaran secara menyeluruh, khususnya pada mata pelajaran yang selama ini dianggap kurang menarik oleh siswa, seperti SKI.
- c) Bagi Peneliti Seterusnya: Penelitian ini berfungsi untuk referensi awal bagi peneliti lain yang tertarik mengeksplorasi media pembelajaran interaktif. Temuan dalam penelitian ini bisa menjadi dasar untuk mengembangkan studi lanjutan pada mata pelajaran berbeda, jenjang pendidikan lain, maupun aspek hasil belajar selain motivasi, seperti kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

F. Kajian Terdahulu

1. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa yang cukup signifikan. Pada tahap sebelum tindakan (pra-siklus), tingkat keaktifan siswa hanya berada di angka 52%, lalu meningkat menjadi 78% pada siklus pertama, dan naik lagi menjadi 88%

pada siklus kedua. Peningkatan ini terjadi karena fitur interaktif yang dimiliki oleh aplikasi *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Kegiatan kuis berbasis aplikasi juga terbukti efektif membantu siswa memahami materi dengan cara yang seru dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan aplikasi ini memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan terdapat persamaan bahwa *Educaplay* memberikan dampak positif dalam tiga hal utama, yaitu adanya peningkatan terhadap keaktifan siswa, mempermudah peran guru dalam mengatur kelas, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kondusif. Maka dari itu, *Educaplay* sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif, terutama untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila⁸. Adapun perbedaan yang didapatkan yaitu penelitian ini melihat peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V. Sedangkan peneliti terbaru atau yang akan dilakukan peneliti berfokus pada motivasi belajar siswa menggunakan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

⁸ Setio Rini Devi, “Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur” (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2024)Hal: 8-10

2. Implementasi Media Pembelajaran Educaplay Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri Bunder II

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Educaplay* terbukti secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih semangat saat berdiskusi, semangat dalam menjawab pertanyaan, dan lebih mudah menangkap konsep-konsep IPAS yang biasanya cukup abstrak. Suasana kelas pun terasa lebih hidup dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Meski begitu, dalam pelaksanaannya masih ada beberapa kendala, seperti kurangnya perangkat pendukung dan belum semua guru siap menggunakan teknologi digital. Oleh karena itu, agar penggunaan *Educaplay* bisa maksimal, perlu adanya fasilitas yang memadai dan pelatihan untuk guru. Secara umum persamaan pada penelitian ini menunjukkan bahwa *Educaplay* bisa menjadi salah satu solusi pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar, asalkan ditunjang dengan kesiapan infrastruktur dan kemampuan guru dalam mengelola teknologi⁹. Perbedaannya penelitian terdahulu hanya melihat pada implementasi pembelajaran *Games Educaplay* tidak melihat motivasi belajar setelah penggunaan *Games Educaplay* tersebut.

⁹ Anan Nurir Ridho, Tri Sukitman, and Agus Wahdian, "Implementasi Media Pembelajaran *Educaplay* Dalam Pembelajaran *Ipas* Di Kelas *Iv Sd Negeri Bunder Ii*," *Consilium: Education and Counseling Journal* 5, no. 1 (2025)Hal: 22–30.

3. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Tabalong

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan edukatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Tabalong. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif¹⁰. Adapun persamaan pada penelitian ini sama-sama melihat motivasi belajar tetapi permainan edukatifnya tidak terfokus pada *Games Educaplay*

4. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif educaplay terhadap hasil belajar siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas V Muatan Pelajaran IPAS di SD Negeri 2 Cineumbeuy)

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Cineumbeuy menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t yang menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 11,647 lebih besar dari pada tabel sebesar 2,052, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Educaplay

¹⁰ Hatmiah Hatmiah, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Man 1 Tabalong," Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal 5, no. 3 (2025)Hal: 88–98.

memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen yang menggunakan Educaplay sebesar 87,53 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan Wordwall dengan rata-rata 63,42. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, ranah afektif dan psikomotor berada dalam kategori baik¹¹. Secara keseluruhan, temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran Educaplay tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, sikap, dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran IPAS. Perbedaannya yaitu penelitian ini melihat pada hasil belajar bukan motivasi belajar. Hasil dari penulis dapatkan sekarang yaitu motivasi belajar SKI pada kelas control itu mendapatkan rata-rata nilai 35.97 dan kelas eksperimen meendapatkan nilai rata-rata sebesar 57.53 dapat dilihat dari perbedaan kedua kelas tersebut, terdapat peningkatan pada kelas yang menggunakan games educpalay itu mendapatkan nilai rata-rata lebih besar dari pada kelas yang tidak menggunakan games educaplay.

5. Pengaruh Media Interaktif Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Terhadap Motivasi Siswa dan hasil belajar di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo

¹¹ Oktaviona Oktaviona, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Muatan Pelajaran Ipas Di Sd Negeri 2 Cineumbeuy)” (Universitas Kuningan, 2026)Hal: 56-59

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo oleh peneliti dari Universitas Negeri Surabaya, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Educaplay berpengaruh signifikan terhadap motivasi siswa dan hasil belajar IPS kelas VII. Penelitian dengan desain kuasi-eksperimen tipe posttest control group design ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif berbasis Educaplay memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional berbasis PowerPoint¹².

Selain itu, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen juga lebih baik dibandingkan kelas kontrol, yang dibuktikan melalui analisis regresi linear sederhana. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta mendorong pencapaian kompetensi pembelajaran IPS secara optimal. Dengan demikian, integrasi Educaplay dalam pembelajaran IPS dapat menjadi strategi inovatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian yang sedang diteliti ini berfokus pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan hasil temuan dari peneliti terdapat peningkatan motivasi belajar kepada kelas yang menggunakan games educaplay.

¹² Moh Dede Ardiansyah, "Pengaruh Media Interaktif Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Terhadap Motivasi Siswa Dan Hasil Belajar Di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo," Jurnal Dialektika Pendidikan IPS 5, no. 4 (2025)Hal: 88–98.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Games Educaplay

1. Pengertian Games Educaplay

Educaplay merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis online yang menawarkan beragam jenis permainan dan aktivitas interaktif sebagai media bantu dalam proses belajar mengajar. Platform ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efisien. Berbagai fitur yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran di berbagai mata pelajaran, termasuk sejarah Pendidikan islam. Selain itu, Educaplay juga menyediakan fasilitas bagi guru dan siswa untuk merancang permainan atau aktivitas interaktif secara mandiri, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan tingkat kemampuan masing-masing¹³.

Educaplay merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang dikembangkan oleh Juan Diego Polo, seorang lulusan Teknik Telekomunikasi dari UPC Barcelona. Sebelum mengembangkan www.hatsnew.com pada tahun 2005, ia telah memiliki pengalaman

¹³ Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, and S N Mlarangan, “Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah,” Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 8, no. 3 (2023)Hal: 8–18.

profesional sebagai insinyur, pendidik, dan analis selama kurun waktu tujuh tahun, yaitu sejak 1998 hingga 2005. Platform Educaplay dirancang dengan kemudahan penggunaan sehingga guru dapat membuat berbagai materi pembelajaran interaktif, seperti kuis, permainan mencocokkan, teka-teki, dan aktivitas edukatif lainnya hanya melalui satu kali proses pendaftaran. Selain itu, Educaplay memungkinkan guru untuk memantau hasil belajar siswa secara langsung serta menyediakan berbagai fitur, seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang (TTS), dan pencarian kata dalam satu platform yang terintegrasi¹⁴.

Menurut Sabrina perkembangan teknologi di era pendidikan abad ke-21 telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap peningkatan efektivitas dalam proses pembelajaran. Kehadiran teknologi memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga bisa meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Dalam konteks ini, teknologi informasi tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai media yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung¹⁵.

¹⁴ Sri Surachmi and Karl Jahniel S Sison, "Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes," The 3rd Bogor English Student and Teacher (Best) Conference, 2021. Hal: 1–6.

¹⁵ Sabrina Maha Putri et al., "Efektifitas Proses Pembelajaran Abad 21 Melalui Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik)," Education For All: Jurnal Prodi Pendidikan Masyarakat/Pendidikan Luar Sekolah/Pendidikan Non Formal 3, no.1 (2023) Hal:12-21.

Menurut Cahyono, Educaplay adalah platform digital yang menyediakan beragam alat dan aktivitas interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran dalam bentuk games edukatif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan istilah, dan aktivitas interaktif lainnya. Platform ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui pendekatan visual, audio, serta interaktivitas yang tinggi¹⁶.

Subagio dan Solikhah menyatakan bahwa Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai sebuah ekosistem pendidikan inovatif yang mengintegrasikan unsur permainan, teknologi digital, serta pendekatan pedagogis modern. Desain arsitektur platform ini dikembangkan untuk membangun ruang pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik tidak sekadar menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan berperan aktif dalam mengonstruksi dan mengembangkan pengetahuan mereka secara mandiri¹⁷.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi di era pendidikan abad ke-21 membawa pengaruh besar terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran.

¹⁶ Cahyono Cahyono, “Pengaruh Penggunaan Media Digital Dan Peran Keluarga Terhadap Perilaku Sosial Para Remaja,” *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin* 6, no. 1 (2022)Hal:14–24.

¹⁷ Angela Subagio and Nafiah Solikhah, “Pendekatan Eduplay Pada Fasilitas Pembelajaran Sekolah Dasar Di Bojong Baru, Kabupaten Bogor,” *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)* 6, no. 1 (2024)Hal: 73–78.

Teknologi kini tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat bantu, tetapi sudah menjadi media pembelajaran yang mampu membuat proses belajar lebih interaktif, menarik, dan mendorong keaktifan siswa. Salah satu contohnya adalah penggunaan Educaplay yang dianggap mampu menggabungkan pendekatan pembelajaran secara menyeluruh serta menyediakan berbagai fitur interaktif berbasis permainan dan teknologi digital. Dengan adanya platform ini, kegiatan belajar menjadi lebih kolaboratif dan inovatif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan mereka secara mandiri.

Penggunaan permainan edukatif seperti *Educaplay* dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya saat mengulang atau meninjau kembali materi teks. *Educaplay* menyediakan berbagai jenis permainan interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memahami isi pelajaran secara lebih mendalam. Tujuan utama dari pemanfaatan media pembelajaran ini adalah untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, menumbuhkan semangat belajar, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap isi teks yang dipelajari. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan game edukatif *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ketika mereka mengulas kembali materi teks.

Menarik kesimpulan indikator dari Games Educaplay dari beberapa pendapat para ahli peneliti mengambil indikator yang berfokus pada kemenarikan media, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan.

2. Langkah -langkah penggunaan Games Educaplay

Educaplay termasuk salah satu platform edukasi yang memerlukan serangkaian pembuatan akun hingga terdapat pemilihan fitur game yang ingin dicoba. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan Educaplay berdasarkan kanal youtube resmi Educaplay¹⁸

a. Membuat akun

Langkah awal dalam menggunakan Educaplay yaitu membuka browser web dan akses situs resmi educaplay di <https://www.educaplay.com/> klik “daftar akun” dan temukan opsi “daftar” atau “sign up” yang terdapat di halaman utama educaplay.

b. Klik tombol "**Login**" atau "**Register**" jika belum memiliki akun.

c. Anda bisa mendaftar menggunakan email, akun Google, atau Microsoft.



Gambar 2.1 Cara membuat akun *Games Educaplay*

¹⁸ Educaplay Teams, “How to Share Games with Your Players in Educaplay” (Educaplay TV, 2024), https://www.youtube.com/watch?v=rnn5Mz_r5EY&t=25s.

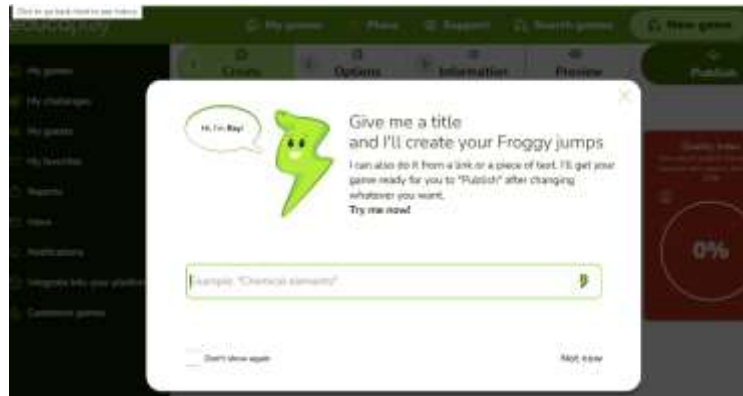
- d. Setelah login, Anda akan melihat slide utama. Disana terdapat beberapa pilihan permainan games yang bisa di akses, peneliti berfokus pada *Froggy Jumps* untuk diakses dalam melakukan permainan



Gambar 2.2 Tampilan Games Educaplay

- e. Klik menu "*Froggy Jumps*"
- f. *Froggy Jumps* akan terbuka sebagai *AI assistant* atau *bot kreatif* untuk membuat aktivitas.
- g. Klik "Buat aktivitas dengan *Froggy Jumps*".
- h. Anda akan diminta memasukkan:
- 1) Topik pembelajaran (Sejarah Kebudayaan Islam)
 - 2) Tingkat pendidikan (kelas X)
 - 3) Jenis aktivitas yang diinginkan (Pilihan Ganda tentang Khulafaur Rasyyidin)

- i. *Froggy Jumps* akan langsung membuat rancangan aktivitas berdasarkan input Anda



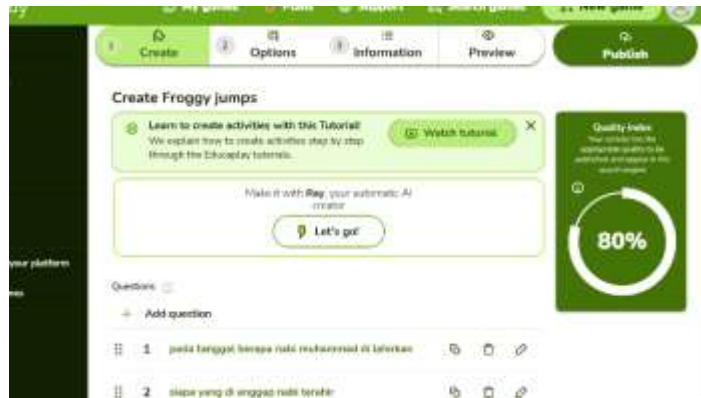
Gambar 2.3 Rancangan Aktivitas



Gambar 2.4 Soal *Froggy jump*

- j. Setelah template dibuat oleh *Froggy Jumps* Anda bisa mengedit pertanyaan, menambahkan gambar/audio, dan mengubah pengaturan skor/waktu.
- k. Jika hasilnya belum memuaskan, klik "Coba Lagi" dan minta *Froggy Jumps* membuat versi baru.

1. Menyimpan dan Mempublikasikan



Gamabar 2.5 Hasil permainan *Games Educaplay*

m. Mengelola Aktivitas dan sudah bisa mulai mengakses permainan tersebut¹⁹.

3. Kelebihan *Games Educaplay*

- a. Educaplay menyediakan bermacam bentuk pembelajaran seperti kuis, simulasi, permainan, dan aktivitas lainnya untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik kreatif dan bervariasi.
- b. Pendidik dapat dengan mudah membuat dan mengakses konten pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kurikulum dan materi yang ditargetkan. Siswa juga dapat mengerjakan tugas secara online.
- c. Platform ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang menarik, memungkinkan siswa aktif dalam belajar, serta memungkinkan pendidik untuk memantau kemajuan dan menganalisis data hasil pembelajaran.

¹⁹ Ega Dianita et al., “Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Talang Padang,” *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 7 (2024) Hal: 275–82.

- d. Educaplay mendukung penggunaan audio, gambar, dan video untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.
- e. Pendidik dapat berkolaborasi dengan sesama pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran dan membangun komunitas pembelajaran yang lebih besar²⁰.
- f. Educaplay memudahkan guru merancang pembelajaran berbasis permainan yang interaktif, dengan keunggulan akses gratis yang memungkinkan pembuatan kuis secara kreatif dan profesional.

4. Kekurangan Games Educaplay

- a. Penggunaan Educaplay memerlukan koneksi internet yang stabil. Di beberapa daerah dengan akses internet terbatas, hal ini dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran²¹.
- b. Beberapa fitur lanjutan hanya tersedia untuk pengguna dengan akun premium, sehingga akses penuh memerlukan biaya tambahan.
- c. Pada akun basic, tampilan iklan masih muncul selama penggunaan, sementara akun premium menyediakan pengalaman tanpa iklan.

5. Manfaat Games Educaplay

Menurut Oktary penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, di antaranya mendorong keterlibatan siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kerja sama selama proses

²⁰ Hasna Salsa Izdiar, Syifa Astriani, dan Tin Rustini, “Inovasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Penggunaan Teknologi Berbasis Digital,” Sindoro: Cendekia Pendidikan, Vol. 4, no. 6, 2024, Hal: 51–52

²¹ Febbi Nur Fadillah and Asri Diah Susanti, “Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa SMK,” Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual 8, no. 4 (2024) Hal: 32–39.

pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, serta meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu, kegiatan bermain game edukasi juga dapat dipandang sebagai bagian dari proses belajar, karena tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan banyak manfaat²². Melalui permainan, siswa lebih mudah memahami materi, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian motivasi belajar

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Karena itu, motivasi belajar perlu diusahakan, terutama yang berasal dari dalam diri dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita.

Menurut Slameto motivasi belajar peserta didik dapat dikenali melalui beberapa indikator, antara lain: semangat belajar yang tinggi, ketertarikan terhadap mata pelajaran dan guru yang mengajarkannya, kebiasaan mengulang kembali materi pelajaran yang telah dipelajari,

²² Dian Oktary et al., “Pelatihan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar (SD) Di Desa Pantai Raja Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar,” *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4, no. 5 (2024)Hal:35–43.

kemampuan dalam memusatkan perhatian saat pembelajaran berlangsung, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan pengaruh lingkungan sekitar²³.

Motivasi dan proses pembelajaran merupakan dua hal yang memiliki keterkaitan serta saling memengaruhi satu sama lain. Setiap individu sejak lahir pada dasarnya telah memiliki potensi motivasi untuk belajar. Berdasarkan berbagai teori motivasi yang berkembang dalam kajian pendidikan.

Keller merumuskan seperangkat prinsip motivasi yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, yang dikenal sebagai model ARCS²⁴.

Model ARCS mencakup empat komponen utama *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*, yang saling berkaitan dan berfungsi sebagai kerangka strategis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Komponen *Attention* diimplementasikan dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran yang atraktif serta kegiatan interaktif yang dirancang untuk menarik dan mempertahankan fokus siswa. Sementara itu, *Relevance* menitikberatkan pada upaya mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman, kebutuhan, maupun konteks kehidupan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan

²³ Indra Wahyuni, Slameto Slameto, and Eunice Widyanti Setyaningtyas, “Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018)Hal: 56–63.

²⁴ John M Keller, *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach* (Springer Science & Business Media, 2009)Hal:81-83

kontekstual. Selanjutnya, *Confidence* diarahkan pada pengembangan rasa percaya diri siswa melalui pemberian tugas yang proporsional sesuai tingkat kemampuan, disertai dengan pendampingan atau bimbingan yang memadai. Adapun *Satisfaction* berorientasi pada penciptaan rasa puas dalam belajar melalui penerapan materi secara aplikatif, pemberian apresiasi Secara, serta evaluasi yang bersifat konstruktif dan memotivasi. empiris, penerapan model ARCS terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi, pemahaman, dan kepercayaan diri siswa, serta berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis, kemampuan kognitif, dan hasil belajar secara menyeluruh²⁵.

Secara umum, motivasi dapat dipahami sebagai suatu bentuk kesadaran individu dalam mendorong, mengarahkan, serta mempertahankan perilaku agar seseorang terdorong untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan tertentu²⁶. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar merujuk pada kecenderungan yang dimiliki oleh peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas belajar karena adanya dorongan internal guna meraih prestasi atau hasil belajar yang optimal. Motivasi juga dapat dimaknai sebagai dorongan psikologis yang berperan dalam menggerakkan serta mengarahkan perilaku individu,

²⁵ Nurul Aisyah, "Menilai Efektivitas Model ARCS Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar: Studi Literatur Kualitatif Deskriptif," *INOMATEC: Jurnal Inovasi Dan Kajian Multidisipliner Kontemporer* 1, no. 03 (2026)Hal: 93-97

²⁶ Noor Biatun, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Di MIN 3 Bantul," *Jurnal Pendidikan Madrasah* 5, no. 2 (2020)Hal: 53–58.

termasuk dalam proses pembelajaran. Di dalam motivasi tersebut terdapat unsur keinginan yang mendorong, mengaktifkan, mengarahkan, dan menyalurkan sikap maupun perilaku peserta didik dalam kegiatan belajar²⁷.

Menurut Talitha & Chendra Indikator motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti adanya usaha kuat untuk mencapai keberhasilan, dorongan internal serta kebutuhan untuk terus belajar, harapan dan tujuan yang ingin dicapai di masa yang akan datang, adanya bentuk apresiasi atau penghargaan dalam proses belajar, keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran yang menarik, serta dukungan dari lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif²⁸

Menarik kesimpulan dari beberapa pendapat mengenai indikator motivasi belajar. Peneliti mengambil indikator menurut Keller, dengan indikator perhatian, keterkaitan, percaya diri, kepuasan. Sebagai pedoman untuk pembuatan angket

2. Fungsi motivasi belajar

Aktivitas belajar pada dasarnya merupakan kegiatan yang melibatkan aspek fisik dan mental secara bersamaan. Proses belajar tidak akan berlangsung tanpa adanya dorongan yang kuat, baik yang

²⁷ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan 2, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843> no.3(2024) Hal: 61-68

²⁸ Wimona Talitha Fendya and Setya Chendra Wibawa, "Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer," IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education 3, no. 1 (2018)Hal: 76-78.

berasal dari dalam diri individu maupun dari luar dirinya. Dorongan inilah yang kemudian dikenal sebagai motivasi, yang menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan berlangsungnya kegiatan belajar²⁹.

Motivasi dapat dipahami sebagai suatu dorongan atau usaha yang membuat seseorang atau kelompok terdorong untuk melakukan suatu tindakan dengan adanya tujuan yang ingin dicapai atau adanya kepuasan dari hasil yang diperoleh³⁰. Dengan kata lain, motivasi menjadi penggerak yang membuat seseorang mau bertindak dan terus berusaha dalam proses belajar.

Dalam kegiatan belajar, motivasi memiliki beberapa fungsi penting, yaitu sebagai pendorong yang menumbuhkan kemauan untuk belajar, sebagai penggerak yang membuat seseorang tetap aktif dalam kegiatan belajar, serta sebagai penyeleksi tindakan yang membantu menentukan perilaku mana yang mendukung pencapaian tujuan belajar.

a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada awalnya, peserta didik bisa saja belum memiliki dorongan yang kuat untuk belajar. Namun, dorongan tersebut dapat muncul ketika ada stimulus atau situasi yang mampu menumbuhkan minat belajar. Dalam hal ini, rasa ingin tahu terhadap hal yang belum

²⁹ Azhar Haq, "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi," Jurnal Vicratina 3, no. 1 (2018)Hal: 193–214.

³⁰ Laisa Husraini et al., "Pengaruh Penggunaan Smart TV Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Dan Partisipasi Belajar Siswa Di MTs Quranic Scientia FTK UIN Imam Bonjol Padang Pada Era Digital," Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan 3, no. 2 (2025)Hal: 89–96.

diketahui menjadi faktor utama yang mendorong siswa untuk mulai belajar.

Ketika siswa merasa penasaran atau tertarik terhadap suatu materi, maka akan timbul kebutuhan untuk mencari informasi dan memahami hal tersebut lebih dalam. Kondisi ini kemudian mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar sebagai bentuk upaya dalam memenuhi rasa ingin tahu dan memperoleh pemahaman yang diharapkan.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang muncul dalam diri peserta didik dapat membentuk sikap tertentu yang kemudian menjadi kekuatan pendorong yang sangat kuat. Kekuatan ini mendorong terjadinya perubahan yang terlihat dalam bentuk aktivitas fisik dan mental secara bersamaan.

Pada tahap ini, peserta didik sudah benar-benar terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya secara pikiran, tetapi juga melibatkan seluruh tenaga dan kesadarannya. Dengan kata lain, proses belajar dilakukan secara utuh oleh siswa, baik dari segi jiwa maupun raga.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Siswa yang memiliki motivasi akan lebih mampu menentukan tindakan mana yang perlu dilakukan dan mana yang sebaiknya diabaikan. Mereka juga cenderung menghindari hal-hal

yang dapat mengganggu pikiran karena dapat mengurangi fokus dalam belajar³¹.

Dengan adanya motivasi, siswa menjadi lebih terarah dalam bertindak dan dapat menjaga konsentrasinya selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi berperan penting dalam mengarahkan perilaku belajar agar tetap fokus pada tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi pada peserta didik memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar. Motivasi membantu mengarahkan siswa pada pengalaman belajar yang bermanfaat bagi kehidupan mereka. Selain itu, motivasi juga membuat siswa lebih fokus terhadap materi pelajaran yang dipelajari, sehingga muncul dorongan untuk memahami dan menguasai materi tersebut secara lebih mendalam. Dengan demikian, motivasi menjadi faktor penting yang mendukung proses dan hasil belajar peserta didik.

3. Jenis-jenis motivasi belajar

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul dari dalam diri individu yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar tanpa adanya paksaan atau pengaruh dari luar. Dorongan ini

³¹ Siti Suprihatin, “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro 3, no. 1 (2015)Hal: 73–82.

biasanya berkaitan dengan minat pribadi, rasa ingin tahu, kebutuhan untuk mengembangkan diri, serta keinginan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu materi³². Oleh karena itu, individu dengan motivasi intrinsik cenderung terlibat dalam proses belajar atas dasar kesadaran dan kemauan sendiri, bukan sekadar karena tuntutan atau kewajiban.

Seseorang yang memiliki motivasi ini umumnya menunjukkan tingkat keterlibatan kognitif yang lebih tinggi, seperti ketekunan dalam menghadapi kesulitan, kemampuan berpikir kritis, serta inisiatif untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Sebagai contoh, mahasiswa yang berusaha memahami konsep yang kompleks tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai, tetapi juga didorong oleh kepuasan intelektual yang diperoleh ketika berhasil menguasai materi tersebut.

b. Motivasi Ekstrinik

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan dalam belajar yang berasal dari faktor di luar diri siswa. Dorongan ini timbul akibat pengaruh lingkungan, seperti peran orang tua, guru, teman sebaya, maupun adanya sistem penghargaan dan hukuman. Dalam hal ini, siswa terdorong untuk belajar karena ingin memperoleh sesuatu atau

³² Nabila Marsabila, Tresa Lonika, and Atria Baluari, “*Motivasi Belajar Siswa Jenis Dan Cara Meningkatkan*,” JBES: Journal of Biology Education and Science 2, no. 2 (2022)Hal: 135–40.

menghindari konsekuensi tertentu, seperti mendapatkan hadiah, nilai tinggi, pujian, atau menghindari sanksi³³.

Motivasi ekstrinsik umumnya berfungsi sebagai pemicu awal agar siswa memiliki keinginan untuk belajar, khususnya ketika motivasi intrinsik belum berkembang. Sebagai contoh, siswa dapat menunjukkan peningkatan usaha belajar karena adanya janji hadiah atas pencapaian nilai yang baik, atau karena keinginan untuk memperoleh pengakuan dari guru dan orang tua.

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam adalah rangkaian peristiwa yang terjadi pada masa lampau yang mencerminkan hasil karya, pemikiran, dan kreativitas umat Islam, yang berlandaskan pada nilai-nilai ajaran Islam³⁴.

Dalam KBBI, sejarah berarti peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lalu. Menurut Abdurahman, kata sejarah berasal dari bahasa Arab *syajarah* yang berarti pohon, yang menggambarkan perkembangan kehidupan manusia dari waktu ke waktu. Secara umum, sejarah adalah

³³ Eva Yuliana and Dwi Fauzi Rachman, "Hubungan Motivasi Ekstrinsik Dengan Hasil Belajar," Jurnal Basicedu 6, no. 1 (2022) Hal: 12–18.

³⁴ D R Nurdin, S Kom, and M Kom, "Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah," Jurnal Teknologi Terapan and Sains 4.0 1, no. 2 (2020) Hal:9-15.

ilmu yang mempelajari dan memahami peristiwa masa lalu serta nilai dan makna yang terkandung di dalamnya³⁵.

Menurut Al-Maqrizi, sejarah merupakan sarana untuk mengetahui berbagai peristiwa yang telah terjadi di dunia. Pandangan ini menekankan bahwa sejarah berfungsi sebagai catatan penting tentang kejadian masa lalu yang dapat dijadikan pelajaran dan hikmah bagi generasi berikutnya.

Ibnu Khaldun mendefinisikan sejarah adalah rekaman mengenai kehidupan masyarakat manusia atau peradaban dunia, termasuk berbagai perubahan yang terjadi dalam karakter dan struktur masyarakat tersebut. Ia melihat sejarah bukan hanya sebagai urutan peristiwa secara kronologis (aspek eksternal), tetapi juga sebagai kajian mendalam terhadap motif, dinamika, serta faktor sosial dan ekonomi yang melatarbelakangi terjadinya peristiwa-peristiwa tersebut (aspek internal)³⁶.

Berdasarkan pemikiran kedua tokoh tersebut, sejarah dapat dimaknai sebagai suatu disiplin ilmu yang tidak hanya bersifat naratif, tetapi juga analitis. Sejarah bukan sekadar memaparkan fakta dan peristiwa masa lampau, melainkan juga berusaha menelaah hubungan sebab-akibat serta dinamika sosial yang memengaruhi perkembangan

³⁵ Imam Fahrudin, "Analisis Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan," *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam* 5, no. 2 (2020): Hal: 56-63

³⁶ M Rifqi Baidlowi Mushlikh et al., "Konsep Sejarah Peradaban Islam Menurut Beberapa Ahli," *Journal of Religion and Social Community* | E-ISSN: 3064-0326 1, no. 2 (2024): Hal: 57-61.

masyarakat atau peradaban. Dengan demikian, sejarah memiliki nilai pembelajaran dan tetap relevan dalam memahami serta menghadapi realitas kehidupan masa sekarang.

Badri Yatim, menyatakan bahwa kebudayaan dapat dilihat sebagai wujud ekspresi dari semangat dan jiwa suatu masyarakat yang tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, seperti seni, sastra, agama, dan nilai-nilai moral³⁷.

menurut Imam Barnadib, kebudayaan adalah hasil budi daya manusia dalam berbagai bentuk dan sepanjang sejarah sebagai milik manusia yang tidak beku melainkan selalu berkembang dan berubah.

Berdasarkan pemikiran Badri Yatim dan Imam Barnadib, kebudayaan dapat dipahami sebagai hasil dari daya cipta, rasa, dan karsa manusia yang merefleksikan jiwa serta semangat suatu masyarakat. Kebudayaan hadir dalam berbagai dimensi kehidupan, seperti seni, sastra, agama, serta nilai-nilai moral, yang berfungsi sebagai identitas dan pedoman dalam kehidupan sosial.

Di samping itu, kebudayaan tidak bersifat tetap, tetapi dinamis dan terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan sejarah manusia. Oleh karena itu, kebudayaan dapat dimaknai sebagai hasil karya manusia sekaligus sebagai proses yang terus berkembang, mengikuti dinamika zaman dan kebutuhan masyarakat.

³⁷ Solihah Titin Sumanti, *Sejarah Peradaban Islam*, ed. M. Nasihudin Ali & Taslim Batubara, 1st ed. (Rawamangun Jakarta: Prenada Media, 2024)Hal: 234-236

Islam adalah agama yang ajarannya berasal dari wahyu Allah Swt. yang disampaikan kepada Nabi Muhammad saw. sebagai rasul, baik melalui perantaraan Malaikat Jibril maupun secara langsung. Secara etimologis, kata *Islam* memiliki beberapa makna yang berasal dari kata turunannya, Aslama, yang berarti berserah diri kepada Allah, taat, tunduk, dan patuh sepenuhnya terhadap perintah-Nya. Salima, yang bermakna selamat, sejahtera, bersih, serta terbebas dari segala kekurangan atau cela. Salam, yang berarti kedamaian, keamanan, dan ketenteraman. Sullam, yang berarti tangga, yaitu alat yang digunakan untuk mencapai atau naik ke tingkat yang lebih tinggi.

Dari penjelasan diatas pengertian etimologisnya, Islam secara umum dapat dimaknai sebagai sikap berserah diri sepenuhnya kepada Allah Swt. Sikap tersebut diwujudkan melalui ketaatan, ketundukan, dan kepatuhan terhadap seluruh ketentuan-Nya. Melalui pengamalan ajaran Islam, diharapkan manusia dapat mencapai kehidupan yang damai, aman, tenteram, sejahtera, serta terbebas dari berbagai bentuk kekurangan dan cela³⁸.

Berdasarkan pengertian tersebut menarik disimpulkan bahwasannya Sejarah kebudayaan Islam adalah ilmu yang mempelajari perjalanan kehidupan umat Islam di masa lalu, mulai dari peristiwa penting, perkembangan masyarakat, hingga hasil karya dan pemikiran umat

³⁸ Nurdin, Kom, and Kom, “*Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah.*”

Islam yang didasarkan pada ajaran Islam. Kajian ini tidak hanya membahas urutan kejadian sejarah, tetapi juga memahami nilai, hikmah, dan penyebab yang memengaruhi perkembangan peradaban Islam. Kebudayaan Islam sendiri merupakan hasil kreativitas umat Islam dalam berbagai bidang kehidupan, seperti ilmu pengetahuan, seni, sastra, agama, dan nilai-nilai sosial yang terus berkembang sesuai dengan perubahan zaman tanpa meninggalkan ajaran Islam sebagai pedoman hidup. Dengan demikian, sejarah kebudayaan Islam dapat dipahami sebagai ilmu yang mempelajari perkembangan budaya dan peradaban umat Islam berdasarkan nilai-nilai Islam untuk dijadikan pelajaran, pedoman, dan inspirasi dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan islam
 - a. Memberikan kesadaran kepada siswa mengenai pentingnya mendalami belajar ajaran Islam yang telah disampaikan oleh Rasulullah SAW.
 - b. Membantu siswa memahami sejarah perkembangan kebudayaan Islam pada masa lampau.
 - c. Menumbuhkan rasa penghargaan siswa terhadap perjuangan para tokoh dalam sejarah kebudayaan Islam di masa lalu.
 - d. Memberikan pembelajaran kepada siswa agar dapat mengambil nilai-nilai positif dari sejarah tersebut, seperti meneladani sikap dan keteladanan para tokoh pada masa itu.

3. Materi sejarah kebudayaan islam

Khulafaur Rasyidin adalah para pemimpin yang menggantikan Rasulullah SAW dalam memimpin umat Islam setelah beliau wafat. Mereka dikenal sebagai pemimpin yang adil, bijaksana, cerdas, menjalankan tugas dengan benar, serta selalu mendapat petunjuk dari Allah SWT. Tugas utama Khulafaur Rasyidin adalah melanjutkan kepemimpinan Rasulullah SAW dalam urusan pemerintahan dan kehidupan umat Islam³⁹.

Rasulullah SAW memiliki dua tugas utama, yaitu sebagai nabi dan rasul serta sebagai kepala negara. Namun, Khulafaur Rasyidin hanya melanjutkan tugas beliau dalam bidang pemerintahan dan kepemimpinan umat, bukan tugas kerasulan⁴⁰. Hal ini karena Rasulullah SAW merupakan nabi dan rasul terakhir, sehingga setelah beliau tidak ada lagi nabi maupun rasul.

Sebagai kepala negara, Khulafaur Rasyidin bertanggung jawab mengatur kehidupan masyarakat agar tercipta keadaan yang aman, damai, adil, dan makmur. Selain itu, sebagai pemimpin agama, mereka juga mengurus berbagai persoalan keagamaan dan mengambil keputusan jika terjadi perbedaan pendapat di kalangan umat Islam⁴¹.

³⁹ Muhammad Ikrom et al., “Peradaban Islam Di Masa Khulafaurrasyiddin,” *Journal of Religion and Social Community* | E-ISSN: 3064-0326 1, no. 2 (2024) Hal: 50–56.

⁴⁰ Cindy Elvira and Anni Wulandzari, “Karakteristik Kepemimpinan Khulafa’ur Rasyidin Dan Relevansinya Terhadap Kepemimpinan Kontemporer,” *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 3 (2025) Hal: 73–80.

⁴¹ Sartina Wati Nasar, Abdul Syahid, and Dakir Dakir, “Kepemimpinan Islam Yang Berkeadilan: Pelajaran Dari Masa Khulafaur Rasyidin,” *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan* 9, no. 2 (2025) Hal: 43–49.

Dalam menjalankan tugasnya, Khulafaur Rasyidin selalu mengutamakan musyawarah sehingga keputusan yang diambil dapat diterima dan tidak merugikan kaum muslimin.

a. Proses Pemilihan Khulafaur Rasyidin

- 1) Abu Bakar Ash-Shiddiq diangkat sebagai khalifah pertama setelah wafatnya Rasulullah SAW melalui musyawarah di Tsaqifah Bani Sa'idah antara kaum Anshar dan Muhajirin. Beliau dipilih karena merupakan sahabat dekat Rasulullah SAW, memiliki akhlak yang baik, bijaksana, serta termasuk orang yang paling awal memeluk Islam. Selain itu, beliau juga pernah ditunjuk Rasulullah SAW untuk memimpin salat saat beliau sakit, yang menunjukkan kepercayaan Nabi kepada Abu Bakar⁴².

Meski sempat terjadi perbedaan pendapat, akhirnya musyawarah menghasilkan kesepakatan dan Umar bin Khattab menjadi orang pertama yang membaiaat Abu Bakar,

- 2) Umar bin Khattab diangkat menjadi khalifah kedua setelah Abu Bakar Ash-Shiddiq menunjuknya sebagai calon pengganti sebelum wafat. Penunjukan ini dilakukan setelah Abu Bakar terlebih dahulu berdiskusi dengan para sahabat agar keputusan yang diambil benar-benar tepat dan bisa menjaga

⁴² Haidar Putra Daulay, Zaini Dahlan, and Sri Suharti, "Pendalaman Materi Sejarah Abu Bakar Ash-Shiddiq Dan Umar Bin Khattab Pada Topik Khulafa'al-Rasyidin Di Kelas Vi Madrasah Ibtidaiyah" (Bunayya, 2020)Hal: 56-60

keberlangsungan kepemimpinan umat Islam. Setelah Umar ditetapkan, keputusan tersebut juga mendapat dukungan dari para sahabat dan umat Islam melalui baiat sebagai bentuk persetujuan bersama. Umar dipilih karena dikenal sebagai sosok yang tegas, adil, dan sangat berpegang pada kebenaran serta hukum⁴³. Dengan karakter tersebut, beliau diharapkan mampu melanjutkan kepemimpinan Abu Bakar dalam menjaga persatuan umat dan memperluas wilayah Islam dengan tetap menjunjung tinggi nilai keadilan dan amanah.

- 3) Utsman bin Affan Utsman bin Affan dipilih sebagai khalifah melalui mekanisme formatur atau majelis syura yang dibentuk oleh Umar bin Khattab sebelum wafatnya. Majelis tersebut beranggotakan enam sahabat senior yang memiliki pengaruh besar, pengalaman, serta kredibilitas tinggi di kalangan umat Islam, yaitu Ali bin Abi Thalib, Utsman bin Affan, Abdurrahman bin Auf, Sa'ad bin Abi Waqqash, Zubair bin Awwam, dan Thalhah bin Ubaidillah. Dalam prosesnya, para anggota syura melaksanakan musyawarah secara mendalam dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang berkaitan dengan kepemimpinan dan kondisi umat saat itu. Setelah melalui pembahasan dan pertimbangan bersama, mereka

⁴³ Enur Nurjanah and Eneng Dewi Siti Sobariah, "Ekspansi Islam Dan Kebijakan Pemerintahan Pada Masa Khalifah Umar Bin Khattab," JSI: Jurnal Sejarah Islam 2, no. 01 (2023)Hal: 27–38.

akhirnya sepakat menetapkan Utsman bin Affan sebagai khalifah ketiga yang melanjutkan kepemimpinan setelah Umar bin Khattab. Peristiwa ini mencerminkan bahwa sistem pemilihan pemimpin pada masa Khulafaur Rasyidin dilandasi oleh nilai musyawarah, keputusan bersama, dan persetujuan umat sebagai wujud penerapan prinsip syura dalam pemerintahan Islam⁴⁴.

- 4) Ali bin Abi Thalib Pemilihan khalifah selanjutnya dilakukan berdasarkan persetujuan mayoritas umat Islam serta para sahabat senior yang berada di Madinah. Di tengah kondisi masyarakat yang memerlukan pemimpin baru, para tokoh umat mengadakan musyawarah untuk menentukan sosok yang dianggap paling layak memimpin⁴⁵. Dari hasil kesepakatan bersama tersebut, Ali bin Abi Thalib kemudian dipilih dan dibaiat sebagai khalifah pengganti Utsman bin Affan. Proses ini mencerminkan bahwa pemilihan pemimpin pada masa itu dilakukan melalui dukungan mayoritas, musyawarah, dan persetujuan umat Islam.

⁴⁴ Muhammad Arief Samudera et al., “Sistem Pemerintahan Pada Masa Utsman Bin Affan,” Jurnal Psikososial Dan Pendidikan 1, no. 1 (2025)Hal: 75–81.

⁴⁵ Toha Amar and Jurusan Perbandingan Agama, “Prinsip Syura Dalam Proses Pemilihan Khulafaur Rasyidin,” Skripsi. Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014. Hal:32-35

b. Substansi Dakwah Khulafaur Rasyidin

- 1) Penertiban dan Stabilitas Umat: Pada masa pemerintahan Abu Bakar Ash-Shiddiq, salah satu kebijakan penting yang dilakukan adalah menertibkan dan menjaga stabilitas umat Islam setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW. Saat itu, kondisi masyarakat Arab mengalami banyak gejolak, seperti munculnya gerakan kaum murtad, nabi-nabi palsu, serta kelompok yang menolak membayar zakat kepada pemerintahan Islam. Situasi ini menimbulkan ancaman besar terhadap persatuan umat dan keberlangsungan pemerintahan Islam yang baru berdiri⁴⁶. Oleh karena itu, Abu Bakar mengambil langkah tegas dengan memerangi kelompok-kelompok tersebut melalui Perang Riddah demi mempertahankan keutuhan ajaran Islam dan menjaga stabilitas negara.

Selain menghadapi kaum murtad, Abu Bakar juga menindak tegas orang-orang yang menolak membayar zakat karena zakat dianggap sebagai kewajiban agama sekaligus bagian penting dalam sistem sosial dan pemerintahan Islam. Di samping itu, muncul pula beberapa tokoh yang mengaku sebagai nabi setelah wafatnya Rasulullah SAW, seperti Musailamah al-Kazzab, yang berusaha memengaruhi masyarakat dan memecah persatuan

⁴⁶ Badri Yatim, "Sejarah Peradaban Islam Dirasah Islamiyah II, Jakarta: PT," *RajaGrafindo Persada*, 2008.

umat⁴⁷. Ketegasan Abu Bakar dalam menghadapi berbagai pemberontakan tersebut berhasil mengembalikan persatuan umat Islam, memperkuat pemerintahan Madinah, serta menjadi fondasi penting bagi perkembangan peradaban Islam pada masa berikutnya.

- 2) Pembukuan Al-Qur'an (Kodifikasi): Pengumpulan mushaf dan ayat-ayat Al-Qur'an menjadi satu kitab standar dilakukan untuk menjaga keaslian dan keutuhan Al-Qur'an agar tidak terjadi perbedaan atau hilangnya ayat di masa mendatang. Proses ini mulai dilakukan pada masa pemerintahan Abu Bakar Ash-Shiddiq setelah banyak penghafal Al-Qur'an gugur dalam Perang Yamamah. Karena khawatir ayat-ayat Al-Qur'an hilang, Umar bin Khattab mengusulkan agar Al-Qur'an dikumpulkan dalam satu mushaf. Abu Bakar kemudian menugaskan Zaid bin Tsabit untuk mengumpulkan ayat-ayat Al-Qur'an dari hafalan para sahabat dan berbagai media tulisan, seperti pelepah kurma, batu tipis, dan kulit hewan⁴⁸. Proses pengumpulan ini dilakukan dengan sangat teliti agar isi Al-Qur'an tetap sesuai dengan wahyu yang diterima Nabi Muhammad SAW.

⁴⁷ Muhammad Bagus Hidayatullah, Wafa Kamila, and Tyas Fernanda, "Masa Keemasan Dan Kepemimpinan Kekhalifahan Abu Bakar As Shidiq," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 4 (2025)Hal: 2090–2100.

⁴⁸ Devy Wulandari and Nasrullah Bin Sapa, "Pengaruh Jam'al-Quran Pada Masa Nabi Muhammad Saw Dan Khulafaurrasyidin Dalam Meningkatkan Teologi Dalam Kalangan Muslim Awam," *Mushaf Journal: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Hadis* 4, no. 3 (2024)Hal: 25–44.

Pada masa pemerintahan Utsman bin Affan, pengumpulan Al-Qur'an kemudian disempurnakan dengan penyusunan mushaf standar yang dikenal sebagai Mushaf Utsmani⁴⁹. Hal ini dilakukan karena mulai muncul perbedaan cara membaca Al-Qur'an di beberapa wilayah Islam akibat perbedaan dialek. Untuk mencegah perselisihan, Utsman membentuk tim penulis Al-Qur'an yang dipimpin kembali oleh Zaid bin Tsabit untuk menyalin dan menyebarkan mushaf standar ke berbagai daerah⁵⁰. Dengan adanya mushaf standar tersebut, bacaan dan penulisan Al-Qur'an menjadi lebih seragam sehingga keaslian dan kemurniannya tetap terjaga hingga sekarang.

- 3) Pengembangan Ilmu Pengetahuan: Penyebaran ajaran Islam, hukum fikih, dan bahasa Arab di wilayah taklukan pada masa Khulafaur Rasyidin menjadi bagian penting dari perkembangan peradaban Islam. Para khalifah tidak hanya memperluas wilayah, tetapi juga membina masyarakat agar memahami Islam secara utuh. Hal ini dilakukan melalui dakwah, pengiriman guru atau sahabat ke daerah taklukan, serta pembinaan langsung kepada masyarakat. Tujuannya agar ajaran Islam tidak hanya

⁴⁹ Sindy Widiarti and Khairul Fahmi, "*Jejak Wahyu: Sejarah Proses Pengumpulan Ayat Al-Qur'an Hingga Menjadi Mushaf*," Indonesian Journal of Multidisciplinary Scientific Studies 1, no. 2 (2023)Hal: 40–45.

⁵⁰ Sofian Effendi, "*Mushaf Utsmani*," Nida' Al-Qur'an: Jurnal Kajian Quran Dan Wanita 19, no. 2 (2021)Hal: 83–97.

diterima secara formal, tetapi juga dipahami dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari⁵¹

Hukum ini mencakup ketentuan ibadah seperti shalat dan zakat, serta aturan sosial seperti muamalah dan interaksi antar masyarakat. Sementara itu, bahasa Arab diperluas penggunaannya sebagai bahasa Al-Qur'an dan administrasi pemerintahan Islam, yang berfungsi menyatukan komunikasi, mempermudah pemahaman agama, dan memperkuat identitas keislaman. Dengan demikian, penyebaran ajaran Islam, hukum fikih, dan bahasa Arab tidak hanya memperluas wilayah kekuasaan, tetapi juga membangun fondasi peradaban Islam yang kuat dan terintegrasi.

- 4) Pemantapan Tauhid dan Akhlak: Menjaga moral umat dan memastikan nilai-nilai keadilan berjalan di tengah masyarakat merupakan upaya penting dalam membangun kehidupan sosial yang harmonis dan teratur. Hal ini dilakukan dengan menanamkan akhlak yang baik, seperti kejujuran, amanah, saling menghormati, dan tanggung jawab dalam setiap aspek kehidupan. Selain itu, penerapan nilai keadilan juga ditekankan

⁵¹ Khulafaur Rasyidin, "Pendidikan Islam Pada Masa Khulafaur Rasyidin Dan Peranannya Dalam Perkembangan Pendidikan Islam," n.d. (2020)Hal: 34-36.

pada individu yang diperlakukan dengan adil tanpa memandang status sosial, suku, maupun latar belakang. Dengan demikian, masyarakat dapat hidup dalam suasana yang damai, seimbang, dan saling mendukung, sehingga tercipta tatanan sosial yang stabil dan sesuai dengan nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi.⁵²

c. Strategi Dakwah Khulafaur Rasyidin

- 1) Abu Bakar ash-Shiddiq: Menggunakan pendekatan yang menjalankan kepemimpinan dengan mengedepankan sikap tegas dan diplomatis demi menjaga persatuan umat Islam setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW. Untuk mengatasi berbagai pemberontakan internal yang terjadi dalam Perang Riddah, beliau menerapkan strategi *Sariyah* dengan mengirim pasukan ke wilayah-wilayah yang memberontak dan menolak membayar zakat. Langkah tersebut dilakukan agar keamanan dan kestabilan negara tetap terjaga, sekaligus mempertahankan keutuhan pemerintahan Islam⁵³. Kebijakan tersebut dilakukan untuk menjaga stabilitas negara, mempertahankan keutuhan pemerintahan Islam, serta memperkuat persatuan umat agar

⁵² Eka Dwi Ningsih and Ahmadi Ahmadi, “Menelusuri Pendidikan Islam Pada Era Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin,” *Journal Sains Student Research* 3, no. 3 (2025) Hal:09–16.

⁵³ Ishak Ishak, “Dinamika Penyebaran Islam Pada Masa Abu Bakar Ash-Shiddiq Dan Tantangan Yang Dihadapi,” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 2 (2025) Hal: 67–73.

tidak terpecah belah. Berkat kepemimpinannya yang tegas dan bijaksana, kondisi negara Islam kembali stabil dan kuat

2) Umar bin Khattab: Umar bin Khattab menyebarkan Islam dengan cara yang bijaksana (*Al-Hikmah*) dan melalui penyuluhan langsung kepada masyarakat. Pada masa kepemimpinannya, wilayah Islam juga berkembang ke luar Jazirah Arab, seperti Persia, Syam, dan Mesir. Selain memperluas dakwah, beliau membangun sistem pemerintahan yang tertata dengan membentuk Baitul Mal (kas negara), dewan militer, dan menetapkan kalender Hijriyah sebagai penanggalan resmi umat Islam⁵⁴. Kebijakan tersebut menunjukkan bahwa Umar bin Khattab adalah pemimpin yang adil, cerdas, dan peduli pada kesejahteraan rakyat.

3) Utsman bin Affan: Utsman bin Affan menjalankan pemerintahan dengan mengutamakan diplomasi budaya dan penguatan armada laut untuk memperluas pengaruh Islam. Dalam kepemimpinannya, beliau mengangkat gubernur-gubernur yang kompeten untuk membangun infrastruktur, menjaga keamanan wilayah, serta menyebarkan ajaran Islam ke berbagai daerah. Melalui kebijakan tersebut, wilayah kekuasaan Islam berkembang hingga Afrika Utara dan Pulau Siprus,

⁵⁴ Nabilla Siti Azzaroh, Agus Nilmada Azmi, and Rahmi Fitriyanti, “*Reformasi Fiskal Pada Masa Umar Bin Khattab: Kajian Historis Terhadap Pembentukan Baitul Mal Dan Sistem Distribusi Aset (Atha’)*,” *An Nawawi* 5, no. 2 (2025) Hal:19–28.

sekaligus memperkuat hubungan politik, ekonomi, dan pertahanan negara Islam⁵⁵.

- 4) Ali bin Abi Thalib: Menggunakan strategi pendekatan internal dan reformasi pemerintahan untuk menjaga persatuan umat Islam setelah wafatnya Utsman bin Affan. Dalam kepemimpinannya, beliau mencopot beberapa gubernur yang dianggap kurang cakap atau tidak sejalan dengan kebijakan pemerintah demi memperbaiki sistem administrasi negara. Ali juga berupaya menertibkan tata pemerintahan dan meredam konflik politik yang terjadi di tengah masyarakat agar stabilitas negara tetap terjaga. Kebijakan tersebut menunjukkan usaha Ali bin Abi Thalib dalam menciptakan pemerintahan yang lebih adil, tertib, dan berpihak kepada kepentingan rakyat.⁵⁶

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan gambaran konseptual yang menunjukkan keterkaitan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan penting. Kerangka berpikir yang baik menyajikan penjelasan teoritis yang menegani hubungan antara variabel independen yang diteliti. apabila dalam penelitian terdapat

⁵⁵ Nashria Rahayuning Tyas and Muhammad Muzakki, “Kebijakan Politik Khalifah Utsman Bin Affan Menurut Buku Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kurikulum 2013 Kelas x Madrasah Tsanawiyah,” Jurnal Pendidikan Agama Islam 1, no. 2 (2022)Hal: 30–36.

⁵⁶ Nofri Fernando, “Metode Dakwah Rasulullah Periode Madinah” (IAIN Curup, 2019).

variabel, moderator atau variabel intervening, maka perlu dijelaskan secara teoritis alasan variabel tersebut dilibatkan dalam penelitian⁵⁷.

Keterkaitan antara variabel-variabel dalam penelitian ini selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Penyusunan paradigma penelitian harus berlandaskan pada kerangka berpikir yang jelas. Kerangka berpikir ini merupakan alur pemikiran yang memberikan arah dalam menemukan jawaban sementara atas permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Berdasarkan hasil tinjauan pustaka tersebut, maka dapat disusun kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:

Pemanfaatan Games Educaplay sebagai media pembelajaran, yang dalam penelitian ini berperan sebagai variabel independen, diperkirakan memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, yang menjadi variabel dependen, pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang. Secara teori media pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti Educaplay tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi saja, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan mendorong semangat serta partisipasi aktif siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Melalui konsep ini siswa dapat merasakan proses belajar yang lebih interaktif dan melibatkan emosi mereka, sehingga memunculkan rasa ingin

⁵⁷ Alimatussyah Diah, “*Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Kelas 11 SMA N 10 Muaro Jambi*” (Universitas Jambi, 2023).

tahu, semangat, ketekunan, dalam mengikuti setiap proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan tero motivasi belajar yang menekankan pentingnya memberikan stimulus positif agar minat dan keterlibatan peserta didik meningkat. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan Games Educaplay berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara games Educaplay sebagai media pembelajaran dengan tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kepahiang mampu menciptakan pembelajaran yang sangat menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga bisa mendorong partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang disusun dalam bentuk kalimat pernyataan. Jawaban ini bersifat sementara karena masih berdasarkan teori yang belum didukung oleh data empiris⁵⁸. Berikut hipotesis untuk penelitian “Pengaruh Games Educaplay terhadap motivasi belajar pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang “ :

⁵⁸ Fuad Hasyim Purwono et al., *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif Dan Mix Method)* (Guepedia, 2019).

H0: Tidak terdapat pengaruh signifikan antara games educaplay terhadap motivasi belajar pelajaran Sejarah kebudayaan islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang.

Ha: Terdapat pengaruh signifikan antara games educaplay terhadap motivasi belajar pelajaran Sejarah kebudayaan islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pendekatan eksperimen dipilih karena merupakan bagian dari metode kuantitatif. Metode eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengendalikan variabel bebas yang dapat memengaruhi variabel terikat dalam situasi yang telah direncanakan sebelumnya.. Tujuan utama dari penelitian kuantitatif ini yaitu untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan melalui analisis data berbentuk angka yang diperoleh dari instrumen penelitian terstandar⁵⁹.

Peneliti menggunakan jenis penelitian *quasi experimental*. Jenis ini dipilih karena dalam desainnya tidak ada pengambilan sampel secara acak. Oleh karena itu, analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif.

Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini dianggap sesuai karena kelompok yang digunakan dalam penelitian tidak dipilih secara random. Sebelum

⁵⁹ Aco Karumpa, Andi Halimah, and Sulastris Sulastris, “Efektivitas Penggunaan Media Pop up Book Dan Big Book Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan,” Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra 8, no. 2 (2022) Hal: 23–25.

diberikan perlakuan, setiap kelompok terlebih dahulu diberikan pretest satu kali. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kelompok serta memastikan keadaan kelompok sebelum perlakuan diberikan⁶⁰.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana sistematis yang disusun peneliti untuk mengarahkan seluruh proses penelitian, mulai dari metode, cara pengumpulan data, hingga analisisnya, agar hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Desain rencana penelitian Nonequivalent Control Group Desain.

Tabel 3.1 Nonequivalent Control Group Desain.

O1	X	O2
O3		O4

Keterangan

O₁ = Pretest kelompok ekperiment

X = Perlakuan / inverensi

O₂ = Posttest kelompok ekperimen

O₃ = Prettest kelompok kontrol

O₄ = Posttest kelompok kontrol

⁶⁰ Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D,” Alfabeta, Bandung, 2016.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2026, yang diperkirakan akan dilaksanakan pada bulan April sampai bulan Juni 2026.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di sekolah MAN 2 Kepahiang

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, populasi diartikan sebagai suatu wilayah generalisasi dalam suatu penelitian yang mencakup objek atau subjek tertentu, di mana peneliti dapat menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Sementara itu, definisi yang dikemukakan oleh Nazir dan turut diperkuat oleh pendapat Amin Garancang serta Abuanwas menjelaskan bahwa populasi merupakan sekumpulan individu yang memiliki karakteristik atau kualitas tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya⁶¹.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki ciri-ciri khusus dan menjadi fokus dalam proses generalisasi. Populasi inilah

⁶¹ Rany Setiawati, “*Pengaruh Penggunaan Educaplay Terhadap Daya Inovasi Siswa Pada Pembelajaran Model Nested Di Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang*” (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, n.d.).

yang menjadi dasar bagi peneliti untuk mengambil kesimpulan secara ilmiah dari hasil analisis yang dilakukan dalam studi tersebut.

Tabel 3.2 Populasi penelitian

No	Nama kelas	Jumlah siswa
1	X klmpk 4	30
2	X klmpk 5	30
	Jumlah	60

2. Sampel penelitian

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat dalam suatu populasi. Ketika populasi terlalu besar sehingga tidak memungkinkan bagi peneliti untuk meneliti seluruh anggotanya karena keterbatasan waktu, dana, maupun tenaga maka pengambilan sampel menjadi solusi yang tepat. Data yang diperoleh dari sampel inilah yang nantinya akan digunakan untuk menarik kesimpulan yang dapat digeneralisasikan terhadap seluruh populasi. Oleh karena itu, sampel yang digunakan harus benar-benar representatif agar hasil penelitian memiliki tingkat keakuratan dan keabsahan yang tinggi⁶².

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling). Menurut Sugiyono, sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota

⁶² Kuantitatif, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.”

populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu hanya terdiri atas dua kelas dengan jumlah keseluruhan 60 siswa.

Untuk menentukan dua kelas yang dipilih sebagai sampel, peneliti terlebih dahulu memberikan pretest (observasi awal) guna melihat kondisi dan motivasi belajar siswa. Setelah itu, peneliti berkonsultasi dengan guru mata pelajaran, karena guru lebih memahami karakteristik masing-masing kelas dan dapat membantu menentukan dua kelas yang memiliki kondisi yang paling serupa.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel yaitu, X Kelompok 4 (30 siswa) untuk kelas control dan X kelompok 5 (30 siswa) untuk kelas eksperimen.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Sampel Kelas	Subjek Penelitian	Keterangan
X klmpk 4	30 Siswa	Control
X klmpk 5	30 Siswa	Eksperimen

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang tmenjadi fokus kajian dan dapat diukur secara kuantitatif untuk mengetahui hubungan, pengaruh maupun perbedaan antara variabel. Nilai dari variabel bersifat dinamis, dapat berubah sesuai dengan kondisi atau karakteristik subjek

penelitian, sehingga memungkinkan untuk dianalisis secara statistik. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas) – Variabel (X) Games Educaplay

Variabel ini adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Media pembelajaran Games Educaplay ini berbasis web yang berisikan aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang dan permainan edukatif yang mendukung pembelajaran SKI.

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat) – Variabel (Y) Motivasi Belajar Siswa

Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dorongan internal dan eksternal pada diri siswa yang menimbulkan motivasi belajar siswa, semangat, lebih terarah dan ketekunan dalam mempelajari pelajaran yang diajarkan terutama pada pelajaran SKI.

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data teknik atau cara-cara yang dapat digunakan perites untuk mengumpulkan data⁶³. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik Observasi, Dokumentasi dan Test.

⁶³ Muhammad Syahbudi, “Elida Elfi Barus, and Dana Syahputra Barus,” *Buku Ajar:: Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*, 2023. Hal: 135-137

a. Observasi

Dalam penelitian ini, kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas kognitif dan emosional siswa selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Educaplay, serta untuk melihat bagaimana peran guru dalam mendukung penggunaan media tersebut. Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat konsentrasi dan perhatian siswa ketika menggunakan aplikasi, proses mereka dalam memahami, menghubungkan, dan mengolah materi pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap pertanyaan maupun kuis yang disajikan melalui Educaplay. Selain itu, diamati pula ekspresi antusiasme siswa ketika terlibat dalam kegiatan pembelajaran, serta respons emosional terhadap tantangan, seperti rasa senang saat menjawab dengan benar, frustrasi ketika mengalami kesulitan atau kalah, serta kepuasan dan kepercayaan diri yang muncul dari penggunaan aplikasi tersebut.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun berbagai dokumen sebagai bukti yang sah dari beragam sumber informasi, seperti tulisan, surat, buku, peraturan, dan sebagainya⁶⁴. Metode ini digunakan untuk memperoleh data melalui pencatatan isi dokumen atau bukti tertulis, termasuk

⁶⁴ H Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021) Hal: 174-178

informasi mengenai populasi, struktur organisasi, serta data pendukung lainnya. Dalam penelitian ini, dokumentasi dimanfaatkan untuk mendapatkan berbagai jenis data, seperti foto, dokumen rencana pembelajaran, daftar nama guru, profil sekolah, serta lembar kerja peserta didik.

c. Test

Test adalah salah satu cara yang digunakan untuk menilai atau mengukur kemampuan seseorang⁶⁵. Adapun jenis tes yang dilakukan dapat dilihat dari bagaimana cara mengukur kemampuan, pengetahuan, kecerdasan, serta bakat individu maupun kelompok. Pelaksanaannya berupa pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau dikerjakan oleh peserta.

Tes dalam penelitian ini dilakukan melalui pemberian angket berupa pertanyaan serta beberapa tugas atau latihan yang dikerjakan oleh sekelompok siswa untuk memperoleh skor yang dapat menggambarkan kemampuan mereka. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis dengan membandingkannya terhadap kriteria atau standar yang telah ditentukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Games Educaplay terhadap motivasi belajar siswa. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan dua tahap pengukuran, yaitu pre-test yang diberikan

⁶⁵ Anas Sudijono, "Pengantar Evaluasi Pendidikan," 2013.

sebelum perlakuan dan post-test yang diberikan setelah perlakuan⁶⁶.

1. Instrumen Penelitian

a. Tes tertulis

Tes tertulis berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami atau menguasai materi yang telah dipelajari. Instrumen ini disusun dalam bentuk sejumlah soal yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Karena tes ini dibuat secara sistematis dan objektif, hasilnya dapat diolah menjadi data kuantitatif yang nantinya dianalisis menggunakan metode statistik.

b. Kuesioner

Kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disusun secara terstruktur untuk diisi oleh responden. Instrumen ini digunakan untuk menggali informasi, pendapat, sikap, maupun karakteristik tertentu yang berkaitan dengan tujuan penelitian.

Umumnya, kuesioner disusun berdasarkan variabel yang diteliti dan dapat berbentuk pertanyaan tertutup, yaitu dengan alternatif jawaban yang telah tersedia, atau pertanyaan terbuka yang

⁶⁶ Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmad, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Deepublish, 2021).

memberikan kebebasan kepada responden untuk menjawab sesuai dengan pandangannya.

Pada penelitian ini, kuesioner disusun menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Skala Likert dipilih karena mampu melihat sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap suatu objek atau fenomena secara sistematis. Melalui skala ini, responden diminta memberikan tanggapan terhadap setiap pernyataan berdasarkan tingkat persetujuan mereka. Alternatif jawaban yang digunakan dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan menggunakan lima pilihan kategori jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pemberian skor untuk setiap alternatif jawaban disesuaikan dengan jenis pernyataan. Pada pernyataan positif, skor diberikan mulai dari 5 untuk jawaban Sangat Setuju (SS) hingga 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Sebaliknya, pada pernyataan negatif, pemberian skor dilakukan secara terbalik, yaitu 1 untuk jawaban Sangat Setuju (SS) hingga 5 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS).

F. Uji coba Instrumen

1. Uji validitas

Sebelum instrumen digunakan dilapangan, peneliti melakukan validator terlebih dahulu untuk menilai evaluasi kelayakan. Validitas dalam penelitian ini dilakukan melalui proses pengumpulan data dan

masuk dari para ahli (validator) yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidang keahliannya. Tujuan dari uji validitas ini adalah untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Proses validasi instrumen dilakukan oleh validator ahli, yaitu dosen Pendidikan Agama Islam IAIN Curup, Ibu Mega Selvi Maharani, M.Pd., yang memiliki pemahaman dalam bidang penelitian kuantitatif dan aktivitas pembelajaran. Pelaksanaan validasi dilakukan dengan memberikan angket penilaian kepada ahli untuk memperoleh saran dan evaluasi terhadap instrumen yang telah disusun.

Uji validitas menurut Sugiyono dilakukan untuk mengukur kevalidan bentuk soal ke pada para ahli⁶⁷. Uji ini akan menggunakan rumus korelasi Product Moment dari Pearson

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian skor X dan Y

⁶⁷ Prof Dr, "Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*," CV. Alfabeta, Bandung 25 (2008).

$$\sum X^2 = \text{Jumlah kuadrat skor X}$$

$$\sum Y^2 = \text{Jumlah kuadrat skor Y}$$

Instrumen dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi tertentu.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan bahwa suatu instrumen penelitian dinyatakan valid apabila memenuhi nilai atau ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ penelitian dinyatakan valid
- b. Jika nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ penelitian dinyatakan tidak valid

Tabel 3.4 Kriteria koefisien validitas

Nilia Koefisien (r)	Tingkat validitas
0,80-1,00	Sangat tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Cukup
0,20-0,39	Rendah
0.00-0,19	Sangat rendah

Uji validitas soal tes yang telah dilakukan dengan jumlah 38 siswa sebagai responden dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.5 Hasil uji coba validitas variabel X

Pertanyaan	r_{tabel}	r_{hitung}	$r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}} = \text{valid}$
1	0,3202	0,464619	Valid
2	0,3202	0,458037	Valid
3	0,3202	0,687627	Valid
4	0,3202	0,337937	Valid
5	0,3202	0,505512	Valid
6	0,3202	0,589619	Valid
7	0,3202	0,678167	Valid
8	0,3202	0,389571	Valid
9	0,3202	0,516485	Valid
10	0,3202	0,612709	Valid
11	0,3202	0,362004	Valid
12	0,3202	0,379214	Valid

Berdasarkan tabel dengan jumlah item soal pada variabel X (penggunaan games educaplay) terdapat 13 item pertanyaan, dapat dilihat pada tabel diatas tidak terdapat item soal yang tidak valid dikarenakan $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$. Variabel Y terdapat 13 item soal yang disebarakan kepada 38 responden, maka diperoleh derajat bebas (df) $n-2=36$ maka diperoleh r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh nilai r_{tabel} 0,3202 hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil uji coba validitas variabel Y

Pertanyaan	r_{tabel}	r_{hitung}	$r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}} = \text{valid}$
1	0,3202	0,377095	Valid
2	0,3202	0,365739	Valid
3	0,3202	0,334339	Valid
4	0,3202	0,475572	Valid
5	0,3202	0,430459	Valid
6	0,3202	0,521484	Valid
7	0,3202	0,369083	Valid
8	0,3202	0,483418	Valid
9	0,3202	0,713393	Valid
10	0,3202	0,375516	Valid
11	0,3202	0,398228	Valid
12	0,3202	0,552055	Valid
13	0,3202	0,428852	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian dapat disimpulkan bahwa uji validitas angket variabel X dan Y dengan jumlah item soal 13 tidak terdapat aitem yang tidak valid. Sehingga peneliti menjadikan 13 sampel X dan 13 sampel Y pertanyaan yang digunakan sebagai angket penelitian.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas: Uji reliabilitas adalah uji yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Uji ini akan menggunakan rumus Alpha Cronbach:

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

α = Koefesien reliabilitas Alpha Cronbach

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians butir

σ^2 = Varians total

Instrumen dikatakan reliabel jika nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0.60.

Adapun kriteria suatu instrumen penelitian dilakukan rtabel ketika nilai Cronbach's Alpha (α) bernilai $> 0,6$ maka dikatakan reabel dan jika nilai Cronbach's Alpha (α) bernilia $< 0,6$ maka dikatakan tidak reabel.

Dengan kriteria koefisien reabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kreteria Kefisien Reabilitas

Reabilitas	Derajat reabilitas
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat baik
$0,60 < r_{11} \leq 1,80$	baik
$0,40 < r_{11} \leq 1,60$	Cukup

$0,20 < r_{11} \leq 1,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 1,20$	Sangat rendah

Hasil uji reabilitas dengan pengujian berdasarkan Cronbach's alpha nilai taraf signifikan yang digunakan 0,6. Hasil uji reabilitas variabel X dan variabel Y yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 22. Adapun hasil uji reabilitas instrumen berikut:

Tabel 3.8 Hasil uji coba reabilitas variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.723	13

Berdasarkan hasil tabel pengujian reabilitas pada variabel X memperoleh nilai $0,723 \leq 0,6$ yang menunjukkan instrumen ini reabel.

Tabel 3.8 Hasil uji coba reabilitas variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.656	13

Berdasarkan hasil instrumen reabilitas pada variabel Y memperoleh nilai croch bach alpha sebesar 0,656 > yang menunjukkan bahwa instrumen pada variabel Y bersifat reabel.

Menarik kesimpulan nerdasarkan hasil uji dari kedua variabel baik variabel X maupun variabel Y dinyatakan reabel karena memperoleh nilai > 0,6 , maka instrumen menguji variabel X (Games Educaplay) dan variabel Y (motivasi belajar) di kelas X MAN 2 Kepahiang dapat dilaksanakan karena dapat dipercaya untuk penelitian sebagai alat ukur variabel .

G. Definisi oprasional

Agar memperoleh gambaran yang jelas serta menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian, maka perlu dijelaskan makna dari variabel yang digunakan yaitu, Games Educaplay sebagai variabel X dan motivasi belajar itu variabel Y.

1. Games educaplay (variabel X)

Games Educaplay adalah media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam proses pemebelajaran digunakan dalam proses pembalajaran⁶⁸. Pada games tersebut terdapat beberapa fitur yang bisa digunakan salah satunya yaitu Froggy Jumps, games tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterlibatan serta ketertarikan siswa dalam belajar sejarah kebudayaan islam.

⁶⁸ D Khoirunnisak et al., “Pemanfaatan Educaplay Sebagai Media Literasi Budaya Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2025)Hal: 11–17.

Adapun indikator yang digunakan dalam variabel Games Educaplay meliputi :

- a. Kemenarikan media
- b. Interaktivitas dalam pembelajaran
- c. Kemudahan penggunaan aplikasi

2. Motivasi belajar (variabel Y)

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang terdapat dalam diri diri siswa, sehingga dapat menambah semangat, perhatian, rasa percaya diri dan ketekunan dalam mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar⁶⁹. Dalam penelitian ini motivasi belajar siswa dilihat dari semangat siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Indikator motivasi belajar mengacu pada teori Keller (ARCS), yaitu:

- a. Attention (perhatian)
- b. Relevance (keterkaitan)
- c. Confidence (percaya diri)
- d. Satisfaction (kepuasan)

3. Sejarah kebudayaan islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah ilmu yang mempelajari perjalanan peradaban umat Islam, mencakup peristiwa sejarah, perkembangan masyarakat, serta hasil karya dan pemikiran yang

⁶⁹ Aisyah, “Menilai Efektivitas Model ARCS Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar: Studi Literatur Kualitatif Deskriptif.”

berlandaskan ajaran Islam. Pembelajaran SKI bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman tentang perkembangan Islam, menghargai perjuangan para tokoh, serta mengambil nilai-nilai keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam SKI yaitu masa Khulafaur Rasyidin, yaitu kepemimpinan Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib, yang dipilih melalui musyawarah dan kesepakatan umat. Pada masa ini, berbagai kebijakan penting dilakukan, seperti menjaga persatuan umat, pembukuan Al-Qur'an, penyebaran ajaran Islam, pengembangan pemerintahan, serta penegakan nilai tauhid, akhlak, dan keadilan. Dengan demikian, masa Khulafaur Rasyidin menjadi fondasi penting dalam perkembangan peradaban Islam dan menjadi teladan dalam kepemimpinan serta kehidupan bermasyarakat.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahap lanjutan yang dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber lainnya terkumpul. Pada tahap ini, peneliti mengelompokkan data berdasarkan variabel dan karakteristik responden, menyusun tabulasi data sesuai dengan variabel dari seluruh responden, serta menyajikan data untuk setiap variabel yang diteliti. Selanjutnya, peneliti melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, termasuk menerapkan analisis statistik guna menguji hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik, khususnya statistik inferensial. Statistik inferensial digunakan untuk menafsirkan dan menarik kesimpulan umum dari data yang sudah dikumpulkan. Dengan kata lain, metode ini membantu peneliti dalam memperkirakan kondisi populasi serta menguji hipotesis berdasarkan data yang tersedia. Selain itu, statistik inferensial juga bermanfaat untuk memprediksi dan mengendalikan suatu kondisi atau kejadian tertentu berdasarkan hasil penelitian⁷⁰. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk untuk menguji apakah data siswa berdistribusi normal. Uji Shapiro-Wilk digunakan karena jumlah sampel relatif kecil, yaitu kurang dari 100 siswa. Adapun hipotesis yang akan diuji:

H₀: Data productive disposition berdistribusi normal

H_a: Data productive disposition tidak berdistribusi normal

Adapun rumusan uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk tercantum dibawah ini⁷¹.

⁷⁰ Iqbal Hasan, “Analisis Data Penelitian Dengan Statistik,” 2013.

⁷¹ Diah Permata Sari, Edi Wahyudi, and Hastha Purna Putra, “Pengaruh Metode Tusuk Sate Dan Metode Pohon Faktor Dengan Hasil Belajar Matematika Materi Kpk Dan Fpb Siswa Kelas IV Sdit Juara Air Meles Bawah (Studi Kasus Pada Prodi PGMI IAIN Curup)” (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2025).

$$T_{3=\frac{1}{3}} \left| \sum_i n = 1 a_{i(x_{n-i+1})^2} \right|$$

$$\text{Dengan } D = \sum_i \frac{n}{i} = i (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

T3= Uji Shapiro Wilk

a_1 = Koefisien Uji Wilk

x_{n-I+1} = Data ke n-i+1

x_i = Data ke i

$\bar{x}$ = Rata-rata Data

Kriteria pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi variabel $\geq 0,05$ maka H_0 diterima, artinya bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
 - b. Jika nilai signifikansi variabel $< 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal
2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah suatu teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah beberapa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki tingkat varian yang sama atau berbeda⁷². Jika kedua kelompok data tersebut mempunyai varians yang sama, maka dapat dikatakan bahwa keduanya bersifat

⁷² Usmadi Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," Inovasi Pendidikan 7, no. 01 (2020).

homogen. Pengujian ini dapat dilakukan menggunakan uji varians atau uji F dengan rumus

Keterangan

F= Nilai

S_1^2 = Nilai Varians Besar

s_2^2 = Nilai Varians Kecil

Kriteria dalam pengujian homogenitas dapat dijelaskan bahwa apabila nilai uji levene menunjukkan signifikan lebih besar dari 0,05, maka berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians Kecil}}$$

populasi pada masing-masing kelompok dapat dikatakan homogen atau memiliki varians yang sama. Selain itu, pengujian homogenitas juga dapat dilakukan dengan uji F, yaitu dengan ketentuan apabila nilai F hitung lebih kecil dibandingkan F tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Penerimaan H_0 tersebut menunjukkan bahwa varians data antar kelompok bersifat homogen .

3. Uji Hipotesis

a. Uji T

Uji *Independent Sample t-Test* merupakan metode statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok dari sampel yang saling bebas (independen) atau tidak berpasangan ($n_1 \neq n_2$). Metode ini umumnya diterapkan pada dua kelompok yang berbeda, seperti kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengujian ini

dilakukan berdasarkan perumusan hipotesis dan ketentuan yang telah ditetapkan.

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel 2

S_1^2 = Variasi sampel 1

S_2^2 = Variasi sampel 2

N = Jumlah sampel

Keterangan:

Penentuan keputusan dalam uji hipotesis menggunakan uji *t* didasarkan pada nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)*). Apabila nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan Games Educaplay pada kelas eksperimen dengan siswa pada kelas kontrol. Sebaliknya, apabila nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa yang menggunakan Games Educaplay pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa yang tidak menggunakan aplikasi tersebut pada kelas kontrol.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang terdapat dalam Games Educaplay terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kepahiang.

H_1 : Adanya pengaruh Games Educaplay terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kepahiang. Berikut kriterianya yaitu H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

b. Uji Effect size Cohan's d

Effect size merupakan ukuran yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu variabel memberikan pengaruh terhadap variabel lain dalam suatu penelitian, sekaligus menggambarkan tingkat efektivitas pengaruh tersebut. Selain itu, *effect size* juga mencerminkan signifikansi praktis dari hasil penelitian, baik dalam bentuk besarnya hubungan (korelasi), perbedaan, terhadap variabel lainnya. Untuk mengetahui besarnya pengaruh, penelitian ini menggunakan rumus effect size yang dikemukakan oleh Cohen's d, yaitu sebagai berikut:

$$D = \frac{M_e - M_c}{SD_{pooled}}$$

Keterangan :

d= Nilai effect size (Cohen's d)

M_e = Rata-rata kelompok eksperimen

M_c = Rata-rata kelompok kontrol

SD= Standar Deviasi gabungan

Kriteria besarnya effect size menurut Cohen's diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Besarnya Effect Size

Nilai d	interpretasi
0.20	Efek kecil
0.50	Efek sedang
0.80	Efek besar
>1.00	Efek sangat besar

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Biografi Sekolah

1. Sejarah Sekolah

Madrasah Aliyah Negeri 2 Kepahiang merupakan salah satu madrasah yang berstatus negeri sejak tahun 1993 berdasarkan Keputusan Menteri Agama Nomor 244 tanggal 4 Oktober 1993 dengan Nomor Stambuk Madrasah 31.1.17.02.005. Selama perjalanan perkembangannya, MAN 2 Kepahiang telah banyak mencatat berbagai pencapaian dan prestasi yang diraih oleh para siswa, baik dalam bidang akademik, olahraga, maupun seni. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, minat dan kemampuan peserta didik terus dikembangkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang efektif. Meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat berbagai kendala, MAN 2 Kepahiang tetap berkomitmen untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pelayanan serta pelaksanaan pendidikan. Upaya tersebut dilakukan dengan tujuan membentuk peserta didik yang mampu mengembangkan potensi dirinya sebagai hamba Allah yang memiliki keteguhan akidah, kekhusyukan dalam beribadah (*Spiritual Quotient*), wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi yang luas (*Intelligence Quotient*), serta akhlak yang mulia (*Emotional Quotient*). Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dalam kehidupan masyarakat dan menjalankan tugasnya sebagai khalifah di

muka bumi yang membawa nilai rahmat bagi seluruh alam (*rahmatan lil alamin*). Menyadari besarnya tanggung jawab tersebut, MAN 2 Kepahiang terus berupaya melengkapi dan meningkatkan kualitas maupun kuantitas berbagai fasilitas pendukung pembelajaran. Selain itu, sumber daya manusia yang terdiri atas tenaga pendidik dan karyawan senantiasa melakukan koordinasi serta menjalin kerja sama dengan berbagai lembaga terkait. Dengan didukung oleh semangat yang tinggi, sumber daya manusia yang kompeten, harapan masyarakat terhadap pendidikan yang berkualitas, serta lokasi yang strategis, MAN 2 Kepahiang berusaha menjadi madrasah Islam yang unggul dan dapat dibanggakan. Hal tersebut diwujudkan melalui berbagai prestasi gemilang dalam bidang akademik maupun nonakademik, baik di tingkat kabupaten, provinsi, nasional, bahkan internasional.

2. Karakteristik umum MAN 2 Kepahiang

Secara geografis, Madrasah Aliyah Negeri 2 Kepahiang berlokasi di Jalan Kgs. Hasan, Kelurahan Pasar Ujung, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. Madrasah ini berada dalam lingkungan masyarakat yang memiliki karakteristik sosial yang beragam, baik dari segi profesi, tingkat sosial ekonomi, agama, latar belakang budaya, maupun kondisi lingkungan masyarakat.

Ditinjau dari aspek kultural, MAN 2 Kepahiang memiliki karakteristik yang bercirikan modern. Sebagai lembaga pendidikan formal yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA), MAN 2

Kepahiang memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didiknya agar mampu bersaing dengan lulusan sekolah lain, terutama dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi.

3. Visi, Misi dan Strategi MAN 2 Kepahiang

a. Visi Sekolah

Terwujudnya Madrasah yang berprestasi dalam bidang Akademik dan Non Akademik berdasarkan Iman dan Takwa.

b. Misi Sekolah

- 1) Meningkatkan proses pembelajaran yang efektif bagi seluruh guru dan siswa.
- 2) Menumbuhkan penghayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama Islam.
- 3) Membangun semangat keunggulan bagi seluruh warga madrasah dalam berkarya.
- 4) Membantu siswa mengenali dan mengembangkan potensi dirinya guna meningkatkan motivasi berprestasi.

c. Strategi

- 1) Meningkatkan penerapan manajemen yang bersifat partisipatif.
- 2) Meningkatkan kedisiplinan serta tanggung jawab seluruh pihak yang terlibat dalam madrasah (*stakeholder*).
- 3) Meningkatkan kesejahteraan sumber daya manusia secara menyeluruh.
- 4) Membina serta mengembangkan kerja sama dengan lingkungan sekitar.
- 5) Mengoptimalkan penghayatan terhadap nilai-nilai agama sebagai pedoman dalam bertindak.
- 6) Menciptakan lingkungan kehidupan madrasah yang kreatif, inovatif, apresiatif, sehat, nyaman, dan religius.
- 7) Mempersiapkan tenaga pendidik yang profesional serta memiliki dedikasi tinggi.

- 8) Melakukan seleksi calon peserta didik yang berasal dari lulusan MTs dan SLTP.
- 9) Menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang representatif.
- 10) Melaksanakan kegiatan studi banding ke madrasah atau sekolah lain.
- 11) Mengembangkan proses pembelajaran yang mampu menghadapi perkembangan era otonomi daerah dan persaingan global.
- 12) Menjalani kerja sama pendidikan dengan berbagai pihak yang berkaitan.
- 13) Menyediakan fasilitas perpustakaan yang memadai.
- 14) Mengadakan pelatihan dan seminar secara berkala bagi guru maupun karyawan.

B. Hasil penelitian

1. Deskripsi hasil penelitian perbedaan yang signifikan antara kelas control dan kelas eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah Madrasah Aliyah Negeri 2 Kepahiang, yang berlokasi di Jalan Kiagus Hasan, Gang Remaja, RT.2/RW.1, Kelurahan Pasar Ujung Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen serta Desain Non-equivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas X klpk 4 sebagai kelas control sebanyak 30 siswa, dan klpk 5 sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 siswa.

2. Deskripsi data pretes dan posttest motivasi belajar kelas X klmpk 4
(kelas control)

Tabel 4.1 nilai Pretes Kelas Control

No	Nama	Pretes
1	Abdi Habib	38
2	Afrika Helenia	34
3	Aksa Agustiawan	33
4	Alif Hafidz Seteiawan	34
5	Anastasya Vironica	33
6	Annisa Wulan Mutia	39
7	Aura Zackya Ar-Rahmah	35
8	Aurel Hapizza	36
9	Cahyo Setyo	35
10	Cantika Lady Arova	33
11	Dimas Dwi Andika	36
12	Evvin Rhanjani	38
13	Fauzan Tharisman	36
14	Junita Delva Noza	34
15	Keysya Feby	35
16	Lutfiah Siti	35
17	Muhammad Farhan	36
18	Muhammad Rizky	36
19	Nabilla Hepylia	37
20	Oliv Oktavia	36
21	Rani Oktasari	34
22	Ridho Ramadan	31
23	Rinza Anjani	35
24	Shela Nurul	33
25	Syakia Cinta	34

No	Nama	Pretes
26	Vera Amelia	35
27	Wahyu Al-fakhrullah	34
28	Yolanda Bunga	36
29	Zazkia Olivia	35
30	Zivi Aprilia	36
Jumlah		1052
Rata - rata		35,07

Berdasarkan tabel 4.1 diatas diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas X klmpk 4 sebagai kelas control yang terdiri dari 30 siswa pada saat pelaksanaan pretes memperoleh nilai rata-rata sebesar 35,07. Nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori rendah. Selanjutnya distribusi frekuensi hasil pretes motivasi belajar yang tidak menggunakan Games Educaplay

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi kelas kontrol pretes

Interval kelas	Frekuensi	%
31-32	1	3,3%
33-34	10	33,4%
35-36	15	50%
37-38	3	10%
39-40	1	3,3%
Jumlah	30	100%

Tabel 4.3 Daftar nilai postes kelas control

No	Nama	Pretes
1	Abdi Habib	36
2	Afrika Helenia	38
3	Aksa Agustiawan	34
4	Alif Hafidz Seteiawan	33
5	Anastasya Vironica	38
6	Annisa Wulan Mutia	32
7	Aura Zackya Ar-Rahmah	40
8	Aurel Hapizza	35
9	Cahyo Setyo	35
10	Cantika Lady Arova	36
11	Dimas Dwi Andika	35
12	Evvinah Rhanjani	36
13	Fauzan Tharisman	34
14	Junita Delva Noza	36
15	Keysya Feby	33
16	Lutfiah Siti	37
17	Muhammad Farhan	35
18	Muhammad Rizky	34
19	Nabilla Hepylia	36
20	Oliv Oktavia	36
21	Rani Oktasari	33
22	Ridho Ramadan	37
23	Rinza Anjani	37
24	Shela Nurul	40
25	Syakia Cinta	36
26	Vera Amelia	37
27	Wahyu Al-fakhrullah	40
28	Yolanda Bunga	36

No	Nama	Pretes
29	Zazkia Olivia	38
30	Zivi Aprilia	36
Jumlah		1079
Rata - rata		35,96

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas X klmpk 4 (kelas control) yang berjumlah 30 siswa ketika dilakukan posttest memperoleh nilai rata-rata 35,96. Nilai yang diperoleh masih tergolong rendah, tetapi ada sedikit peningkatan dari nilai pretes yang masih tergolong rendah. Adapun distribusi frekuensi dan pretest motivasi belajar siswa tidak menggunakan Games Educaplay

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi kelas kontrol posttes

Interval kelas	Frekuensi	%
32-33	4	13,4%
34-35	7	23,3%
36-37	13	43,3%
38-39	3	10%
40-41	3	10%
Jumlah	30	100%

Tabel 4.5 Deskripsi daftar nilai pretes kelas eksperimen

No	Nama	Pretes
1	Ado Putra	40
2	Al Aziz Juliyansyah	42
3	Al Syafa Syara	38
4	Anggun Istannia	35
5	Apriza Alia Putri	36

No	Nama	Pretes
6	Arja Arbani	33
7	Azizah Meirin	37
8	Bagus Satrio	33
9	Cinta Aisyah	35
10	Fadil Anggara	37
11	Gea Gressela	33
12	Hadi	36
13	Jois Brilian	37
14	Keyla Lethicia	34
15	Keza Aulia	37
16	M. Daffa	36
17	Marwa Dinda	36
18	Muhammad Al Fiqih	36
19	Muhammad Gio	34
20	Muhammad Raihan	39
21	Niken Handayasih	34
22	Ovi Mira	37
23	Rditiya Ivander	37
24	Rasita Destarianti	38
25	Selpi Putri	34
26	Siaumey	36
27	Silwa Ayu	37
28	Viora Relin	38
29	Zaskia Melinda	34
30	Zhakiya Engelicha	35
Jumlah		1084
Rata - rata		36,13

Berdasarkan tabel 4.5, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas X kelompok 5 (kelas eksperimen) yang terdiri dari 30 siswa pada pelaksanaan pretest memperoleh nilai rata-rata sebesar 36,13. Hasil perolehan nilai tersebut masih berada dalam kategori rendah. Adapun penyajian distribusi frekuensi data pretest motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya Games Educaplay adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Distribusi frekuensi pretes kelas eksperimen

Interval kelas	Frekuensi	%
33-34	8	26,6%
35-36	9	30%
37-38	10	33,4%
39-40	2	6,6%
41-42	1	3,3%
Jumlah	30	100%

Tabel 4.7 Deskripsi daftar nilai posttest kelas eksperimen

No	Nama	Post-Test
1	Ado Putra	60
2	Al Aziz Juliyansyah	60
3	Al Syafa Syara	58
4	Anggun Istannia	62
5	Apriza Alia Putri	60
6	Arja Arbani	56
7	Azizah Meirin	59

No	Nama	Post-Test
8	Bagus Satrio	54
9	Cinta Aisyah	52
10	Fadil Anggara	59
11	Gea Gressela	58
12	Hadi	56
13	Jois Brilian	56
14	Keyla Lethicia	58
15	Keza Aulia	58
16	M. Daffa	59
17	Marwa Dinda	59
18	Muhammad Al Fiqih	60
19	Muhammad Gio	58
20	Muhammad Raihan	56
21	Niken Handayasih	57
22	Ovi Mira	56
23	Rditiya Ivander	58
24	Rasita Destarianti	55
25	Selpi Putri	54
26	Siaumey	59
27	Silwa Ayu	55
28	Viora Relin	59
29	Zaskia Melinda	58
30	Zhakiya Engelicha	57
Jumlah		1726
Rata – rata		57,53

Berdasarkan tabel 4.7, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas X kelompok 5 (kelas eksperimen) yang berjumlah 30 siswa setelah dilakukan posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,53.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan termasuk dalam kategori meningkat. Jika dibandingkan dengan hasil posttest sebelumnya, nilai yang diperoleh pada kelas yang telah menggunakan Games Educaplay menunjukkan hasil yang lebih tinggi. Berikut disajikan distribusi frekuensi data posttest motivasi belajar siswa dengan menggunakan Games Educaplay sebagai berikut:

Tabel 4.8 Distribusi frekuensi kelas eksperimen posttest

Interval kelas	Frekuensi	%
52-54	3	10%
55-57	9	30%
58-60	17	56,7%
61-63	1	3,3%
sJumlah	30	100%

3. Uji Prasyarat Analisi Data

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk melihat apakah data penelitian berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data motivasi belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden, maka

pengujian normalitas yang dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang lebih sesuai untuk ukuran sampel yang relatif kecil.

Dalam penelitian ini, normalitas data diuji menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 0,05. Suatu data dikatakan memiliki distribusi normal ketika nilai signifikansinya melebihi 0,05. Namun, jika nilai tersebut berada di bawah 0,05, maka data dinilai tidak berdistribusi normal. Pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 22.

Tabel 4.9 Tabel Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar SKI	Pret-Test kontrol	.158	30	.053	.957	30	.256
	Post-Test kontrol	.160	30	.048	.951	30	.175
	Pret--Test Eksperimen	.141	30	.133	.943	30	.107
	Post-Test Eksperimen	.184	30	.011	.958	30	.271
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas yang menggunakan shapiro-Wilk, dapat dilihat bahwasannya nilai signifikan dri pretest dan posttes kelas control nilai signifikannya > dari 0,05. Adapun nilai signifikan dari pretest dan posttes kelas eksperimen mendapatkan hasil signifikan > dari 0,05. Maka data yang didapatkan dari prettes dn posttes dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan menggunakan SPSS Versi 25.

Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar SKI	Based on Mean	.764	3	116	.517
	Based on Median	.515	3	116	.673
	Based on Median and with adjusted df	.515	3	111.958	.673
	Based on trimmed mean	.713	3	116	.546

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil uji homogenitas mendapatkan nilai (sig) sebesar 517 dengan demikian data yang didapatkan memiliki nilai signifikansi lebih besar dari kriteria yang digunakan yaitu 0,05. Jadi dapat disimpulkan dari uji yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan berdistribusi homogen (sama). Setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi, tahap berikutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample t-test. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Tujuan pengujian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan Games Educaplay dan siswa yang belajar tidak menggunakan games tersebut pada siswa kelas X MAN 2 Kepahiang. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

c. Uji Hipotesis

Uji T-Tes

Setelah semua uji prasyarat analisis dinyatakan memenuhi ketentuan, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan Independent Samples T-Test. Uji ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Melalui pengujian tersebut, dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Games Educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X MAN 2 Kepahiang. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Hasil Uji T

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar SKI	Post-Test kontrol	30	35.97	2.059	.376
	Post-Test Eksperimen	30	57.53	2.193	.400

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper

Motivasi Belajar SKI	Equal variances assumed	.542	.465	-39.267	58	.000	-21.567	.549	-22.666	-20.467
	Equal variances not assumed			-39.267	57.772	.000	-21.567	.549	-22.666	-20.467

Berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test, diperoleh nilai Levene's Test sebesar 0,465, yang berarti lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis. Selanjutnya, hasil uji Independent Samples T-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, dengan nilai t hitung sebesar -39,267. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan Games Educaplay memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini juga didukung oleh perbedaan nilai rata-rata motivasi belajar antara kedua kelompok, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata 57,53, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 35,97. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan Games Educaplay lebih efektif dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X MAN 2 Kepahiang dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Uji Effect dari Cohen's

Setelah analisis menggunakan uji *t-test* selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan *Cohen's Effect Size*. Uji ini digunakan untuk mengukur besarnya perbedaan motivasi belajar antara kelas kelas kontrol dan eksperimen uji ini dilakukan untuk mengukur berapa besar pengaruh games Educaplay terhadap motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kepahiang. Hasil uji hipotesis tersebut ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12 Hasil Uji Effect Size

Hasil effect size			
Mean kontrol	Mean eksperimen	SD pooled	Cohen's d
35.97	57.53	2,127	10,14

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan uji effect size menggunakan Cohen's menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata (mean) pada kelas kontrol sebesar 35,97. Sedangkan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 57,53. Hasil perhitunagn Cohen sebesar 10,14 yang termasuk dalam kategori large effect. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Games Educaplay memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Tabel 4.13 Interpretasi Cohend's

Nilai d	interpretasi
0.20	Efek kecil
0.50	Efek sedang
0.80	Efek besar
>1.00	Efek sangat besar

Uji Korelasi dan Determinasi

a. Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan serta besar tingkat keeratan hubungan antara penggunaan Games Educaplay dengan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mengingat variabel bebas dalam penelitian ini bersifat dikotomi (kelas kontrol dan kelas eksperimen), sedangkan variabel terikat berupa data interval (skor motivasi belajar), maka teknik korelasi yang digunakan adalah korelasi point biserial.

Tabel 4.14 Hasil Korelasi dan Determinasi

Koefisien Korelasi (r)	R Square (r) ²	Koefisien Determinasi (KD)	Interprestasi
0,982	0,964	96,37%	Sangat kuat

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi point biserial (r) sebesar 0,982. Nilai tersebut berada pada interval 0,80–1,000 sehingga termasuk dalam kategori sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat erat antara penggunaan Games Educaplay

dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Semakin diterapkannya Games Educaplay dalam pembelajaran, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa yang dihasilkan.

Selanjutnya, nilai koefisien determinasi (KD) diperoleh sebesar 96,37%, yang berarti bahwa variabel penggunaan Games Educaplay memberikan kontribusi atau pengaruh sebesar 96,37% terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN 2 Kepahiang. Sedangkan sisanya, yaitu sebesar 3,63%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti metode mengajar guru, lingkungan belajar, kondisi psikologis siswa, dan faktor pendukung pembelajaran lainnya. Hasil ini memperkuat temuan pada uji hipotesis (Independent Samples T-Test) dan uji Effect Size Cohen's d sebelumnya, yang sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan Games Educaplay memberikan pengaruh yang signifikan dan sangat besar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

C. PEMBAHASAN

1. Hubungan antara Games Educaplay dan Motivasi belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas X MAN 2 Kepahiang, diperoleh bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan Games Educaplay dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Berdasarkan hasil uji korelasi point biserial diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,982. Nilai tersebut berada pada interval 0,80–1,000 sehingga termasuk dalam kategori

hubungan sangat kuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat erat antara penggunaan Games Educaplay dengan motivasi belajar siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Games Educaplay cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Hubungan yang sangat kuat tersebut dapat dilihat dari perbedaan kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Pada kelas kontrol, rata-rata motivasi belajar siswa pada saat pretest sebesar 35,07 dan pada posttest sebesar 35,96. Sementara itu, pada kelas eksperimen rata-rata motivasi belajar siswa pada saat pretest sebesar 36,13 dan meningkat menjadi 57,53 setelah memperoleh pembelajaran menggunakan Games Educaplay. Dengan demikian, peningkatan rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen jauh lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

2. Seberapa besar pengaruh penggunaan Games Educaplay terhadap motivasi belajar sejarah kebudayaan islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, diperoleh nilai R Square sebesar 0,964 atau koefisien determinasi sebesar 96,37%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Games Educaplay memberikan kontribusi sebesar 96,37% terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN 2 Kepahiang. Sementara itu, sebesar 3,63% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini,

seperti metode mengajar guru, lingkungan belajar, kondisi psikologis siswa, serta faktor pendukung pembelajaran lainnya.

Besarnya kontribusi tersebut menunjukkan bahwa Games Educaplay memiliki peranan yang sangat kuat dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Games Educaplay memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam penggunaan Games Educaplay, siswa dilibatkan secara langsung dalam aktivitas menjawab pertanyaan, memperoleh skor, dan menyelesaikan tantangan yang tersedia. Aktivitas tersebut menjadikan siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran.

Besarnya pengaruh tersebut juga dapat dilihat melalui hasil perhitungan Effect Size Cohen's d. Nilai Cohen's d yang diperoleh adalah sebesar 10,14 dengan pooled standard deviation sebesar 2,127. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian, nilai d lebih dari 1,00 termasuk dalam kategori efek sangat besar (very large effect). Hal tersebut menunjukkan bahwa perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan Games Educaplay dan siswa yang tidak menggunakan Games Educaplay berada pada tingkat yang sangat besar.

Perbedaan tersebut juga terlihat dari rata-rata motivasi belajar siswa. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 57,53, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 35,97. Selisih rata-rata kedua kelas

mencapai 21,56 poin. Dengan demikian, siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Games Educaplay menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan Games Educaplay.

Hasil tersebut dapat dijelaskan melalui teori ARCS Keller. Games Educaplay mampu menarik perhatian siswa melalui permainan yang interaktif (Attention), membuat materi lebih dekat dengan aktivitas belajar siswa (Relevance), memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh keberhasilan sehingga meningkatkan rasa percaya diri (Confidence), serta memberikan kepuasan setelah siswa berhasil menyelesaikan permainan dan memperoleh skor yang baik (Satisfaction). Keempat komponen tersebut saling mendukung dalam membangun motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, peningkatan motivasi tidak hanya terlihat dari skor angket, tetapi juga terlihat dalam perilaku siswa. Siswa pada kelas eksperimen lebih berani mengajukan pertanyaan, lebih cepat memberikan tanggapan terhadap pertanyaan guru, lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menunjukkan kerja sama yang lebih baik ketika mengikuti aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Games Educaplay mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penggunaan Games Educaplay memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap motivasi

belajar siswa. Meskipun demikian, nilai koefisien determinasi sebesar 96,37% juga menunjukkan bahwa masih terdapat 3,63% faktor lain di luar penelitian yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga dapat berkaitan dengan faktor lain yang tidak menjadi fokus penelitian ini.

3. Perbedaan motivasi belajar pendidikan agama islam kelas control dan ekspeiment di MAN 2 Kepahiang

Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang.

Perbedaan tingkat motivasi belajar antara kedua kelas dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh. Rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan Games Educaplay memberikan dampak yang lebih positif terhadap motivasi belajar siswa. Dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode yang biasa diterapkan oleh guru, siswa di kelas eksperimen terlihat memiliki semangat dan dorongan belajar yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Perbedaan hasil tersebut berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang berlangsung setiap kelas. Pada kelas eksperimen, guru menggunakan Games Educaplay sebagai media pembelajaran yang membuat siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi dari penjelasan guru, tetapi juga ikut terlibat secara aktif melalui kegiatan menjawab soal yang disajikan dalam bentuk permainan. Aktivitas tersebut menjadikan proses pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Sementara itu, pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran tetap dilakukan dengan metode yang biasa digunakan tanpa bantuan Games Educaplay. Hal ini menyebabkan tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran cenderung lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti menemukan bahwa siswa pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat, baik ketika menjawab pertanyaan, melakukan diskusi bersama teman, maupun saat berusaha mendapatkan hasil terbaik dalam menyelesaikan permainan yang diberikan. Berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol masih ditemukan beberapa siswa yang kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sebagian siswa cenderung hanya memperhatikan penjelasan guru tanpa banyak berpartisipasi, sehingga semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran belum terlihat secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman, yang menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang yang berfungsi untuk menumbuhkan, mengarahkan, dan mempertahankan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemberian pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena siswa menjadi lebih tertarik serta terdorong untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, temuan penelitian ini juga mendukung teori John Keller melalui model ARCS yang mencakup empat aspek, yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Penggunaan Games Educaplay mampu meningkatkan perhatian (*Attention*) siswa karena disajikan dalam bentuk permainan yang menarik, interaktif, dan mampu membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran. Penyampaian materi Khulafaur Rasyidin melalui permainan juga membantu siswa memahami bahwa materi yang dipelajari memiliki keterkaitan dengan aktivitas pembelajaran yang mereka lakukan, sehingga aspek *Relevance* dapat terpenuhi. Ketika siswa mampu menyelesaikan soal dengan baik dan memperoleh skor yang memuaskan, hal tersebut dapat meningkatkan keyakinan terhadap kemampuan diri mereka (*Confidence*). Keberhasilan dalam proses permainan tersebut akhirnya memberikan rasa puas (*Satisfaction*) yang mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memperkuat pendapat Slameto yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat diketahui melalui beberapa aspek, seperti semangat dalam mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap materi yang disampaikan, ketekunan dalam belajar, serta dorongan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian, aspek-aspek tersebut lebih banyak ditunjukkan oleh siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Games Educaplay dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perbedaan motivasi belajar yang terjadi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dipengaruhi dengan adanya perbedaan media pembelajaran yang digunakan. Penerapan Games Educaplay mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang demikian memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa, sehingga mereka menjadi lebih terdorong dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan Games Educaplay dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Kepahiang. Berdasarkan hasil uji korelasi diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,982, yang berada pada kategori hubungan sangat kuat.
2. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai sebesar 96,37%, yang berarti penggunaan Games Educaplay memberikan kontribusi sebesar 96,37% terhadap motivasi belajar siswa. Hasil tersebut diperkuat dengan nilai Effect Size Cohen's d sebesar 10,14, yang termasuk dalam kategori very large effect, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan Games Educaplay memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap motivasi belajar siswa.
3. Hasil Independent Samples t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Games Educaplay sebesar 57,53, sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan Games Educaplay sebesar 35,97. Dengan demikian, motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Games Educaplay lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan Games Educaplay.

B. SARAN

1. Bagi Guru

Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) disarankan untuk menjadikan Games Educaplay sebagai salah satu pilihan media pembelajaran alternatif, karena media tersebut terbukti dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan Games Educaplay mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih terdorong untuk aktif berpartisipasi, memiliki rasa percaya diri, serta menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru diharapkan terus meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi agar kegiatan belajar tidak hanya bergantung pada metode ceramah, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan berpusat pada siswa.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan mampu memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan berbagai fasilitas yang diperlukan, seperti akses internet yang memadai, perangkat pendukung pembelajaran, serta program pelatihan bagi guru agar lebih terampil dalam memanfaatkan media digital. Adanya dukungan tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran dan mendorong terciptanya proses

belajar yang lebih inovatif serta selaras dengan perkembangan teknologi pada era digital.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut mengenai pemanfaatan Games Educaplay dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian tersebut pada mata pelajaran yang berbeda, tingkat pendidikan yang beragam, maupun dengan meneliti variabel lain selain motivasi belajar, seperti peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan bekerja sama. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian yang diperoleh memiliki cakupan yang lebih luas dan dapat diterapkan secara lebih umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Suka-Press Uin Sunan Kalijaga, 2021.
- Aisyah, Nurul. "Menilai Efektivitas Model Arcs Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar: Studi Literatur Kualitatif Deskriptif." *Inomatec: Jurnal Inovasi Dan Kajian Multidisipliner Kontemporer* 1, No. 03 (2026).
- Amar, Toha, And Jurusan Perbandingan Agama. "Prinsip Syura Dalam Proses Pemilihan Khulafaur Rasyidin." *Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2014.
- Ardiansyah, Moh Dede. "Pengaruh Media Interaktif Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Terhadap Motivasi Siswa Dan Hasil Belajar Di Smp Sepuluh Nopember Sidoarjo." *Jurnal Dialektika Pendidikan Ips* 5, No. 4 (2025)
- Azzaroh, Nabilla Siti, Agus Nilmada Azmi, And Rahmi Fitriyanti. "Reformasi Fiskal Pada Masa Umar Bin Khattab: Kajian Historis Terhadap Pembentukan Baitul Mal Dan Sistem Distribusi Aset (Atha')." *An Nawawi* 5, No. 2 (2025)
- Biatun, Noor. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pai Di Min 3 Bantul." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 5, No. 2 (2020)
- Cahyono, Cahyono. "Pengaruh Penggunaan Media Digital Dan Peran Keluarga Terhadap Perilaku Sosial Para Remaja." *Jurnal Inovasi Pendidikan Mh Thamrin* 6, No. 1 (2022)
- Chen, Julian. *Emergency Remote Teaching And Beyond*. Edited By Julian Chen. 1st Ed. Cham, Switzerland (Swins): Springer, 2021.
- Daulay, Haidar Putra, Zaini Dahlan, And Sri Suharti. "Pendalaman Materi Sejarah Abu Bakar Ash-Shiddiq Dan Umar Bin Khattab Pada Topik Khulafa'al-Rasyidin Di Kelas Vi Madrasah Ibtidaiyah." Bunayya, 2020.
- Devi, Setio Rini. "Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur." Lampung: Uin Raden Intan Lampung, 2024.
- Diah, Alimatussya'. "Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Kelas 11 Sma N 10 Muaro Jambi." Universitas Jambi, 2023.

- Dianita, Ega, A N Bilkis, D Berliansyah, E Hidayah, And A Nikmatuzzakiyah. "Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Talang Padang." *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, No. 7 (2024)
- Dr, Prof. "Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D." Cv. Alfabeta, Bandung 25 (2008).
- Effendi, Sofian. "Mushaf Utsmani." *Nida'al-Qur'an: Jurnal Kajian Quran Dan Wanita* 19, No. 2 (2021)
- Elvira, Cindy, And Anni Wulandzari. "Karakteristik Kepemimpinan Khulafa'ur Rasyidin Dan Relevansinya Terhadap Kepemimpinan Kontemporer." *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 3, No. 3 (2025)
- Fadillah, Febbi Nur, And Asri Diah Susanti. "Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Smk." *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 8, No. 4 (2024)
- Fahrudin, Imam. "Analisis Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan." *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam* 5, No. 2 (2020).
- Fendya, Wimona Talitha, And Setya Chendra Wibawa. "Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer." *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education* 3, No. 1 (2018)
- Fernando, Nofri. "Metode Dakwah Rasulullah Periode Madinah." Iain Curup, 2019.
- Haq, Azhar. "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi." *Jurnal Vicratina* 3, No. 1 (2018)
- Hasan, Iqbal. "Analisis Data Penelitian Dengan Statistik," 2013.
- Hatmiah, Hatmiah. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Man 1 Tabalong." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal* 5, No. 3 (2025)
- Hidayatullah, Muhammad Bagas, Wafa Kamila, And Tyas Fernanda. "Masa Keemasan Dan Kepemimpinan Kekhalifahan Abu Bakar As Shidiq." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, No. 4 (2025)
- Ikrom, Muhammad, Muhammad Hirsu Maulana, Jihan Zahirah Rasyidah, And Umar Al-Faruq. "Peradaban Islam Di Masa Khulafaurrasyiddin." *Journal Of Religion And Social Community* | E-Issn: 3064-0326 1, No. 2 (2024)

- Ishak, Ishak. "Dinamika Penyebaran Islam Pada Masa Abu Bakar Ash-Shiddiq Dan Tantangan Yang Dihadapi." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, No. 2 (2025)
- Karo, Mestiana Br. *Motivasi Belajar*. 1st Ed. Daerah Istimewa Yogyakarta: Pt Kanisius Motivasi Belajar, 2024.
- Karumpa, Aco, Andi Halimah, And Sulastri Sulastri. "Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book Dan Big Book Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 8, No. 2 (2022)
- Keller, John M. *Motivational Design For Learning And Performance: The Arcs Model Approach*. Springer Science & Business Media, 2009.
- Khoirunnisak, D, N L Rohmah, F E Zunita, And M N Zulfahmi. "Pemanfaatan Educaplay Sebagai Media Literasi Budaya Di Sekolah Dasar." *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 3, No. 1 (2025)
- Kuantitatif, Pendidikan Pendekatan. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D." *Alfabeta, Bandung*, 2016.
- Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, And Taofan Ali Achmad. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish, 2021.
- Marsabila, Nabila, Tresa Lonika, And Atria Baluari. "Motivasi Belajar Siswa Jenis Dan Cara Meningkatkan." *Jbes: Journal Of Biology Education And Science* 2, No. 2 (2022)
- Mushlikh, M Rifqi Baidlowi, Erico Abiansya, Dini Febriana Sofi, And Umar Al Faruq. "Konsep Sejarah Peradaban Islam Menurut Beberapa Ahli." *Journal Of Religion And Social Community| E-Issn: 3064-0326* 1, No. 2 (2024)
- Nasar, Sartina Wati, Abdul Syahid, And Dakir Dakir. "Kepemimpinan Islam Yang Berkeadilan: Pelajaran Dari Masa Khulafaur Rasyidin." *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (Insud) Lamongan* 9, No. 2 (2025)
- Ningsih, Eka Dwi, And Ahmadi Ahmadi. "Menelusuri Pendidikan Islam Pada Era Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin." *Journal Sains Student Research* 3, No. 3 (2025)
- Nurdin, D R, S Kom, And M Kom. "Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Teknologi Terapan And Sains 4.0* 1, No. 2 (2020)
- Nurjanah, Enur, And Eneng Dewi Siti Sobariah. "Ekspansi Islam Dan Kebijakan Pemerintahan Pada Masa Khalifah Umar Bin Khattab." *Jsi: Jurnal Sejarah Islam* 2, No. 01 (2023)
- Oktary, Dian, Khairiyah Khairiyah, Kiki Mariah, Mahdum Mahdum, Elni Yakub,

- And Siska Mardes. "Pelatihan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar (Sd) Di Desa Pantai Raja Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar." *Journal Of Human And Education (Jahe)* 4, No. 5 (2024)
- Oktaviona, Oktaviona. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Muatan Pelajaran Ipas Di Sd Negeri 2 Cineumbeuy)." Universitas Kuningan, 2026.
- Putri, Sabrina Maha, Rani Syafria Putri, Genta Dwi Sukma, And Vingki Leska. "Efektifitas Proses Pembelajaran Abad 21 Melalui Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik)." *Education For All: Jurnal Prodi Pendidikan Masyarakat/Pendidikan Luar Sekolah/Pendidikan Non Formal* 3, No. 1 (2023)
- Rahmawati, Desfa. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Nearpod Untuk Melatih Keterampilan Perakitan Komputer," 2022.
- Ramadhan, Muhammad Fikri, Muhammad Rizal Arif, Nurjannah Nurjannah, Nur Siti Rahmayanti, And Putri Khoerunnisa. "Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas X-4 Sman 2 Karawang." *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 2, No. 2 (2025)
- Rasyidin, Khulafaur. "Pendidikan Islam Pada Masa Khulafaur Rasyidin Dan Peranannya Dalam Perkembangan Pendidikan Islam," N.D.
- Ridho, Anan Nurir, Tri Sukitman, And Agus Wahdian. "Implementasi Media Pembelajaran Educaplay Dalam Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sd Negeri Bunder Ii." *Consilium: Education And Counseling Journal* 5, No. 1 (2025)
- Samudera, Muhammad Arief, Maulana Zakky Musyafa, Akbar Rizki Wahyu Pradana Madan Saputra, And Abidin Latua. "Sistem Pemerintahan Pada Masa Utsman Bin Affan." *Jurnal Psikososial Dan Pendidikan* 1, No. 1 (2025)
- Sardiman, Arief M. "Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar." *Psikologi Dan Pendidikan* 2, No. 1 (2011)
- Sari, Diah Permata, Edi Wahyudi, And Hastha Purna Putra. "Pengaruh Metode Tusuk Sate Dan Metode Pohon Faktor Dengan Hasil Belajar Matematika Materi Kpk Dan Fpb Siswa Kelas Iv Sdit Juara Air Meles Bawah (Studi Kasus Pada Prodi Pgmi Iain Curup)." Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup, 2025.

- Setiawati, Rany. "Pengaruh Penggunaan Educaplay Terhadap Daya Inovasi Siswa Pada Pembelajaran Model Nested Di Kelas Iv Sd Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang." Jakarta: Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, N.D.
- Subagio, Angela, And Nafiah Solikhah. "Pendekatan Eduplay Pada Fasilitas Pembelajaran Sekolah Dasar Di Bojong Baru, Kabupaten Bogor." *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)* 6, No. 1 (2024)
- Sudijono, Anas. "Pengantar Evaluasi Pendidikan," 2013.
- Sumanti, Solihah Titin. *Sejarah Peradaban Islam*. Edited By M. Nasihudin Ali & Taslim Batubara. 1st Ed. Rawamangun Jakarta: Prenada Media, 2024.
- Suprihatin, Siti. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro* 3, No. 1 (2015)
- Surachmi, Sri, And Karl Jahniel S Sison. "Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes." *The 3rd Bogor English Student And Teacher (Best) Conference*, 2021
- Susanti, Eti, And Rian Vebrianto. "Systematic Literatur Rivew: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Bantuan Platform Educaply Dalam Pembelajaran Ski." *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 12, No. 8 (2025)
- Syahbudi, Muhammad. "Elida Elfi Barus, And Dana Syahputra Barus." *Buku Ajar:: Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*, 2023.
- Tyas, Nashria Rahayuning, And Muhammad Muzakki. "Kebijakan Politik Khalifah Utsman Bin Affan Menurut Buku Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Kurikulum 2013 Kelas X Madrasah Tsanawiyah." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, No. 2 (2022)
- Usmadi, Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, No. 01 (2020).
- Utami, Ristina Dwi, Sutrisna Wibawa, And S N Mlarangan. "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, No. 3 (2023)
- Wahyuni, Indra, Slameto Slameto, And Eunice Widyanti Setyaningtyas. "Penerapan Model Pbl Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, No. 4 (2018)
- Widiarti, Sindy, And Khairul Fahmi. "Jejak Wahyu: Sejarah Proses Pengumpulan Ayat Al-Qur'an Hingga Menjadi Mushaf." *Indonesian Journal Of Multidisciplinary Scientific Studies* 1, No. 2 (2023)

- Wulandari, Devy, And Nasrullah Bin Sapa. "Pengaruh Jam'al-Quran Pada Masa Nabi Muhammad Saw Dan Khulafaurrasyidin Dalam Meningkatkan Teologi Dalam Kalangan Muslim Awam." *Mushaf Journal: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Hadis* 4, No. 3 (2024)
- Yatim, Badri. "Sejarah Peradaban Islam Dirasah Islamiyah Ii, Jakarta: Pt." *Rajagrafindo Persada*, 2008.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, And Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, No. 3 (2024) Doi:10.59246/Alfihris.V2i3.843.
- Yuliana, Eva, And Dwi Fauzi Rachman. "Hubungan Motivasi Ekstrinsik Dengan Hasil Belajar." *Jurnal Basicedu* 6, No. 1 (2022)

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Berita Acara


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jln. Dr. A.K. Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
IAIN CURUP Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Rabu JAM 08.00 TANGGAL 5 TAHUN 2025 TELAH
DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA : Rizka Rifa Syamsi
NIM : 27531871
PRODI : Pendidikan Agama Islam (PAI)
SEMESTER : 3
JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa
dalam Pembelajaran Sejarah, Peningkatan (Jurnal, dll) Di MAN
2. Negeri

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN
BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL
DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
a.
b.
c.

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI
KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN
SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I : 
(Wandi Syahindan)

CURUP, 2025
CALON PEMBIMBING II : 
(Dy. Anis Nuzuliyah, D. An)

MODERATOR SEMINAR : 
(Rama Kurniati)

Lampiran 2 SK Pembimbing

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telp. (0732) 21011 Fax. (0732) 21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id E-Mail: adip@iaincurup.ac.id	
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH Nomor : B. Tahun 2020 Tentang PENENTUAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP	
Menimbang	a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu diangkat dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cukup dan mampu serta memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing I dan II .
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 10 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor : 1843/Q001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.E/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026 ; 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2018 Tanggal 21 Oktober 2018 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STADN Curup ; 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup ;
Memperhatikan	1. Surat Rekomendasi dari Kema Pindi PAI Nomor : B161ET.8/PP.00/911/2023 2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Rabu, 05 November 2023
MEMUTUSKAN :	
Menetapkan	
Pertama	1. Wandi Syahindra, M. Kom 19810711 200501 1 804 2. Dr. Ana Maryati, M. Ag 19811024 202321 2 916 Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa: N A M A Andia Abi Wauati N I M 22531021 JUDUL SKRIPSI Pengaruh Penggunaan Games Educatplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MAN 2 Kepahiang.
Kedua	Proses bimbingan dilaksanakan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengontrol dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Kemapat	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh	Apabila terdapat inkonsistensi dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;
Ditetapkan di Curup, Pada tanggal, 12 Januari 2020 Dekan,  	
1. Ketik 2. Berikan IAIN Curup 3. Ruang Akademi kontak dengan dan keja sama 4. Halatisme yang bertanggung	

- Catatan: 1. Pada saat hindangan, kartu ini harus dilepas dan ditidurkan/Pada saat pertandingan
2. Kartu ini harus dilemparkan sebagai sinyal pada saat pertandingan sedang
3. Materi hindangan terdiri atas 4 termis rangkai hal yang dihindangi

Lampiran 4 SK Penelitian

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIIYAH
Jln. Dr. A.K. Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Email: iaic@iaic.ac.id Kode Pos 39119

Nomor	548n.34/FT/PP.00.904/2026	18 April 2026
Lampiran	Proposal dan Instrumen	
Hai	Permohonan Izin Penelitian	

Yth. Kepala Kemenag
Kabupaten Kepahiang

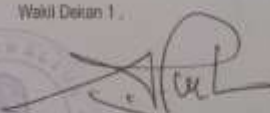
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: Aulia Abi Waumi
NIM	: 22531021
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi	: Pengaruh Games Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MAN 2 Kepahiang
Waktu Penelitian	: 18 April 2026 s.d 16 Juli 2026
Lokasi Penelitian	: MAN 2 Kepahiang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Wakil Dekan 1 .


Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 196110202000041002

Tembusan : Di sampaikan Yth :
1. Rektor
2. Wakil 1
3. Ka. Biro ALMAN
4. Arsip

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian

	
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPAHANG Jalan Lintas: Kepahang-Curup Komplek Perkantoran Desa Nandak, Kepahang 38172 Telepon (0752) 383007; Faksimili (0752) 383007 Website: http://kakanwil.kemendagri.go.id	
Nomor	B-103/KK.07.08.2/PP/04/2026
Lamp.	-
Kuf.	Izin Penelitian
21 April 2026	
 Yth: Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup	
Merujuk lanjut Surat Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor 397/tn.34/PP/PP.00.6/04/2026 tanggal 16 April 2026 perihal: Permohonan Izin Penelitian Kepada:	
Nama	AULIA ABI WAUMI
NIM	22531021
Fakultas/Prodi	Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi	Pengaruh Games Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MAN 2 Kepahang
Waktu Penelitian	16 April 2026 s.d 16 Juli 2026
Lokasi Penelitian	MAN 2 Kepahang
Berikut kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak keberatan dan mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut.	
Demikian disampaikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.	
 Kepala  Imam Ghazali	
Tembusan: 1. Ka. Korwil Kemendagri Prov. Bengkulu 2. Ka. MAN 2 Kepahang	
Dokumen ini telah diperbarui secara otomatis menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Penyelenggara Sertifikasi Elektronik (BPSSE), Badan Elektronik dan Standar Nasional (BESN)	

Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPAHANG
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KEPAHANG
Jalan Masjid Huseini Gang Rempas, Kel. Pesisir Ujung Kepahang Telp. 36372
Telepon (0732) 391226 Faksimili (0732) 391586 Email: k_a_kab_kepahang@kemdiknas.go.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 88/Ms.07.05/PP.00.6/06/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Darwin S.Ag
NIP : 1967081719970211001
Pangkat/ Gol : Pembina TK. I IV/ b
Jabatan : Kepala MAN 2 Kepahang

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Aulia Abi Waumi
NIM : 22531021
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : "Pengaruh Games Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MAN 2 Kepahang".
Waktu Penelitian : 15 April 2026 s.d 16 Juli 2026
Lokasi Penelitian : MAN 2 Kepahang

Telah selesai melakukan penelitian di MAN 2 Kepahang, untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi Penelitian yang berjudul: "Pengaruh Games Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MAN 2 Kepahang".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepahang, 4 Juni 2026
Kepala,


DARWIN S.Ag

Dokumen ini telah diandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Nasional Sertifikasi Elektronik (BNSF), Badan Standar dan Survei Nasional (BSN).

Lampiran 7 Uji Validator

Nama validator : Mega Selvi Maharani, M.Pd

Judul : Pengaruh Games Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Kepahang

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.

Komentar dan saran perbaikan
kurang pernyataan (tidak boleh lebih dari jumlah sampel)

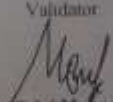
Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen angket dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ 2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

➢ Mohon untuk bapak/ibu melingkari pada poin yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu terhadap instrument angket yang telah dibuat.

Rejang Lebong, 16 April 2020

Validator

Mega Selvi Maharani, M.Pd.
NIP. 1995050620230320007

Lampiran 8 Lembar Instrumen Variabel X

LEMBAR INSTRUMEN PENGGUNAAN GAMES EDUCAPLAY

Nama :

No absen:

Kelas :

Mohon dijawab sesuai dengan situasi yang sebenarnya, dengan cara memcentong
√ pada kolom jawaban yang telah tersedia.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

R = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan penggunaan Games Educaplay	SS	S	R	TS	STS
1	Saya tertarik dengan warna dan desain Games Educaplay					
2	Saya tidak merasa bosan melihat tampilan Games Educaplay					
3	Saya setuju menggunakan Games Educaplay karena tampilannya menarik					
4	Saya merasa variasi permainan Games Educaplay membuat belajar lebih menyenangkan					
5	Saya merasa variasi Games membantu saya memahami materi					
6	Saya aktif menjawab soal saat menggunakan Games Educaplay					
7	Saya merasa Games Educaplay membuat saya lebih aktif belajar					
8	Saya berani mencoba menjawab soal dalam Games Educaplay					
9	Saya langsung mengetahui hasil jawaban setelah mengerjakan soal di Educaplay					
10	Saya merasa nilai yang muncul langsung membuat saya lebih semangat belajar					
11	Saya merasa Educaplay mudah digunakan					
12	Saya tidak mengalami kesulitan saat mengakses Games Educaplay					
13	Saya dapat menggunakan Educaplay tanpa bantuan orang lain					

Lampiran 9 Lembar Instrumen Variabel Y

LEMBAR INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR

Nama :

No absen:

Kelas :

Mohon dijawab sesuai dengan situasi yang sebenarnya, dengan cara menconteng
√ pada kolom jawaban yang telah tersedia.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

R = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan motivasi belajar	SS	S	R	TS	STS
1	Saya memperhatikan penjelasan guru					
2	Saya tidak mudah terganggu saat belajar					
3	Saya mengikuti pembelajaran dengan serius					
4	Saya tertarik dengan materi pelajaran SKI					
5	Saya ingin mengetahui lebih dalam tentang SKI					
6	Saya tertarik dengan cerita sejarah Islam					
7	Saya merasa pelajaran ini berguna					
8	Saya mudah memahami karena ada contoh nyata					
9	Saya mengingat materi melalui pengalaman					
10	Saya percaya diri menjawab soal					
11	Saya yakin nilai saya baik					
12	Saya puas dengan hasil belajar saya					
13	Saya merasa bangga saat berhasil					

Lampiran 10 Uji validitas variabel X

Correlations

	P001	P002	P003	P004	P005	P006	P007	P008	P009	P010	P011	P012	P013	TOTAL
P001 Pearson Correlation	1	.447**	.222	.125	.338*	-.149	.324*	.043	-.041	.261	.102	-.257	-.035	.465*
Sig. (2-tailed)		.005	.181	.456	.038	.371	.047	.796	.807	.113	.543	.120	.835	.003
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P002 Pearson Correlation	.447**	1	-.066	.268	.288	.053	.213	.013	.177**	.441**	.178	-.226	.050	.552*
Sig. (2-tailed)	.005		.693	.103	.079	.753	.200	.937	.288	.006	.285	.172	.767	.000
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P003 Pearson Correlation	.222	-.066	1	-.224	.139	-.079	.452**	.101	.050*	.387*	.172	.210	-.174	.391*
Sig. (2-tailed)	.181	.693		.177	.406	.635	.004	.546	.765	.016	.301	.206	.296	.015
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P004 Pearson Correlation	.125	.268	-.224	1	.139	.429**	-.166	.030	.241	.123	-.186	.017	.091	.340*
Sig. (2-tailed)	.456	.103	.177		.406	.007	.320	.856	.146	.464	.264	.921	.589	.037
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P005 Pearson Correlation	.338*	.288	.139	.139	1	-.006	.152	.181	.281	.224	.113	-.053	.156*	.545*

[illegible]

P011 Pearson Correlation	.102	.178	.172	.186	.113	.067	.092	.250	.139	.071	1	.331*	.436**	.434*
Sig. (2-tailed)	.543	.285	.301	.264	.500	.691	.581	.130	.406	.673		.042	.006	.006
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P012 Pearson Correlation	.257	.226	.210	.017	.053	.260	.158	.408*	.043	.078	.331*	1	.419**	.326*
Sig. (2-tailed)	.120	.172	.206	.921	.754	.114	.343	.011	.799	.643	.042		.009	.046
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P013 Pearson Correlation	.035	.050	.174	.091	.156	.184	.084	.196	.114	.123	.436**	.419**	1	.398*
Sig. (2-tailed)	.835	.767	.296	.589	.349	.268	.618	.238	.497	.460	.006	.009		.013
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
TOTAL Pearson Correlation	.465**	.552**	.391*	.340*	.545**	.393*	.348*	.370*	.354*	.590**	.434**	.326*	.398*	1
Sig. (2-tailed)	.003	.000	.015	.037	.000	.015	.032	.022	.029	.000	.006	.046	.013	
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Validitas variabel Y

Correlations

	P001	P002	P003	P004	P005	P006	P007	P008	P009	P010	P011	P012	P013	P014
P001 Pearson Correlation	1	.293	.051	-.059	.016	.325*	.241	.425**	-.027	.111	.096	.051	.002	.380*
Sig. (2-tailed)		.075	.761	.727	.926	.046	.145	.008	.873	.507	.567	.759	.990	.018
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P002 Pearson Correlation	.293	1	.474**	-.039	-.047	-.048	.063	.233	.253	.264	.038	-.063	-.138	.393*
Sig. (2-tailed)	.075		.003	.815	.779	.773	.709	.158	.125	.109	.821	.709	.409	.015
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P003 Pearson Correlation	.051	.474**	1	.297	.529**	.114	.066	.279	.431**	.116	.116	-.220	.020	.588**
Sig. (2-tailed)	.761	.003		.070	.001	.497	.692	.090	.007	.487	.487	.185	.904	.000
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P004 Pearson Correlation	-.059	.039	.297	1	.414**	.108	.113	.211	.126	.000	-.109	-.001	.335*	.406*
Sig. (2-tailed)	.727	.815	.070		.010	.518	.500	.203	.451	1.000	.514	.993	.040	.011
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P005 Pearson Correlation	.016	-.047	.529**	.414**	1	.504**	.210	.331*	.309	.000	.343*	.233	.245	.710**
Sig. (2-tailed)	.926	.779	.001	.010		.001	.205	.042	.059	1.000	.035	.159	.138	.000

N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P006 Pearson Correlation	.325*	-.048	.114	.108	.504**	1	.482**	.080	-.288	-.048	.305*	.374*	.179**	.494**
Sig. (2-tailed)	.046	.773	.497	.518	.001		.002	.633	.079	.777	.062	.021	.282	.002
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P007 Pearson Correlation	.241	.063	.066	.113	.210**	1	.482**	.200	-.180	-.173	-.024	.205	.241*	.370*
Sig. (2-tailed)	.145	.709	.692	.500	.205		.002	.229	.279	.299	.886	.217	.145	.022
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P008 Pearson Correlation	.425**	.233	.279	.211*	.331*	1	.080	.200	.504**	.055	.082	-.131	-.004**	.565**
Sig. (2-tailed)	.008	.158	.090	.203	.042		.633	.229	.001	.742	.626	.434	.980	.000
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P009 Pearson Correlation	-.027	.253**	.431**	.126	.309	1	-.288	-.180	.504**	.333*	-.001	-.300	.052**	.419**
Sig. (2-tailed)	.873	.125	.007	.451	.059		.079	.279	.001	.041	.995	.067	.758	.009
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P010 Pearson Correlation	.111	.264	.116	.000	.000	1	-.048	-.173	.055*	.333*	.365*	.014	.206*	.379*
Sig. (2-tailed)	.507	.109	.487	1.000	1.000		.777	.299	.742	.041	.024	.933	.215	.019
N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
P011 Pearson Correlation	.096	.038	.116	-.109	.343*	1	.305	-.024	.082	-.001	.365*	.587**	.158**	.497**

[illegible]

Lampiran 11 Uji Reabilitas

Variabel X

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	38	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	38	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.627	13

Variabel Y

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	38	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	38	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.692	13

Lampiran 12 Pretes Kelas Kontrol

	Nama Responden	Pernyataan													Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	
1	Abdi Habib	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	38
2	Afrika Helenia	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	4	2	34
3	Aksa Agustiawan	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	33
4	Alif Hafidz	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	34
5	Anastasya Vironica	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	33
6	Annisa Wulan	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	4	4	39
7	Aura Zackya	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	5	3	35
8	Aurel Hapizza	2	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	36
9	Cahyo Setyo	3	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	2	35
10	Cantika Lady	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	33
11	Dimas Dwi Andika	4	3	3	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	36
12	Evaina Rhanjani	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	38
13	Fauzan Tharisma	2	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	36
14	Junita Delva	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	34
15	Keysya Feby	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	3	35
16	Lutfiah Siti	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	35
17	Muhammad Farhan	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	36
18	Muhammad Rizky	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	37
19	Nabilla Hepyilia	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	37
20	Oliv Oktavia	3	2	3	2	3	2	2	5	3	4	2	3	2	36
21	Rani Oktasari	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	34

22	Ridho Ramadan	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	31
23	Rinza Anjani	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	35
24	Shela Nurul Aziza	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	33
25	Syakia Cinta Kirana	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	34
26	Vera Amelia	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	35
27	Wahyu Al-Fakhrullah	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	34
28	Yolanda Bunga	4	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	36
29	Zaskia Olivia	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	35
30	Zivi Aprilia	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	36

20	Oliv Oktavia	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	36
21	Rani Oktasari	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	33
22	Ridho Ramadan	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	37
23	Rinza Anjani	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	37
24	Shela Nurul Aziza	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	40
25	Syakia Cinta Kirana	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	36
26	Vera Amelia	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	37
27	Wahyu Al-Fakhrullah	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	40
28	Yolanda Bunga	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	36
29	Zaskia Olivia	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38
30	Zivi Aprilia	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	36

Lampiran 14 Pretes Kelas Eksperimen

NO	Nama Responden	Pernyataan													Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	
1	Ado Putra	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	40
2	Al Aziz Juliyansyah	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	2	4	4	42
3	Al Syafa Syara	3	4	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	38
4	Anggun Istannia	2	3	2	2	3	4	3	2	3	2	4	2	3	35
5	Apriza Alia Putri	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	36
6	Arja Arbani	3	2	3	2	2	3	4	2	2	3	2	2	3	33
7	Azizah Meirin	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	37
8	Bagus Satrio	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	33
9	Cinta Aisyah	4	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	35
10	Fadil Anggara	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	37
11	Gea Gressela	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	33
12	Hadi	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	36
13	Jois Brilian	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	37
14	Keyla Lethicia	3	3	2	2	2	2	3	2	3	4	3	3	2	34
15	Keza Aulia	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	37
16	M. Daffa	2	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	36
17	Marwa Dinda	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	36
18	Muhammad Al Fiqih	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	36
19	Muhammad Gio	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	4	3	34
20	Muhammad Raihan	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	39
21	Niken Handayasih	3	2	2	3	3	4	2	3	2	3	3	2	2	34

22	Ovi Mira	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	37
23	Rditiya Ivander	2	3	2	4	2	4	3	3	2	3	4	3	2	37
24	Rasita Destarianti	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	38
25	Selpi Putri	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	34
26	Siaumey	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2	36
27	Silwa Ayu	3	2	3	4	2	3	3	3	2	4	3	2	3	37
28	Viora Relin	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	38
29	Zaskia Melinda	2	2	3	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	34
30	Zhakiya Engelicha	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	35

Lampiran 15 Post-Test Kelas Eksperimen

NO	Nama Responden	Pernyataan													Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	
1	Ado Putra	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	60
2	Al Aziz Juliyansyah	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	60
3	Al Syafa Syara	3	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	58
4	Anggun Istannia	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	62
5	Apriza Alia Putri	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	60
6	Arja Arbani	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	56
7	Azizah Meirin	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	5	5	59
8	Bagus Satrio	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	54
9	Cinta Aisyah	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	52
10	Fadil Anggara	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	59
11	Gea Gressela	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	58
12	Hadi	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	3	56
13	Jois Brilian	3	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	56
14	Keyla Lethicia	4	5	5	5	4	5	3	5	4	4	5	5	4	58
15	Keza Aulia	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	58
16	M. Daffa	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	59
17	Marwa Dinda	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	59
18	Muhammad Al Fiqih	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	60
19	Muhammad Gio	5	4	4	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	58
20	Muhammad Raihan	4	3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	56
21	Niken Handayasih	3	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	57

22	Ovi Mira	4	5	4	5	3	5	4	4	3	5	5	4	5	56
23	Rditiya Ivander	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	58
24	Rasita Destarianti	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	55
25	Selpi Putri	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
26	Siaumey	5	5	4	5	3	4	5	5	4	5	4	5	5	59
27	Silwa Ayu	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	55
28	Viora Relin	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	59
29	Zaskia Melinda	5	4	5	5	3	4	5	5	5	4	5	3	5	58
30	Zhakiya Engelicha	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	57



MODUL AJAR

SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)

Fase E

Kelas X Semester 2

Materi Ajar :

KHULAFUR RASYIDIN

Disusun Oleh :

Aulia Abi Waumi



MODUL AJARA KURIKULUM MERDEKA
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Sekolah	: MAN 2 Kepahiang
Mata pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Tema	: Khulafaur Rasyidin
Fase/Kelas	: E/X
Materi Pokok	: Proses Pemilihan Khulafaur Rasyidin
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
Tahun Pelajaran	: 2026/2027
Nama Penyusun	: AULIA ABI WAUMI
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik telah memahami sejarah wafatnya Rasulullah saw. dan mengenal tokoh-tokoh sahabat utama.	
C. Profil Pelajar Pancasila	
Peserta didik akan mengembangkan kemampuan bernalar kritis dan mandiri dalam menyelesaikan masalah	
D. Profil Rahmatilil ‘Alamiin	
• Berkaadaban (ta’addub) • Keteladanan (qudwah) • Kewarganegaraan dan kebangsaan (muwatanah) • Mengambil jalan tengah (tawassut) • Berimbang (tawazun) • Lurus dan tegas (I’tidal) • Kesetaraan (musawah) • Musyawarah (syura) • Toleransi (tasamuh).	
E. Sarana dan Prasarana	
▪ Buku teks siswa dan guru ▪ Spidol ▪ Laptop ▪ Infokus ▪ Internet	

▪ Game Educaplay
F. Sumber Belajar
▪ Buku guru kumer kelas IX ▪ Buku teks siswa/buku paket.
G. Target Peserta Didik
▪ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
H. Capaian Pembelajaran
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menganalisis proses pemilihan Khulafaurasyidin, substansi dan strategi dakwah Khulafaurasyidin, sebagai inspirasi dalam menerapkan asas musyawarah, sikap saling menghargai dan menghormati dalam perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan.
I. Model, Metode dan Strategi Pembelajaran
▪ Model: Discovery Learning secara Tatap muka ▪ Metode: Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab Games-Based Learning (GBL) ▪ Strategi: Lightening The Learning Climate (Menghidupkan Suasana Belajar)
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Menjelaskan pengertian Khulafaur Rasyidin. 2. Mendeskripsikan proses pemilihan Abu Bakar Ash-Shiddiq. 3. Mendeskripsikan proses pemilihan Umar bin Khattab. 4. Mendeskripsikan proses pemilihan Utsman bin Affan. 5. Mendeskripsikan proses pemilihan Ali bin Abi Thalib. 6. Menunjukkan sikap menghargai musyawarah dalam kehidupan sehari-hari.
B. Pemahaman Bermakna
• Musyawarah merupakan salah satu cara terbaik dalam memilih pemimpin yang adil dan amanah sebagaimana dicontohkan para Khulafaur Rasyidin.
C. Pertanyaan Pemantik

1. Mengapa setelah Rasulullah wafat umat Islam memerlukan seorang pemimpin?
2. Bagaimana cara para sahabat memilih pemimpin?
3. Mengapa musyawarah penting dalam kehidupan?

D. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah persiapan :

Urutan kegiatan pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembelajaran ke 1 Kegiatan pendahuluan/pembuka (15 menit) : 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. 3. Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan di ajarkan. 4. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	2 x 45 Menit
Kegiatan Inti : 1. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, seperti: <i>"Siapa yang menjadi khalifah pertama setelah Rasulullah saw. wafat?"</i> dan <i>"Bagaimana proses pemilihan Khulafaur Rasyidin?"</i> 2. Guru menjelaskan secara singkat materi tentang proses pemilihan Khulafaur Rasyidin, meliputi proses pemilihan Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.	

- | | | |
|---|--|--|
| <ol style="list-style-type: none">3. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4–5 orang.4. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mendiskusikan materi yang telah dijelaskan, terutama mengenai proses pemilihan masing-masing Khulafaur Rasyidin dan nilai-nilai yang dapat diteladani.5. Guru berkeliling mengamati jalannya diskusi, membimbing kelompok yang mengalami kesulitan, serta memberikan arahan apabila terdapat pemahaman yang kurang tepat.6. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.7. Kelompok lain memberikan tanggapan, pertanyaan, atau tambahan informasi terhadap hasil presentasi.8. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi dan meluruskan konsep yang masih kurang tepat.9. Guru menjelaskan bahwa kegiatan selanjutnya adalah permainan edukatif menggunakan Educaplay yang akan dikerjakan secara berkelompok.10. Guru menampilkan permainan Educaplay melalui laptop yang dihubungkan dengan LCD atau menggunakan satu perangkat yang telah disediakan.11. Guru memanggil setiap kelompok secara bergantian untuk mengerjakan permainan Educaplay. Setiap kelompok berdiskusi terlebih dahulu sebelum menentukan | | |
|---|--|--|

	jawaban yang akan dipilih oleh perwakilan kelompok. 12. Kelompok yang belum mendapat giliran mengamati jalannya permainan, menyimak jawaban kelompok lain, dan mempersiapkan jawaban apabila memperoleh giliran berikutnya. 13. Guru memberikan skor sesuai dengan hasil yang diperoleh masing-masing kelompok pada permainan Educaplay. 14. Setelah seluruh kelompok selesai bermain, guru bersama peserta didik membahas setiap soal pada Educaplay, menjelaskan jawaban yang benar, serta memberikan penguatan terhadap materi. 15. Guru memberikan penghargaan atau nilai tambahan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi, menunjukkan kerja sama yang baik, dan aktif selama diskusi maupun permainan. 16. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi tentang proses pemilihan Khulafaur Rasyidin serta menegaskan nilai-nilai musyawarah, persatuan, amanah, dan tanggung jawab yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.		
	Kegiatan Penutup : 1. Penilaian dan Refleksi terhadap materi pembelajaran yang telah di pelajari. 2. Peserta didik menyimpulkan pelajaran melalui bimbingan guru. 3. Melaksanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas individu/ kelompok.		

4. Guru bersama peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan membaca salam

E. Refleksi dan Konfirmasi

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa

F. Asesmen

1. Penilaian pengetahuan

Esai:

Jelaskan bagaimana proses pemilihan Abu Bakar Ash-Shiddiq sebagai khalifah!

2. Penilaian Observasi

Guru mengamati sikap siswa saat diskusi:

Aspek yang dinilai	Skor (1-4)
Menghormati pendapat teman	
Aktif berpartisipasi	
Berfikir kritis dalam menyusun solusi	

3. Penilaian Keterampilan

jelaskan proses pemilihan Abu Bakar Ash-Shiddiq sebagai khalifah, kemudian bandingkan dengan proses pemilihan Utsman bin Affan. Presentasikan hasil diskusi di depan kelas dan jelaskan nilai-nilai musyawarah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

F. Remedial dan Pengayaan

Remedial : Untuk siswa yang belum mencapai KKM, guru memberikan remedial berupa :

“pengulangan materi melalui cerita ulang materi tambahan”

“tes ulang dengan soal yang lebih sederhana”

Pengayaan : Untuk siswa yang sudah mencapai KKM, guru memberikan tugas tambahan berupa rangkuman pembahasan yang sudah dipelajari dari sunan kalijaga

G. Refleksi Guru dan peserta didik

1. Apakah materi yang diajarkan hari ini mudah dipahami?
2. Apakah pembelajaran yang dilakukan hari ini menyenangkan ?
3. Apakah guru menyampaikan materi sesuai dengan modul yang sudah di desain
4. Apakah materi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan siswa ?

LAMPIRAN

Lampiran 1

MATERI : Proses Pemilihan Khulafaur Rasyidin

1. Proses Pemilihan Khulafaur Rasyidin

- a. Abu Bakar Ash-Shiddiq
Abu Bakar Ash-Shiddiq diangkat sebagai khalifah pertama setelah wafatnya Rasulullah SAW melalui musyawarah di Tsaqifah Bani Sa'idah antara kaum Anshar dan Muhajirin. Beliau dipilih karena merupakan sahabat dekat Rasulullah SAW, memiliki akhlak yang baik, bijaksana, serta termasuk orang yang paling awal memeluk Islam. Selain itu, beliau juga pernah ditunjuk Rasulullah SAW untuk memimpin salat saat beliau sakit, yang menunjukkan kepercayaan Nabi kepada Abu Bakar. Meski sempat terjadi perbedaan pendapat, akhirnya musyawarah menghasilkan kesepakatan dan Umar bin Khattab menjadi orang pertama yang membaiai Abu Bakar.
- b. Umar bin Khattab diangkat menjadi khalifah kedua setelah Abu Bakar Ash-Shiddiq menunjuknya sebagai calon pengganti sebelum wafat. Penunjukan ini dilakukan setelah Abu Bakar terlebih dahulu berdiskusi dengan para sahabat agar keputusan yang diambil benar-benar tepat dan bisa menjaga keberlangsungan kepemimpinan umat Islam. Setelah Umar ditetapkan, keputusan tersebut juga mendapat dukungan dari para sahabat dan umat Islam melalui baiat sebagai bentuk persetujuan bersama. Umar dipilih karena dikenal sebagai sosok yang tegas, adil, dan sangat berpegang pada kebenaran serta hukum. Dengan karakter tersebut, beliau diharapkan mampu melanjutkan

kepemimpinan Abu Bakar dalam menjaga persatuan umat dan memperluas wilayah Islam dengan tetap menjunjung tinggi nilai keadilan dan amanah.

- c. Utsman bin Affan Utsman bin Affan dipilih sebagai khalifah melalui mekanisme formatur atau majelis syura yang dibentuk oleh Umar bin Khattab sebelum wafatnya. Majelis tersebut beranggotakan enam sahabat senior yang memiliki pengaruh besar, pengalaman, serta kredibilitas tinggi di kalangan umat Islam, yaitu Ali bin Abi Thalib, Utsman bin Affan, Abdurrahman bin Auf, Sa'ad bin Abi Waqqash, Zubair bin Awwam, dan Thalhah bin Ubaidillah. Dalam prosesnya, para anggota syura melaksanakan musyawarah secara mendalam dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang berkaitan dengan kepemimpinan dan kondisi umat saat itu. Setelah melalui pembahasan dan pertimbangan bersama, mereka akhirnya sepakat menetapkan Utsman bin Affan sebagai khalifah ketiga yang melanjutkan kepemimpinan setelah Umar bin Khattab. Peristiwa ini mencerminkan bahwa sistem pemilihan pemimpin pada masa Khulafaur Rasyidin dilandasi oleh nilai musyawarah, keputusan bersama, dan persetujuan umat sebagai wujud penerapan prinsip syura dalam pemerintahan Islam.
- d. Ali bin Abi Thalib Pemilihan khalifah selanjutnya dilakukan berdasarkan persetujuan mayoritas umat Islam serta para sahabat senior yang berada di Madinah. Di tengah kondisi masyarakat yang memerlukan pemimpin baru, para tokoh umat mengadakan musyawarah untuk menentukan sosok yang dianggap paling layak memimpin. Dari hasil kesepakatan bersama tersebut, Ali bin Abi Thalib kemudian dipilih dan dibaiat sebagai khalifah pengganti Utsman bin Affan. Proses ini mencerminkan bahwa pemilihan pemimpin pada masa itu dilakukan melalui dukungan mayoritas, musyawarah, dan persetujuan umat Islam.

