



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCAPLAY*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA TELEKOMUNIKASI PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

MIFTAHUL JANNAH

NIM. 12210122582

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1447 H/2026 M

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCAPLAY*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA TELEKOMUNIKASI PEKANBARU**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

MIFTAHUL JANNAH

NIM. 12210122582

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2026 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru*, yang ditulis oleh Miftahul Jannah NIM. 12210122582 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 23 Sya'ban 1447 H
11 Februari 2026 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Pembimbing

Dr. Idris, M.Ed.
NIP. 19760504 200501 1 005

Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I.
NIP. 19850526 202012 2 007

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru*, yang ditulis oleh Miftahul Jannah NIM. 12210122582 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 2 Dzulqa'dah 1447 H/20 April 2026 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SD/SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 2 Dzulqa'dah 1447 H
20 April 2026 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Nasrul HS, M.A.

Penguji III

Dr. Saipuddin, Lc., M.Ag.

Penguji II

Nurul Zaman, M.Pd.I.

Penguji IV

Dr. Gusma Afriani, M.Ag.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftahul Jannah
 NIM : 12210122582
 Tempat/Tgl. Lahir : Batam, 08 Maret 2004
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru

Menyatakan dengan sebesar-besarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 11 Februari 2026

Yang membuat pernyataan



Miftahul Jannah
 NIM. 12210122582



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil ‘ālamīn, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya yang setia mengikuti ajaran beliau. Āmīn yā Rabbal ‘ālamīn. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kesulitan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung proses penyelesaian skripsi ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Siswanto dan Ibunda Erliza, atas doa, bantuan, dan dukungan yang senantiasa diberikan, serta kepada seluruh keluarga yang selalu mendoakan. Pada kesempatan ini, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Novianti, MS, S.E., M.Si., AK, CA selaku Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D. selaku Wakil Rektor I, Dr. Alex Wenda, S.T., M.Eng. selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Harris Simaremare, S.T., M.T. selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Sukma Erni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd. selaku Wakil Dekan II, serta Dr. Ismail Mulia Hasibuan, M.Si., *Plt.* Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Dr. Idris, M.Ed. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Devi Arisanti, M.Ag. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta nasihat dengan penuh kesabaran kepada penulis sejak awal hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Mirawati, M.Ag. selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, nasihat, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan program Strata-1 (S-1) dengan baik.
6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
7. Kepala Tata Usaha, Kasubag, serta seluruh staf di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu penulis dalam proses administrasi hingga penyelesaian skripsi ini.
8. Yunaldi, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Telekomunikasi Pekanbaru dan Juli Yanti, S.Pd. selaku Guru Pendidikan Agama Islam SMP Telekomunikasi Pekanbaru, beserta seluruh tenaga pendidik dan peserta didik SMP Telekomunikasi Pekanbaru, penulis menyampaikan terima kasih atas izin, dukungan, dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan penelitian.
9. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bentuk bantuan, perhatian, dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penulis berharap semoga segala bentuk bantuan, bimbingan, nasihat, serta doa yang telah diberikan oleh berbagai pihak mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt. Seluruh dukungan tersebut sangat berarti dan berperan penting dalam kelancaran proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaannya.

Pekanbaru, 20 Januari 2026
Penulis,

Miftahul Jannah
NIM. 12210122582

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin

Puji dan syukur kupersembahkan ke hadirat-Mu, ya Allah.

Atas izin, rahmat, dan pertolongan-Mu, langkah-langkah kecil ini Engkau kuatkan hingga menghantarkanku pada satu titik awal pencapaian dalam perjalanan hidup.

Tiada daya dan upaya yang kumiliki selain karena pertolongan-Mu, sehingga karya sederhana ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya kecil ini dengan penuh cinta dan bakti kepada kedua orang tuaku tercinta,

Bapak Siswanto dan Ibu Erliza,

yang dengan keikhlasan merelakan anaknya menempuh jalan perantauan demi masa depan dan cita-cita. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah berjarak oleh ruang dan waktu, doa yang senantiasa mengiringi setiap langkahku, serta pengorbanan dan perjuangan yang tiada henti. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Ayah dan Ibu.

Terima kasih juga kepada abang dan kakak tercinta,

M. Hafriz Makmur dan Indah Pratiwi,

yang selalu menjadi penguat di kala rindu, pemberi semangat di saat lelah, serta sumber motivasi agar aku tetap teguh dan tidak menyerah dalam menuntut ilmu.

Bapak, Ibu, dan keluarga tercinta,

aku menyadari bahwa karya ini tak akan pernah mampu membalas segala pengorbanan dan jasa yang telah kalian berikan. Namun izinkanlah karya sederhana ini menjadi secuil penawar lelah dan penghantar senyum di wajah kalian. Semoga karya ini menjadi langkah awal dalam meraih cita-cita dan menjadi gerbang awal menuju kesuksesan yang diridai Allah Swt.

ABSTRAK

Miftahul Jannah, (2026): Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental* dengan bentuk *Non-Equivalent Control Design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 126 siswa. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini siswa kelas VII.1 berjumlah 30 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.2 berjumlah 29 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t (*independent-sampel t test*). Hasil Penelitian diperoleh nilai $t_{hitung} (2,151) > t_{tabel} (1,673)$, dengan taraf signifikansi sebesar 5% dan Sig. (2-tailed) sebesar $0,036 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 64,33 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,69. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Educaplay, Minat Belajar Siswa*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Miftahul Jannah (2026): The Effect of Using Educaplay Learning Media on Student Learning Interest on Islamic Education Subject at Telecommunication Junior High School Pekanbaru

This research aimed at examining the effect of using Educaplay learning media on student learning interest on Islamic Education subject at Telecommunication Junior High School Pekanbaru. Quasi-experiment was used in this research with non-equivalent control design. 126 students were the population of this research. Purposive sampling technique was used in this research. The samples in this research consisted of 30 seventh-grade students of class 1 as the experimental group and 29 students of class 2 as the control group. The techniques of collecting data were observation, questionnaire, and documentation. The technique of analyzing data was t-test (independent-samples t-test). The research findings showed that the score of t_{observed} (2.151) was higher than t_{table} (1.673), the significance level was 5%, and Sig. (2-tailed) was 0.036 lower than 0.05, so H_a was accepted, and H_0 was rejected. The mean score of student learning interest in the experimental group was 64.33 higher than the control group 60.69. Based on these results, it could be concluded that there was an effect of using Educaplay learning media on student learning interest on Islamic Education subject at Telecommunication Junior High School Pekanbaru.

Keywords: *Educaplay Learning Media, Student Learning Interest*

ملخص

مفتاح الجنة، (٢٠٢٦): تأثير استخدام وسيلة التعليم إديوكابلاي في دافعية تعلّم التلاميذ في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة المتوسطة للاتصالات بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى اختبار تأثير استخدام وسيلة التعليم إديوكابلاي في دافعية تعلّم التلاميذ في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة المتوسطة للاتصالات بكنبارو. استخدم هذا البحث التصميم شبه التجريبي بصيغة تصميم المجموعتين غير المتكافئتين. بلغ عدد مجتمع البحث ١٢٦ تلميذاً. وتم اختيار عينة البحث باستخدام أسلوب العينة القصدية. وتكوّنت العينة من تلاميذ الصف السابع ١ وعددهم ٣٠ تلميذاً بوصفهم المجموعة التجريبية، والصف السابع ٢ وعددهم ٢٩ تلميذاً بوصفهم المجموعة الضابطة. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والاستبانة، والتوثيق. أما تحليل البيانات فتم باستخدام اختبارات للعينتين المستقلتين. وأظهرت نتائج البحث أن قيمة ت المحسوبة (١٥١٦٢) أكبر من قيمة ت الجدولية (٦٧٣٦١) عند مستوى دلالة ٠.٥٪، كما أن قيمة الدلالة (٢) الذيل) بلغت ٠.٣٦٦٠ وهي أصغر من ٠.٥٥٠، وبذلك قُبِلت الفرضية البديلة ورفضت الفرضية الصفرية. كما بلغ متوسط دافعية التعلّم لدى تلاميذ المجموعة التجريبية ٣٣٦٦٤، وهو أعلى من متوسط المجموعة الضابطة البالغ ٦٩٦٦٠. وبناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج بوجود تأثير دالّ إحصائيًا لاستخدام وسيلة التعليم إديوكابلاي في دافعية تعلّم التلاميذ في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة المتوسطة للاتصالات بكنبارو.

الكلمات المفتاحية: وسيلة التعليم إديوكابلاي، دافعية التعلّم لدى التلاميذ

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah.....	4
C. Permasalahan	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kerangka Teoretis.....	10
B. Penelitian Relevan	35
C. Konsep Operasional.....	38
D. Asumsi dan Hipotesis	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian	42
B. Waktu dan Tempat Penelitian	43
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	43
D. Populasi dan Sampel.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Uji Instrumen Penelitian.....	46
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	50
B. Penyajian Data	56
C. Analisis Data	72
D. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT PENULIS	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	<i>Non-Equivalent Control Design</i>	42
Tabel III. 2	Data Populasi	44
Tabel III. 3	Hasil Uji Validitas	46
Tabel III. 4	Uji Reliabilitas	47
Tabel IV. 1	Profil SMP Telekomunikasi Pekanbaru	52
Tabel IV. 2	Sarana dan Prasarana SMP Telekomunikasi Pekanbaru	53
Tabel IV. 3	Data Tenaga Pendidik.....	55
Tabel IV. 4	Observasi Aktivitas Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Educaplay	58
Tabel IV. 5	Observasi Aktivitas Siswa dalam Penerapan Media Pembelajaran Educaplay	59
Tabel IV. 6	Observasi Aktivitas Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Educaplay	60
Tabel IV. 7	Observasi Aktivitas Siswa dalam Penerapan Media Pembelajaran Educaplay	61
Tabel IV. 8	Observasi Aktivitas Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Educaplay	62
Tabel IV. 9	Observasi Aktivitas Siswa dalam Penerapan Media Pembelajaran Educaplay	63
Tabel IV. 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Educaplay.....	64
Tabel IV. 11	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Penerapan Media Pembelajaran Educaplay.....	65
Tabel IV. 12	Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	66
Tabel IV. 13	Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	67
Tabel IV. 14	Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	68
Tabel IV. 15	Hasil Posttest Kelas Eksperimen	69
Tabel IV. 16	Hasil Pretest Kelas Kontrol	70
Tabel IV. 17	Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	71

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV. 18	Uji Normalitas	72
Tabel IV. 19	Uji Homogenitas.....	73
Tabel IV. 20	Uji T.....	75
Tabel IV. 21	Rata-rata Pretest dan Posttest	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Jenis Permainan di <i>Educaplay</i>	15
Gambar II.2	Tampilan Awal Media <i>Educaplay</i>	19
Gambar II.3	Klik Tombol Masuk	20
Gambar II.4	Klik “Daftar gratis”	20
Gambar II.5	Mengisi Data Pendaftaran	21
Gambar II.6	Klik Permainan Baru	21
Gambar II.7	Pilih Salah Satu Permainan	22
Gambar II.8	Buat Aktivitas	22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- | | |
|-------------|--|
| Lampiran 1 | Modul Ajar |
| Lampiran 2 | Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay |
| Lampiran 3 | Angket Minat Belajar |
| Lampiran 4 | Data Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol |
| Lampiran 5 | Rekapitulasi Data Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol |
| Lampiran 6 | Uji Validitas |
| Lampiran 7 | Lembar Disposisi |
| Lampiran 8 | Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing |
| Lampiran 9 | Surat Pembimbing Skripsi |
| Lampiran 10 | Surat Pembimbing Skripsi (Perpanjangan) |
| Lampiran 11 | ACC Proposal |
| Lampiran 12 | Surat Bimbingan Proposal |
| Lampiran 13 | Surat Pra Riset |
| Lampiran 14 | Surat Balasan PraRiset |
| Lampiran 15 | Lembar Pengesahan Perbaikan Proposal |
| Lampiran 16 | Lembar Berita Acara Perbaikan Porposal |
| Lampiran 17 | Surat Izin Melakukan Riset |
| Lampiran 18 | Surat Telah Melakukan Riset |
| Lampiran 19 | Blanko Kegiatan Bimbingan Skripsi |
| Lampiran 20 | Dokumentasi Penelitian |



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat belajar berperan penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung meraih prestasi akademik yang lebih baik, lebih aktif di kelas, dan mengembangkan keterampilan secara optimal. Sebaliknya, kurangnya minat belajar dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Hurlock dalam jurnal Putri, minat adalah faktor utama yang mendorong anak untuk belajar. Dengan adanya minat, siswa akan lebih termotivasi dalam memahami suatu materi. Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki minat belajar belum tentu memiliki dorongan untuk mempelajari materi tersebut¹

Minat belajar yang telah dijelaskan sebelumnya seharusnya menjadi perhatian utama bagi guru. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, guru perlu merancang pembelajaran sedemikian rupa agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Ketika minat belajar siswa sudah berkembang, proses pembelajaran akan berlangsung lebih efektif.

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, motivasi belajar yang kuat, serta cara siswa

¹ Putri Wulandari, "Minat, Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa Mengikuti Distance Learning di SMPN 4 Girimulyo," *E-Jurnal Skripsi: Program Studi Teknologi Pendidikan X*, No. 1 (2021): 54, <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/view/17565/16931>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memahami suatu materi. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar, seperti pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan guru, pemanfaatan media pembelajaran, dukungan dari orang tua, kondisi sosial dan ekonomi keluarga, hubungan antara orang tua dan anak, suasana rumah, tingkat pendidikan orang tua, serta lingkungan pertemanan.²

Salah satu faktor eksternal yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah media pembelajaran, Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi untuk mempermudah proses belajar mengajar, sehingga komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Agar minat belajar siswa dapat tumbuh, guru perlu menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan metode yang tepat.³

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung pembelajaran adalah *Educaplay*. *Educaplay* adalah platform pembelajaran yang menawarkan beragam permainan dan aktivitas interaktif guna membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan efisien.⁴ Melalui *Educaplay*, para pendidik dapat menyusun berbagai bentuk aktivitas edukatif seperti kuis, teka-teki, permainan, dan latihan yang interaktif guna mendukung keterlibatan

² Doni Irawan Saragih et Al, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif* 8, no. 12 (2024): 77–82, <https://edu.ojs.co.id/index.php/jpit/article/view/675/794>.

³ Tewika Halawa. "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa", *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 3 No. 1 (2022), 41

⁴ Nili Ariani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall dan *Educaplay* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin" *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa* Vol. 2, No. 4 (2024): 01–14.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dan pemahaman siswa. Platform ini menawarkan fitur yang mudah digunakan, berbagai template, dan opsi kustomisasi untuk membuat materi yang menarik dan efektif. Dengan menggunakan media interaktif berbasis permainan seperti *Educaplay* ini tentunya mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.⁵

Media pembelajaran yang menarik dan praktis juga dapat dijadikan sebagai salah satu cara dalam menumbuhkan semangat dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media yang berkembang sesuai zaman tentunya baik jika diterapkan sebagai bentuk inovasi media pembelajaran masa kini. Namun, kenyataannya di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru guru Pendidikan Agama Islam belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah dan media cetak seperti LKS atau buku teks saja, tanpa diimbangi dengan penggunaan teknologi pembelajaran modern. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga siswa cepat merasa bosan, dan tidak fokus.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di lapangan, serta didukung oleh hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, yaitu Ibu Juliyanti, S.Pd., diperoleh informasi bahwa masih terdapat siswa yang menunjukkan rendahnya minat untuk aktif terlibat dalam proses

⁵ Rahmawati, A Syarmadana, Nur Aisyah, "Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 9, no. 2 (2024): 51–56, <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>.



pembelajaran. Sehingga menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.⁶

Berdasarkan wawancara dan observasi di sekolah tersebut bahwasannya masih ditemukan beberapa gejala masalah yang berkaitan dengan minat belajar siswa, yaitu:

1. Masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru.
2. Masih terdapat siswa yang tidak mau bertanya dan mengemukakan pendapat ketika proses pembelajaran.
3. Masih terdapat siswa yang tidak mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.
4. Masih terdapat siswa yang tidak membaca materi pelajaran.
5. Masih terdapat siswa yang berbicara ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang permasalahan serta gejala-gejala yang ditemukan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru”

B. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, perlu diberikan penegasan terhadap beberapa istilah yang digunakan.

⁶ Wawancara dengan Ibu Juli Yanti S.Pd., Guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru, Rabu, 12 Maret 2025.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu penyampaian materi atau informasi kepada siswa. Media ini dapat berupa bahan, alat, atau kejadian yang dirancang untuk menciptakan situasi belajar tertentu, sehingga dapat mempermudah proses penyampaian pesan pembelajaran. Penggunaan media bertujuan untuk memperjelas pesan agar tidak hanya bersifat lisan, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indera, merangsang perhatian serta pemahaman siswa secara seragam, serta menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.⁷

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai alat bantu, baik yang berwujud maupun tidak, yang digunakan untuk mendukung proses penyediaan materi antara guru dan siswa. Tujuannya adalah agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta mampu menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

2. Educaplay

Educaplay adalah sebuah platform digital berbasis web yang dirancang untuk membuat, membagikan, dan mengakses berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif. Platform ini memungkinkan guru dan pendidik untuk menyusun media pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, permainan urutan,

⁷ Arifannisa et al., *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi, Sonpedia* (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023). h. 7.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan lainnya. Dengan demikian, *Educaplay* menjadi sarana yang mendukung proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.⁸

Educaplay adalah platform belajar online yang menawarkan permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Platform ini mendukung berbagai mata pelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam. Selain itu, *Educaplay* memungkinkan guru dan siswa membuat permainan sendiri agar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.

3. Minat Belajar

Minat belajar siswa merupakan kecenderungan serta antusiasme yang kuat atau keinginan besar terhadap suatu hal. Minat ini termasuk dalam aspek kepribadian yang mencerminkan adanya kemauan dan dorongan dari dalam diri individu untuk memilih objek tertentu. Selain itu, minat belajar juga dapat diartikan sebagai kecenderungan yang berkelanjutan dalam memperhatikan dan mengingat berbagai aktivitas.⁹

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pendidikan yang berperan besar dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Minat belajar mencerminkan ketertarikan, perhatian, dan dorongan internal seseorang untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran, mereka akan cenderung lebih antusias, konsisten, dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar.

⁸ Aisyah Falah Agdiyah and Syukriyah Mustopa, "Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD" 2, *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika* – Vol. 2, No. 6 (2024).

⁹ Donni Juni Priansa, *Kinerja dan Profesionalisme Guru*, (Bandung: CV Alfabeta, 2014), h. 282.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

C. Permasalahan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru
- b. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.
- c. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.
- d. Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti pada Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru?

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh media pembelajaran *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

2. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibedakan ke dalam dua kategori, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Penelitian ini dibuat untuk memberikan beberapa manfaat antara lain sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memperluas ilmu pengetahuan dan menjadi panduan bagi pendidik dalam memanfaatkan *platform Educaplay* sebagai media dalam pembelajaran yang membantu meningkatkan minat belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Melalui penelitian ini diharapkan siswa dapat meningkatkan pengetahuannya tentang materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan dengan menggunakan *platform Educaplay* sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru tentang cara meningkatkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan *platform Educaplay* sebagai media pembelajaran.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan lebih banyak informasi dan bahan referensi yang berguna dalam mengembangkan media pembelajaran, dengan harapan bahwa hal ini bisa meningkatkan minat belajar.

4) Bagi penulis

Penelitian ini dapat memperluas wawasan dan pengetahuan penulis serta memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang memuat informasi dan pengetahuan, yang digunakan dengan tujuan untuk membuat proses dan aktivitas pembelajaran menjadi efektif dan efisien.¹⁰ Menurut Andi Kristanto media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Tujuannya adalah untuk membantu meningkatkan perhatian, minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media ini dapat berupa informasi yang berasal dari berbagai sumber seperti internet, buku, film, televisi, dan lainnya, yang kemudian disampaikan kepada peserta didik secara komunikatif.¹¹

Menurut Arsyad dalam Hutauruk, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada murid, sehingga murid dapat memahami dan menguasai konsep tersebut dengan mudah.¹²

¹⁰ Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017). h. 13-14

¹¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016). h. 6

¹² Ahmad Fakhri Hutauruk et al., *Media Pembelajaran Dan TIK* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2022). h. 5

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan materi pelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Baik berupa alat fisik maupun non fisik, media berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu membangkitkan minat serta semangat belajar siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi menjadi jembatan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Media Audio

Media pembelajaran audio adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan belajar dengan melibatkan indera pendengaran siswa, biasanya melalui musik atau suara. Ciri khas dari media ini adalah penyampaian pesan dilakukan dalam bentuk lambang bunyi, baik secara verbal seperti kata-kata yang diucapkan, maupun non-verbal seperti suara, bunyi-bunyian, gumaman, atau musik. Media ini bertujuan membantu siswa memahami materi melalui pengalaman mendengarkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Media Visual

Media visual adalah jenis media pembelajaran yang mengandalkan indera penglihatan siswa sebagai alat utama dalam menerima informasi. Dalam penerapannya, pemahaman siswa sangat dipengaruhi oleh seberapa baik mereka dapat melihat dan memperhatikan materi yang disajikan. Media visual ini umumnya berupa media cetak, seperti buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja siswa, dan handout, yang berfungsi untuk membantu proses belajar secara lebih jelas dan terstruktur melalui tampilan visual.

3) Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual adalah media yang menggabungkan suara dan gambar secara bersamaan. Dengan media ini, siswa dapat menerima informasi melalui apa yang mereka lihat dan dengar, seperti gambar, tulisan, suara penjelasan, dialog, atau musik. Suara membantu siswa memahami materi melalui pendengaran, sementara gambar atau tampilan visual membantu mereka menangkap pesan melalui penglihatan. Jadi, pembelajaran audio visual memudahkan siswa memahami materi tanpa harus sepenuhnya bergantung pada kata-kata atau simbol saja.

4) Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media seperti teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran.



Penggunaannya melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Dalam proses belajar, multimedia menggabungkan berbagai jenis media dan alat secara teratur dan terpadu. Media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan beragam. Ada banyak cara dan strategi yang bisa digunakan agar penggunaan multimedia menjadi lebih efektif dan interaktif.¹³

2. *Educaplay*

a. Pengertian *Educaplay*

Educaplay adalah sebuah platform yang digunakan untuk membuat dan membagikan berbagai aktivitas pembelajaran. *Educaplay* tergolong sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi (*gamifikasi*) karena menyajikan materi pelajaran dalam format yang menyenangkan dan menantang, menyerupai permainan.¹⁴

Educaplay merupakan sebuah platform digital yang dirancang untuk membantu pendidik dalam membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran berbasis multimedia yang bersifat interaktif. Melalui platform ini, proses belajar dapat dibuat lebih menarik dan menyenangkan karena memadukan unsur permainan edukatif. Selain itu, *Educaplay* dapat dengan mudah digunakan di berbagai lingkungan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar yang fleksibel, kolaboratif, dan dapat diakses kapan saja.¹⁵

¹³ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022). h. 37-77

¹⁴ Lismawati et al., *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online* (Jogjakarta: Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia, 2024). h. 198

¹⁵ Alba Vargas-Saritama and Verónica Soledad Espinoza Celi, "Educaplay as a Tool to Potentiate English Vocabulary Retention and Learning," *European Public & Social Innovation Review* 9 (2024): 1–16, <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan utama dari pengembangan platform ini adalah untuk meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran serta menyediakan berbagai jenis permainan edukatif secara gratis. Dalam konteks pendidikan, guru dapat memanfaatkan *Educaplay* sebagai sarana pembelajaran yang berani yang dapat diakses oleh siapa saja dan di mana saja. Dengan demikian, pembelajaran tidak terbatas hanya pada kelas tatap muka, tetapi dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan.¹⁶ Oleh karena itu, *Educaplay* menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang baru, baik untuk pembelajaran online maupun offline.

Menurut Fabian Omar, *Educaplay* merupakan media pembelajaran berbasis online yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif interaktif. Media ini dirancang untuk membantu guru dan peserta didik memperkuat materi pelajaran melalui pendekatan yang menyenangkan. *Educaplay* menyediakan beragam fitur yang memungkinkan guru membuat permainan edukatif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. *Educaplay* dapat diakses melalui situs web di perangkat seluler maupun komputer. Penggunaan *Educaplay* merupakan bentuk pemanfaatan teknologi yang positif, yang berpotensi meningkatkan minat belajar siswa dalam

¹⁶ Dewi Sepriyanti, Deden Supriatna, and Rudi Hartono, "Pengaruh Game Edukasi *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN Neglasari 02" *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 13, No. 2 (2024). 81.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

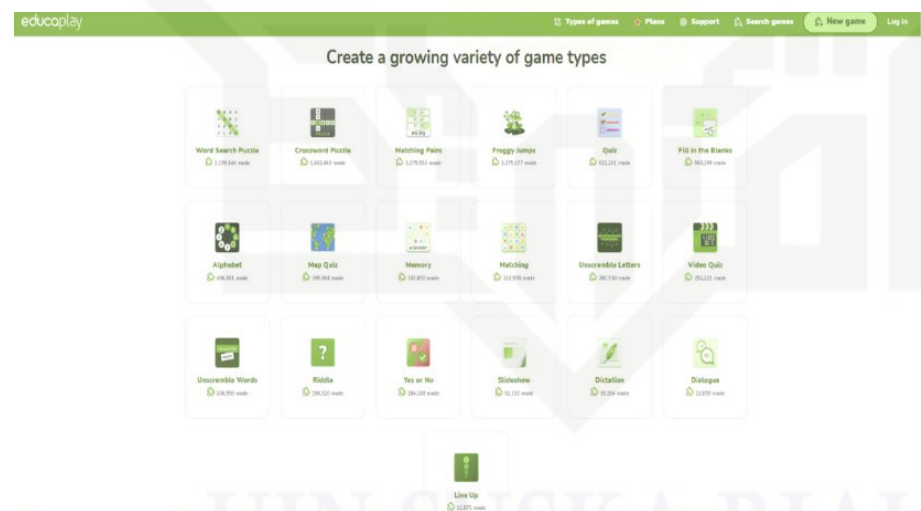
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kegiatan pembelajaran.¹⁷ Hal ini sejalan dengan prinsip gamifikasi dalam pendidikan yang bertujuan untuk melibatkan siswa dalam proses dan aktivitas belajar melalui sebuah permainan menarik.¹⁸

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Educaplay* adalah platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif interaktif dalam bentuk permainan, yang dirancang untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang menarik, mudah diakses, dan fleksibel baik secara online maupun offline

b. Fitur *Educaplay*

Beberapa jenis permainan edukatif yang tersedia dalam media *Educaplay* antara lain:



Gambar II.1 Jenis Permainan di *Educaplay*

¹⁷ Fabian Omar Batitusta dan Vanda Hardinata, “Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai,” *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024): : 2685–2690, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3788>.

¹⁸ Pribadi, *Op.Cit.* h. 232

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) *Froggy Jumps*

Siswa membantu katak melompat ke tujuan dengan menjawab soal pilihan ganda. Jawaban salah membuat katak jatuh. Dilengkapi batas waktu/nyawa yang bisa disesuaikan. Soal bisa berupa teks, gambar, audio, atau gif.

2) *Memory Game*

Permainan mencocokkan pasangan kartu (teks, gambar, atau audio). Bisa diatur tingkat kesulitannya dan didukung fitur *AI (Ray)* untuk pembuatan otomatis.

3) *Matching Pairs*

Siswa mencocokkan pasangan dari dua kelompok item (teks/gambar/audio) dengan klik atau menarik garis penghubung.

4) *Yes or No*

Permainan sederhana menjawab pertanyaan dengan memilih “Ya” atau “Tidak”.

5) *Word Search Puzzle*

Siswa mencari kata tersembunyi dalam kotak huruf. Mendukung banyak alfabet dan petunjuk dalam berbagai bentuk.

6) *Crossword Puzzle*

Teka-teki silang dengan petunjuk teks, gambar, suara, atau animasi. Mendukung berbagai jenis alfabet.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7) *Fill in the Blanks*

Siswa melengkapi teks yang hilang dengan kata dari daftar atau mengetiknya. Cocok untuk melatih pemahaman isi teks.

8) *Unscramble Letters*

Menyusun huruf acak menjadi kata yang benar. Dapat ditambah petunjuk dan tantangan waktu/nyawa.

9) *Unscramble Words Game* (Menyusun Kata)

Berbeda dengan permainan huruf, siswa diminta menyusun kata acak menjadi kalimat yang benar. Berguna untuk memahami struktur kalimat secara menyenangkan.

10) *ABC Game*

Siswa menebak kata berdasarkan huruf alfabet dan petunjuk yang diberikan. Jawaban bisa berupa kata yang dimulai atau mengandung huruf tersebut. Aktivitas ini meningkatkan kosakata dan daya ingat.

11) *Quiz*

Guru membuat kuis dengan format pilihan ganda atau jawaban singkat, menggunakan teks atau media lain. Cocok untuk evaluasi cepat pemahaman siswa.

12) *Matching Game* (Mencocokkan Kategori)

Siswa mengelompokkan kata ke dalam kategori seperti sinonim, jenis hewan, atau pasangan negara dan ibu kota. Tersedia dua mode permainan dan bisa disesuaikan tingkat kesulitannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13) *Riddle* (Teka-Teki)

Siswa menebak kata berdasarkan petunjuk. Semakin sedikit petunjuk yang digunakan, skor semakin tinggi. Terdapat batas percobaan. Cocok untuk meninjau konsep dengan cara menarik.

14) *Video Quiz*

Pertanyaan interaktif disisipkan dalam video, misalnya dari YouTube. Tersedia berbagai jenis soal. Guru dapat membagi video menjadi segmen, menambahkan pertanyaan, dan menyisipkan umpan balik.

15) *Map Quiz* (Kuis Peta)

Siswa mengidentifikasi bagian pada gambar seperti peta atau kerangka tubuh, dengan cara mengklik atau mengetik jawabannya. Cocok untuk pelajaran geografi atau anatomi.

16) *Slideshow*

Guru menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif melalui teks, gambar, audio, atau video. Slide dapat diakses berurutan atau acak.

17) *Dictation Game* (Dikte)

Siswa mengetik teks sesuai audio yang didengar. Penilaian dapat disesuaikan dengan sensitivitas huruf kapital, jeda baris, dan tanda baca. Berguna untuk melatih keterampilan mendengar dan menulis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

18) *Dialogue Game* (Dialog Interaktif)

Siswa mendengarkan dan membaca dialog antar karakter. Guru dapat menyembunyikan audio agar siswa berperan secara aktif. Baik untuk latihan berbicara dan mendengar dalam konteks percakapan.

19) *Line Up*

Siswa diminta untuk menyusun sejumlah kartu secara berurutan sesuai dengan kriteria tertentu, Guru dapat membuat aktivitas *Line Up* untuk membantu siswa memahami urutan atau tahapan dalam berbagai topik pelajaran.¹⁹

c. **Langkah-langkah Penggunaan *Educaplay***

1) Mendaftar dan Masuk

Membuat akun hanya perlu dilakukan satu kali oleh guru. Setelah memiliki akun, guru dapat langsung membuat berbagai aktivitas pembelajaran. Berikut langkah-langkah membuat akun di platform *Educaplay*:

- a) Kunjungi situs web *Educaplay* <https://www.educaplay.com>

Gambar II.2 Tampilan Awal Media *Educaplay*

¹⁹ Sri Surachmi and Karl Jahniel S Sison, "Educaplay as Teaching Media In Virtual Classes," *Bogor English Student and Teacher (Best Conference)* 3, no. 3 (2024): 1–6, <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/1110>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

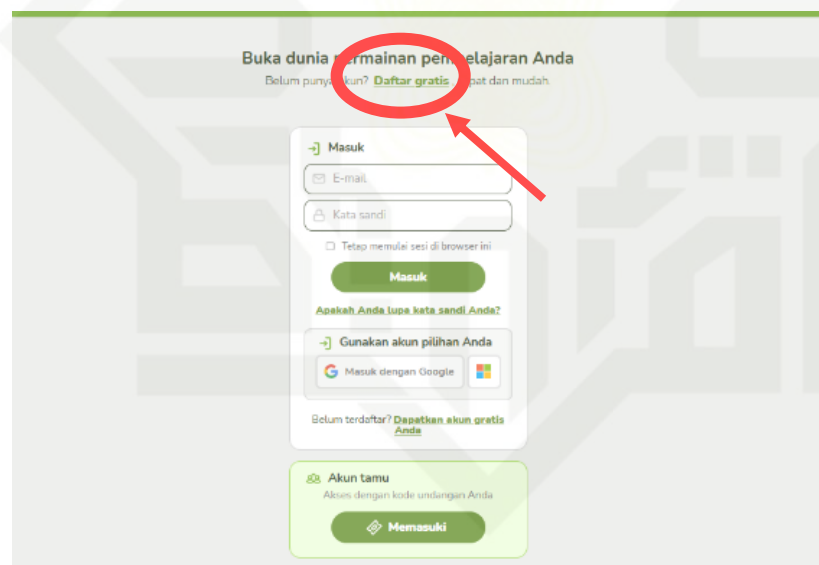
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Klik tombol “Masuk” (Log in) di pojok kanan atas halaman.



Gambar II.3 Klik Tombol Masuk

- c) Pilih opsi “Daftar Gratis” (*Free Sign Up*) untuk membuat akun tanpa biaya.



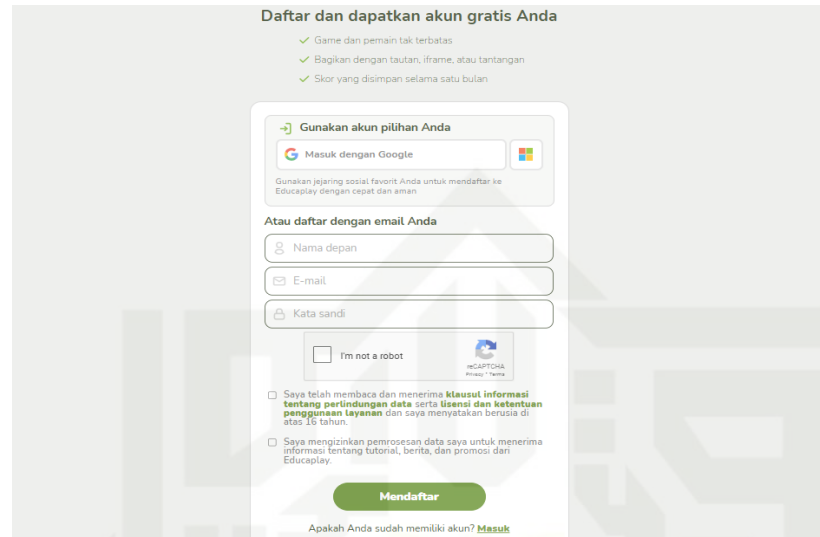
Gambar II.4 Klik “Daftar gratis”

- d) Isi data yang diminta pada formulir pendaftaran, lalu klik *I'm not a robot* dan centang kotak setuju dengan syarat dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ketentuan platform *Educaplay*. Klik tombol “Mendaftar” atau “*Sign Up*” untuk mengirim data pendaftaran.



Gambar II.5 Mengisi Data Pendaftaran

2) Membuat Aktivitas Baru

Setelah berhasil login, pengguna dapat langsung membuat aktivitas pembelajaran. Berikut langkah-langkahnya:

- a) Klik tombol “Permainan baru” (New game) di dashboard utama.

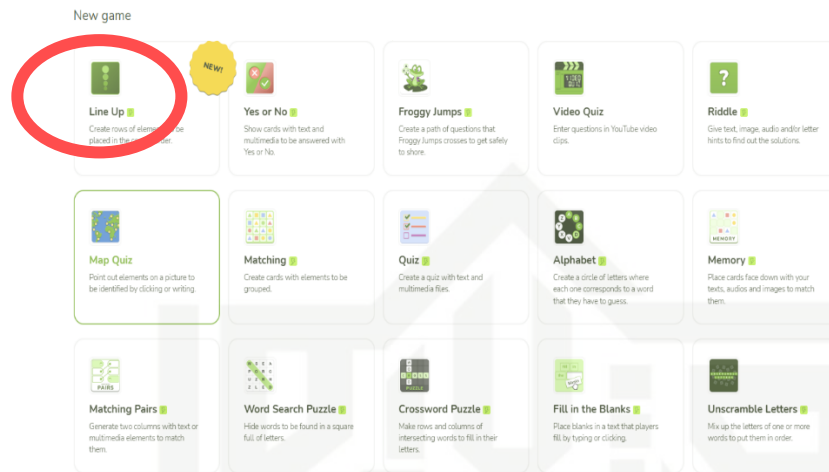


Gambar II.6 Klik Permainan Baru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

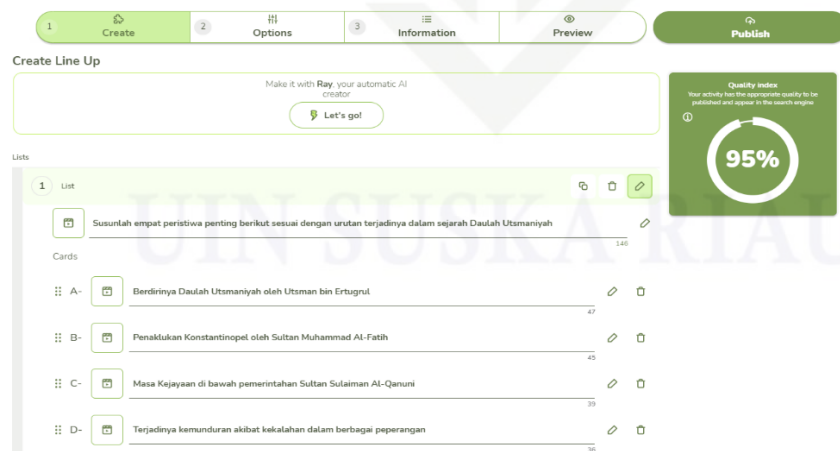
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Pilih permainan yang diinginkan, misalnya *Line Up* (untuk Menyusun urutan)



Gambar II.7 Pilih Salah Satu Permainan

c) Setelah memilih jenis aktivitas, seperti kuis, pengguna diarahkan untuk mengisi pertanyaan beserta pilihan jawabannya secara tepat. Selain itu, pengguna juga memiliki opsi untuk menambahkan media pendukung, seperti gambar atau audio, guna meningkatkan kualitas dan daya tarik aktivitas yang dibuat.



Gambar II.8 Buat Aktivitas



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Sesuaikan Pengaturan

Educaplay menyediakan berbagai pengaturan tambahan yang dapat disesuaikan oleh pengguna, seperti durasi pengerjaan, nilai/skor, kunci jawaban, dan opsi lainnya. Pengaturan ini sebaiknya diatur sesuai dengan tujuan dan kebutuhan aktivitas pembelajaran.

4) Simpan dan Bagikan

Setelah aktivitas selesai dibuat, pengguna perlu menyimpannya dan memberikan judul yang sesuai. Aktivitas dapat diatur sebagai publik (bisa diakses siapa saja) atau pribadi (hanya untuk kalangan tertentu). Setelah itu, aktivitas dapat dibagikan kepada orang lain menggunakan tautan yang tersedia.

5) Gunakan Aktivitas

Aktivitas yang telah dibuat dapat langsung digunakan oleh siswa atau peserta lainnya. Guru atau pengguna cukup membagikan tautan aktivitas agar peserta dapat mengakses dan mengerjakan soal atau tugas yang disediakan.

6) Pantau Kemajuan Siswa

Guru atau pengguna dapat memantau hasil kerja siswa melalui fitur laporan (reports) di *Educaplay*. Laporan ini menampilkan informasi seperti skor, jawaban benar dan salah, serta data lainnya yang dapat membantu dalam proses evaluasi pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7) Jelajahi Aktivitas Lain

Selain membuat aktivitas sendiri, pengguna juga dapat mencari dan menggunakan aktivitas yang telah dibuat oleh pengguna lain di *Educaplay*. Pencarian dapat dilakukan berdasarkan topik, jenis aktivitas, atau kata kunci, sehingga bisa dijadikan sebagai sumber tambahan dalam pembelajaran.²⁰

d. Manfaat dan Kelebihan Penggunaan *Educaplay*

Educaplay merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar. Platform ini memadukan unsur interaktif dan edukatif sehingga mampu mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif dan bekerja sama dengan teman sekelas. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Beberapa keunggulan dan manfaat utama dari penggunaan media *Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

1) Mudah diakses melalui web

Educaplay dapat digunakan langsung melalui browser tanpa perlu memasang aplikasi tambahan. Hal ini memudahkan pengguna serta menghemat ruang penyimpanan di perangkat.

2) Tersedia beragam aktivitas interaktif

Platform ini menyediakan berbagai pilihan permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, pencarian kata, dan aktivitas

²⁰ Lailatur Rosida and Sapti Wahyuningsih, "Penggunaan Leaderboard Melalui *Educaplay* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii," *Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 5 (2024), 10.17977/um063.v4.i5.2024.9.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencocokkan. Aktivitas tersebut dapat disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran.

- 3) Meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa

Karena bersifat interaktif, *Educaplay* mampu menarik perhatian siswa baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok. Siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

- 4) Meningkatkan kesadaran dan pemahaman materi

Penggunaan media ini membantu siswa lebih menyadari materi yang dipelajari serta memberi peluang yang lebih besar untuk memahami isi pelajaran secara mendalam.

- 5) Mengurangi verbalisme dalam pembelajaran

Dengan pendekatan visual dan partisipatif, *Educaplay* membantu mengurangi kecenderungan siswa hanya mendengarkan tanpa memahami. Siswa lebih aktif berinteraksi dengan materi yang disajikan.²¹

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa berbagai keunggulan yang dimiliki *Educaplay* menjadikannya sebagai media pembelajaran yang efektif dan bermanfaat. Platform ini mampu meningkatkan interaksi antara siswa dan materi ajar, mendorong minat belajar, memperkuat keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

²¹ Wina Arista Wina Arsita, Hikmah, "Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Sd It Mutiara Global Pekanbaru," *Sindoro cendikia pendidikan* 9, no. 13 (2024): 50–54, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v10i1.8824>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Kekurangan *Educaplay*

Walaupun *Educaplay* memiliki sejumlah keunggulan, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, platform ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Yaitu sebagai berikut:

1) Fitur premium berbayar

Beberapa fitur lanjutan di *Educaplay* memerlukan akun premium berbayar, yang mungkin menjadi kendala bagi sebagian pengguna.

2) Ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet

Penggunaan *Educaplay* memerlukan perangkat yang memadai dan koneksi internet yang stabil, yang mungkin tidak tersedia di semua lingkungan belajar.

3) Potensi distraksi bagi siswa

Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat menyebabkan distraksi jika tidak diawasi dengan baik oleh guru.

4) Memerlukan keterampilan teknis guru

Guru perlu memiliki keterampilan teknis untuk membuat dan mengelola aktivitas di *educaplay*, yang mungkin memerlukan pelatihan tambahan²²

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih dan menggunakan *Educaplay* sebagai media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan baik sisi kelebihan maupun kekurangannya. Pertimbangan ini akan membantu pendidik dalam

²² *Ibid.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengambil keputusan yang tepat agar pemanfaatan *Educaplay* dapat disesuaikan secara efektif dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran yang dijalankan.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan, keinginan, dan antusiasme siswa terhadap suatu objek atau aktivitas pembelajaran atau perhatian secara efektif.²³

Menurut Slameto, minat belajar adalah perasaan suka dan tertarik terhadap suatu kegiatan atau hal, yang muncul secara sukarela tanpa paksaan dari orang lain. Pada dasarnya, minat belajar menunjukkan adanya hubungan antara individu dengan sesuatu di luar dirinya. Semakin kuat hubungan tersebut, maka minat belajarnya juga akan semakin besar.²⁴ Sedangkan menurut Muhibbin Syah, minat dapat diartikan sebagai dorongan atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu yang menimbulkan semangat tinggi dalam diri seseorang.²⁵ Zakiah Daradjat menjelaskan bahwa minat belajar adalah kondisi ketika seseorang menunjukkan perhatian terhadap suatu hal, disertai dengan keinginan untuk memahami, mempelajari, atau menyelidikinya

²³ Roro Kurnia Nofita Rahmawati, *Minat Belajar Konsep Dasar, Indikator, Faktor-Faktor Yang Memengaruhi* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2024). h. 2

²⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2015). h. 57

²⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2019). h. 133.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lebih dalam.²⁶ Sementara itu, Abdul Hadits dan Nurhayati mengartikan minat belajar sebagai ketertarikan yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam menjalankan kegiatan belajar, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat,²⁷

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu dorongan dalam diri individu yang muncul secara sukarela, ditandai dengan perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian terhadap aktivitas belajar, yang mendorong seseorang untuk memahami, mengeksplorasi, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat perlu ditanamkan pada siswa dalam proses belajar, karena dengan adanya minat, siswa akan lebih aktif dan antusias dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Minat juga salah menjadi satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tanpa minat, pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto, siswa yang memiliki minat dalam belajar menunjukkan beberapa ciri, antara lain:

- 1) Memiliki perhatian yang konsisten dan terus-menerus terhadap materi yang dipelajari.
- 2) Merasakan kesenangan dan ketertarikan terhadap pelajaran yang diminatinya.

²⁶ Zakiyah Daradjat et al, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi aksara, 2014). h. 305.

²⁷ Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014). h. 44.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Merasa bangga dan puas saat mempelajari hal-hal yang disukainya, serta merasa terikat dengan aktivitas yang diminati.
- 4) Lebih memilih kegiatan atau materi yang sesuai dengan minatnya dibandingkan dengan yang lain.
- 5) Menunjukkan minat tersebut melalui keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan.²⁸

Selanjutnya Menurut Abdul Hadis dan Nurhayati, siswa yang memiliki minat belajar dapat dikenali melalui beberapa ciri, yaitu:

- 1) Siswa menunjukkan semangat yang tinggi saat melakukan kegiatan belajar.
- 2) Siswa bersikap tekun meskipun kegiatan belajar berlangsung dalam waktu lama.
- 3) Siswa merasa senang dan fokus saat belajar.
- 4) Siswa tidak mudah merasa bosan ketika belajar.
- 5) Siswa aktif mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan dengan belajar.²⁹

Ciri-ciri ini dapat diamati dari kegiatan yang sering dilakukan siswa atau hal-hal yang mereka sukai. Hal ini karena minat merupakan dorongan yang terbentuk melalui proses pembelajaran dan mampu memotivasi seseorang untuk terlibat secara aktif dalam suatu kegiatan.

Dengan demikian ada beberapa indikator minat belajar menurut Slameto terdiri dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa.

²⁸ Slameto, *Op. cit.*, h. 180

²⁹ Abdul Hadis dan Nurhayati, *Loc. Cit.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Perasaan Senang

Siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran, misalnya pelajaran PAI, biasanya merasakan kesenangan atau kenyamanan saat mempelajarinya. Ia belajar bukan karena terpaksa, tetapi karena memang menyukai materi tersebut dan ingin terus memperdalamnya.

2) Ketertarikan

Ketertarikan merujuk pada dorongan dari dalam diri siswa yang membuatnya cenderung ingin tahu, memperhatikan, atau tertarik terhadap seseorang, objek, atau kegiatan tertentu yang berkaitan dengan proses belajar.

3) Perhatian

Perhatian adalah bentuk konsentrasi atau fokus pikiran seseorang terhadap suatu objek atau aktivitas, sambil mengabaikan hal-hal lain di sekitarnya. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu hal akan secara otomatis memberikan perhatian penuh terhadap hal tersebut.

4) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan menunjukkan sejauh mana siswa ikut aktif dalam suatu kegiatan. Ketika seseorang merasa tertarik pada suatu objek atau aktivitas, ia akan merasa senang dan terdorong untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut.³⁰

³⁰ Slameto, *Op. cit.* h. 180-181

Berdasarkan beberapa indikator yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa tercermin dari beberapa tanda, seperti adanya perhatian dan ingatan yang terus-menerus terhadap materi yang telah dipelajari, munculnya rasa suka dan ketertarikan terhadap pelajaran tertentu, serta adanya kecenderungan untuk lebih memilih hal-hal yang diminatinya dibandingkan dengan yang lain. Minat tersebut tampak melalui keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas dan kegiatan pembelajaran.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa).

1) Faktor Internal (Dalam Diri)

a) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan tanpa pengaruh dari luar. Dalam konteks belajar, motivasi ini muncul karena siswa memang tertarik dan merasa puas saat belajar, bukan karena hadiah atau tekanan. Siswa dengan motivasi intrinsik belajar karena ingin memahami materi secara mendalam dan merasa senang dengan proses belajarnya. Motivasi ini berkaitan erat dengan rasa ingin tahu dan keinginan untuk menguasai materi pelajaran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Kesiapan belajar

Kesiapan belajar mencakup kesiapan mental, emosional, dan fisik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini meliputi kemampuan berpikir, kestabilan emosi, dan kondisi fisik yang baik agar siswa bisa fokus dan menyerap materi dengan optimal. Kesiapan ini juga dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya dan pengetahuan yang telah dimiliki. Pemahaman tentang pentingnya kesiapan belajar dapat membantu siswa meraih hasil belajar yang lebih baik dan tetap semangat mengikuti pelajaran.

c) Minat Pribadi

Minat pribadi adalah ketertarikan siswa terhadap suatu topik atau kegiatan tertentu yang telah ada sebelum proses pembelajaran dimulai. Ketertarikan ini bisa muncul karena pengalaman masa lalu, pengaruh keluarga, atau lingkungan sekitar. Siswa yang memiliki minat tertentu terhadap mata pelajaran tertentu cenderung lebih aktif dalam belajar dan memiliki prestasi akademik yang lebih baik. Menurut para ahli, minat pribadi bersifat unik dan relatif tetap, serta menunjukkan kecenderungan seseorang untuk tertarik pada hal-hal tertentu.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Faktor Eksternal (Luar Diri)

a) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar mencakup semua kondisi dan tempat yang mendukung kegiatan belajar siswa. Ini bisa berupa lingkungan fisik, seperti ruang kelas yang nyaman, atau suasana belajar yang mendukung secara emosional dan sosial serta sarana dan prasarana yang termasuk aplikasi multimedia dan media interaktif dalam pembelajaran. Lingkungan belajar yang baik membuat siswa lebih fokus dan merasa nyaman dalam proses pembelajaran

b) Peran Guru

Guru memiliki peran penting dalam membangkitkan dan menjaga minat belajar siswa. Penggunaan metode mengajar yang menarik, strategi yang bervariasi, serta hubungan yang baik antara guru dan siswa dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Guru yang antusias dengan materi yang diajarkannya juga dapat menularkan semangat belajar kepada siswa. Beberapa cara yang bisa dilakukan guru antara lain memberi motivasi, menciptakan media pembelajaran yang menarik, memberikan penghargaan, dan membentuk kelompok belajar untuk meningkatkan keterlibatan siswa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Dukungan Sosial

Dukungan dari teman, keluarga, dan lingkungan sekitar juga berpengaruh terhadap minat belajar. Dorongan dari orang tua, semangat dari teman sebaya, serta lingkungan sosial yang positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, kegiatan seperti diskusi kelompok dan belajar bersama dapat membantu siswa lebih memahami materi dan merasa lebih termotivasi.³¹

4. Pengaruh Media Pembelajaran *Educaplay* terhadap Minat Belajar Siswa

Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa serta memudahkan mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan.³² Hal ini sejalan dengan pendapat Lismawati dkk. yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Educaplay* memiliki kelebihan salah satunya dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.³³ Fitur-fitur interaktif dan gamifikasi yang ditawarkan oleh *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan

³¹ Muhammad Furqon, *Minat Belajar* (Solok: Mafy Media Literasi Indonesia, 2024). h. 10-13

³² Fitria, Anariska, and Siska Oktawidya Wati, *Kurikulum Merdeka Di Sekolah Konsep Dan Praktik* (Gresik: Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2024). h.109

³³ Lismawati, *Op. cit.* h. 199



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terlibat aktif dalam proses pembelajaran.³⁴ Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dari minat belajar. Siswa yang aktif berpartisipasi dan terlibat secara penuh selama pembelajaran mencerminkan tingginya minat mereka untuk belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara mendorong keterlibatan aktif dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Fitur interaktif dan gamifikasi yang dimiliki *Educaplay* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga menumbuhkan ketertarikan, antusiasme, dan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi oleh Athiyatun Nadhrah, mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Platform Educaplay* terhadap Minat Belajar Anak di Ra Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada kenaikan skor rata-rata minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairiah sebelum dan setelah diberikan

³⁴ Hikmah Lestari, Yessi Fitriani, and Rizcha Fuji Lestari, “Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi *Educaplay* Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang,” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 3 (2024): 22–31, <https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

treatment yakni 50% menjadi 90,1%. Sementara itu, dengan melihat hasil nilai signifikansi uji t statistik ditemukan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} -11,387$ lebih kecil dari $t_{tabel} -1,812$. sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *platform Educaplay* terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.³⁵ Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama meneliti *platform Educaplay* sebagai media pembelajaran dan sama-sama meneliti minat belajar. Perbedaan penelitian ini terletak pada tingkat satuan pendidikan yaitu RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, sedangkan penelitian penulia pada tingkat Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

2. Artikel jurnal oleh Julifen Zega, Sadiana Lase, Ratna Natalia Mendrofa, dan Yakin Niat Telaumbanua dari Universitas Nias, dengan judul "Pengaruh Game Edukasi *Educaplay* terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Sitolu Ori" Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan, penggunaan game edukasi *Educaplay* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis (uji t independen) yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} untuk hasil belajar sebesar 4,304 dan untuk minat belajar sebesar 2,289, lebih

³⁵ Athiyatun Nadhrah, "Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 2024).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

besar dibandingkan nilai t_{tabel} sebesar 1,677. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.³⁶ Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama meneliti media *Educaplay* dan variable minat belajar sebagai variable terikat. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel lain yang diteliti, penelitian ini menggunakan dua variabel terikat yaitu hasil belajar dan minat belajar, sedangkan penelitian penulis hanya berfokus pada minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Artikel jurnal Nadia Sofana, Teuku Mahmud, dan Regina Rahmi dari Universitas Bina Bangsa Getsempena, dengan judul “Pengaruh Media *Educaplay* Berbasis Quiz pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Educaplay* berbasis quiz terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah penggunaan media *Educaplay*. Nilai rata-rata pretest sebesar 53,66 meningkat menjadi 78 pada posttest, dengan rata-rata peningkatan sebesar 24,333. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berbasis quiz efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya

³⁶ Julifen Zega et al., “Pengaruh Game Edukasi *Educaplay* Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di SMP Negeri 2 Sitolu Ori,” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 5 (2025): 1274–1286.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada materi cerita pahlawan.³⁷ Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti penggunaan media Educaplay serta menggunakan variabel minat belajar sebagai variabel terikat. Adapun perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang diteliti, penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada siswa tingkat SMP pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Konsep Operasional

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu Penggunaan media pembelajaran *Educaplay* sebagai variabel independent (bebas) dan minat belajar sebagai variabel dependen (terikat).

1. Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* (Variabel X)

- a. Guru menyiapkan media dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan.
- b. Guru memberikan penjelasan awal mengenai materi sesuai dengan tema pembelajaran.
- c. Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media *Educaplay* yang relevan dengan tema yang dipelajari.
- d. Guru menyampaikan aturan bermain kepada siswa sebelum memulai aktivitas.

³⁷ Nadia Sofana, Teuku Mahmud, and Regina Rahmi, "Pengaruh Media *Educaplay* Berbasis Quiz Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11 (2026): 103–115.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Guru menetapkan batas waktu bagi setiap siswa dalam memainkan permainan di media *Educaplay* agar mereka tetap fokus saat belajar sambil bermain.
- f. Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat atau menggunakan media *Educaplay*.
- g. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengulang permainan apabila skor yang diperoleh belum mencapai separuh dari total nilai kuis yang tersedia.

2. Minat Belajar Siswa (Y)

Variabel Y dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa, yang dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator berikut:

- a. Perasaan Senang
 - 1) Siswa datang ke kelas lebih awal sebelum pelajaran dimulai.
 - 2) Siswa merasa senang selama kegiatan belajar berlangsung.
 - 3) Siswa tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran.
 - 4) Siswa menunjukkan kehadiran secara rutin dalam proses belajar.
- b. Keterlibatan Siswa
 - 1) Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi selama pembelajaran.
 - 2) Siswa mengajukan pertanyaan saat diberikan kesempatan oleh guru.
 - 3) Siswa memberikan jawaban ketika guru mengajukan pertanyaan.
 - 4) Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu sesuai dengan tenggat yang diberikan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Ketertarikan Siswa

- 1) Siswa tidak melakukan kecurangan seperti mencontek ketika mengerjakan tugas.
- 2) Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan guru tanpa menundanya.

d. Perhatian Siswa

- 1) Siswa menyimak penjelasan guru saat proses pembelajaran.
- 2) Siswa mencatat materi yang disampaikan guru.
- 3) Siswa mampu berkonsentrasi selama pelajaran berlangsung.
- 4) Siswa tetap fokus dan tidak terpengaruh oleh ajakan berbicara dari teman saat guru menjelaskan.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini adalah Penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi diatas, maka penulis berhipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap minat belajar siswa. Selain itu, pendekatan kuantitatif didukung oleh penggunaan prosedur statistik dalam menguji hipotesis melalui metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel.³⁸

Desain dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Non-Equivalent Control Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada desain ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara random.³⁹ Kedua kelas tersebut diberi *pretest* dan *posttest* dan hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran *Educaplay*.

Tabel III. 1
Non-Equivalent Control Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

- O_{1,3} = *Pretest* (tes awal sebelum diberi perlakuan)
 X = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay*
 O_{2,4} = *Posttest* (tes akhir setelah diberi perlakuan)

³⁸ Muhammad Ilyas Ismail and Nurfikriyah Irhashih Ilyas, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Depok: Rajawali Pers, 2023). h. 336

³⁹ Ibid. h. 345

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada 06 November 2025 sampai 30 Januari 2026. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru, yang berlokasi di Jl. Melati/Jl. Esemka No. 5, Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Binawidya, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru. Sedangkan objek penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek dalam penelitian. Sementara itu, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dari suatu penelitian.⁴⁰

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru yang beragama Islam dengan jumlah 126. Pemilihan populasi ini didasarkan pada relevansi mereka sebagai peserta didik yang mengikuti mata pelajaran PAI, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

⁴⁰ *Ibid.* h. 276-278

Tabel III. 2
Data Populasi

Kelas	Jumlah
VII.1	30
VII.2	29
VIII.1	20
VIII.2	23
IX	24
Total	126

Kemudian, sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan sesuai dengan pertimbangan tertentu.⁴¹ Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII.1 yang berjumlah 30 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.2 yang berjumlah 29 siswa sebagai kelas kontrol.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung sumber data di lokasi penelitian.⁴² Pertanyaan atau pernyataan dalam angket harus merujuk kepada indikator-indikator dalam konsep operasional. Dalam konteks ini, observasi digunakan untuk melihat secara langsung perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media *Educaplay*. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh informasi nyata mengenai respon dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

⁴¹ *Ibid.* h. 284

⁴² Rukaesih A Maolani and Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Depok: Rajaawali Pers, 2023). h. 148

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh data dan informasi terkait penggunaan media pembelajaran *Educaplay* serta minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

Penelitian ini menggunakan angket tertutup, di mana responden hanya diminta untuk memberikan tanda centang pada pilihan jawaban yang telah tersedia. Pilihan jawaban disusun dalam bentuk skala Likert, dengan lima kategori respons, yaitu: selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menelaah berbagai dokumen yang berkaitan dengan fokus penelitian. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber tertulis atau arsip yang dimiliki oleh responden maupun lembaga tempat penelitian dilakukan.⁴³ Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi profil atau sejarah singkat sekolah, dokumentasi berupa foto dan beberapa data lain yang diperlukan dalam penelitian.

⁴³ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami* (Pekanbaru: Suska Press, 2021). h. 62-64

F. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah angket yang digunakan benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.⁴⁴ Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 22 menggunakan teknik *Product Moment Pearson Correlation*. Melalui uji ini, dapat diketahui apakah setiap pernyataan dalam angket layak dan sah digunakan dalam pengumpulan data. Instrumen penelitian dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dalam penelitian ini, uji validitas angket diberikan kepada 24 siswa kelas IX dengan jumlah 15 butir pernyataan. Hasil uji validitas instrumen yang dianalisis menggunakan program SPSS disajikan pada tabel berikut.

Tabel III. 3
Hasil Uji Validitas

Item Angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil	Keterangan
P1	0,532	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P2	0,522	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P3	0,565	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P4	0,730	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P5	0,502	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P6	0,764	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P7	0,782	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P8	0,761	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P9	0,574	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P10	0,633	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P11	0,501	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P12	0,655	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P13	0,696	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P14	0,712	0,404	r hitung > r tabel	Valid
P15	0,813	0,404	r hitung > r tabel	Valid

Sumber: Data Olahan SPSS (2026)

⁴⁴ Maolani. *Op. cit.* h. 132

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil pada tabel menunjukkan bahwa seluruh 15 item pernyataan memenuhi kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian dapat memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama.⁴⁵ Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 22 melalui metode *Cronbach's Alpha*. Metode ini digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi internal dari butir-butir pernyataan dalam angket. Pengambilan keputusan pada uji reliabilitas instrumen angket didasarkan pada nilai *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > dari 0,60, sedangkan instrumen dinyatakan tidak reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60. Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan bantuan program SPSS, diperoleh hasil pengujian sebagai berikut.

Tabel III. 4
Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.897	15

Sumber: Data Olahan SPSS (2026)

Hasil pengujian reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,897 pada 15 item pernyataan. Karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60, maka instrumen angket dinyatakan reliabel atau konsisten dan layak digunakan dalam penelitian.

⁴⁵ *Ibid.*

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau ketepatan pemilihan uji statistik yang akan digunakan. Karena uji statistik parametrik mensyaratkan data harus berdistribusi normal. Andai diperoleh data tidak berdistribusi normal maka disarankan untuk menguji statistik nonparametrik.⁴⁶ Penelitian menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui SPSS Ver 22 dengan kriteria:

- a. Jika signifikansi $> 0,05$ → data berdistribusi normal.
- b. Jika signifikansi $< 0,05$ → data tidak normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama.⁴⁷

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan rumus *t-test*. Jenis uji yang digunakan adalah *Independent Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi atau kelompok data yang independen.⁴⁸

⁴⁶ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021). h. 69

⁴⁷ Muhammad Ilyas Ismail and Nurfikriyah Irhashih Ilyas, *Op Cit.* h. 298

⁴⁸ Nuryadi et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Sibuku Media, 2017. h. 108

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rumus:

$$t_{hit} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- M_1 = rata-rata skor kelompok 1
 M_2 = rata-rata skor kelompok 2
 SS_1 = sum of square kelompok 1
 SS_2 = sum of square kelompok 2
 n_1 = jumlah subjek/sample kelompok 1
 n_2 = jumlah subjek/sample kelompok 2.⁴⁹

⁴⁹ *Ibid*



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Samples t-Test, yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 2,151 lebih besar daripada t_{tabel} dengan df 57 atau taraf signifikansi 5% (1,673), serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,036 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 64,33, sedangkan rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 60,69. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, yang terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, penulis menyampaikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Sekolah diharapkan dapat meningkatkan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses jaringan internet yang stabil. Dukungan tersebut penting untuk menunjang penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Guru

Guru Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran *Educaplay* sebagai salah satu inovasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menumbuhkan minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

3. Siswa

Siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran secara bijak dan bertanggung jawab. Penggunaan media pembelajaran *Educaplay* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam sekaligus meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, Aisyah Falah, and Syukriyah Mustopa. "Pengaruh Media Interaktif Educaplay Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD." *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika* 2, no. 6 (2024): 385–390. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>.
- Al, Doni Irawan Saragih et. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif* 8, no. 12 (2024): 77–82. <https://edu.ojs.co.id/index.php/jpit/article/view/675/794>.
- Al, Zakiyah Daradjat et. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi aksara, 2014.
- Ariani, Nili, Maulida Sari, Hafizah Nuraini Ghani, Abdul Aziz, and Raya. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall Dan Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX Di MTs Hidayatul Muhajirin Yahya." *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa* 2, no. 4 (2024): 01–14. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v2i4.4126>.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, and Fien Pongpalilu. *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi*. Sonpedia. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Asri, Emil El Faisal, and Susilawati. "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Games Educaplay Di Kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 200–210.
- Athiyatun Nadhrah. "Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al- Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 2024).
- Darwis, Amri. *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*. Pekanbaru: Suska Press, 2021.
- Fitria, Anariska, and Siska Oktawidya Wati. *Kurikulum Merdeka Di Sekolah Konsep Dan Praktik*. Gresik: Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2024.
- Furqon, Muhammad. *Minat Belajar*. Solok: Mafy Media Literasi Indonesia, 2024.
- Hardinata, Fabian Omar Batitusta dan Vanda. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024): : 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hutauruk, Ahmad Fakhri, Hani Subakt, Janner Simarmata, David Soputra, and Hana Lestari. *Media Pembelajaran Dan TIK*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Ismail, Muhammad Ilyas, and Nurfikriyah Irhashih Ilyas. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Depok: Rajawali Pers, 2023.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran. Bintang Sutabaya*. Surabaya, 2016.
- Lestari, Hikmah, Yessi Fitriani, and Rizcha Fuji Lestari. "Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 3 (2024): 22–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866>.
- Lismawati, Miatin Rachmawati, Eko Susanto, and Fitri Liza. *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online*. Jogjakarta: Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia, 2024.
- Maolani, Rukaesih A, and Ucu Cahyana. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers, 2023.
- Nurhayati, Abdul Hadis dan. *Psikologi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Sibuku Media*, 2017.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pribadi, Benny A. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.
- Rahmawati, Roro Kurnia Nofita. *Minat Belajar Konsep Dasar, Indikator, Faktor-Faktor Yang Memengaruhi*. Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2024.
- Rosida, Lailatur, and Sapti Wahyuningsih. "Penggunaan Leaderboard Melalui Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii." *Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 5 (2024). [10.17977/um063.v4.i5.2024.9](https://doi.org/10.17977/um063.v4.i5.2024.9).
- Rubiman, R, and S. R. Kamali. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap." *Sintesa* 11, no. 1 (2018): 177–186. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/69/75>.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sepriyanti, Dewi, Deden Supriatna, and Rudi Hartono. "Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN Neglasari 02." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 13, no. 2 (2024): 81–94. <http://jurnal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK>.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Sofana, Nadia, Teuku Mahmud, and Regina Rahmi. "Pengaruh Media Educaplay Berbasis Quiz Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11 (2026): 103–115.

Surachmi, Sri, and Karl Jahniel S Sison. "Educaplay as Teaching Media Inn Virtual Classes." *Bogor English Student and Teacher (Best Conference)* 3, no. 3 (2024): 1–6. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/1110>.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2019.

Syarmadana, Nur Aisyah, Rahmawati. A. "Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 9, no. 2 (2024): 51–56. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>.

Vargas-Saritama, Alba, and Verónica Soledad Espinoza Celi. "Educaplay as a Tool to Potentiate English Vocabulary Retention and Learning." *European Public & Social Innovation Review* 9 (2024): 1–16. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>.

Wafiqni, Nafia, and Fitri Adelia. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 17, no. 01 (2025): 69–80.

Wina Arsita, Hikmah, Wina Arista. "Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Sd It Mutiara Global Pekanbaru." *Sindoro cendikia pendidikan* 9, no. 13 (2024): 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v10i1.8824>.

Wulandari, Putri. "Minat, Motivasi, Dan Kemandirian Belajar Siswa Mengikuti Distance Learning Di Smp N 4 Girimulyo." *E-Jurnal Skripsi: Program Studi Teknologi Pendidikan X*, no. 1 (2021): 52–64. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/view/17565/16931>.

Zega, Julifen, Sadiana Lase, Ratna Natalia Mendrofa, and Yakin Niat Telaumbanua. "Pengaruh Game Edukasi Educaplay Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di SMP Negeri 2 Sitolu Ori." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 5 (2025): 1274–1286.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Miftahul Jannah
Instansi	: SMP Telekomunikasi Pekanbaru
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Tema	: Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M)
Kelas / Semester	: VII / Ganjil
Fase	: D
Alokasi Waktu	: 3x pertemuan (3x35Menit)
IDENTIFIKASI	
Peserta Didik	
Pengetahuan Awal: Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang sejarah para Khulafaur Rasyidin dan awal mula peradaban Islam.	
Materi Pelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai: <ul style="list-style-type: none"> • Konseptual: Memahami konsep-konsep kunci seperti khalifah, dinasti, peradaban, serta faktor-faktor penyebab berdirinya dan kemajuan peradaban Bani Umayyah di Damaskus. • Prosedural: Mampu menceritakan kembali secara kronologis sejarah berdirinya Bani Umayyah dan perkembangan peradabannya. ❖ Struktur Materi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah Berdirinya Bani Umayyah di Damaskus 2. Kemajuan Peradaban Islam pada Masa Bani Umayyah di Damaskus (Bidang Pemerintahan, Hukum, Sosial, Ekonomi, Keagamaan, dan Pendidikan) 3. Memetik Nilai Islami dari Kemajuan Peradaban Bani Umayyah. 	



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dimensi Profil Lulusan
<p>Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ❖ Kewargaan ❖ Kreativitas ❖ Kolaborasi ❖ Komunikasi
DESAIN PEMBELAJARAN
Capaian Pembelajaran
<p>Pada akhir Fase D, dalam elemen Sejarah Peradaban Islam, murid memiliki kemampuan: Memahami peradaban Bani Umayyah, Abbasiyyah, Fatimiyah, Turki Usmani, Syafawi, dan Mughal</p>
Lintas Disiplin Ilmu
<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah: Mempelajari kronologi, tokoh, dan peristiwa penting.
Tujuan Pembelajaran
<p>Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami, menganalisis, dan merefleksikan proses berdirinya Bani Umayyah, berbagai kemajuan peradaban Islam yang dicapai, serta nilai-nilai Islami yang berkembang di Damaskus, dengan menunjukkan sikap mandiri, kolaboratif, jujur, dan bertanggung jawab
Praktik Pedagogis
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Model Pembelajaran: Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media pembelajaran Educaplay. ❖ Pendekatan: <i>Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mindful Learning: Peserta didik diajak untuk fokus dan sadar penuh saat mempelajari setiap detail peristiwa sejarah, merenungkan hikmah di baliknya melalui kegiatan tafakur. • Meaningful Learning: Peserta didik menghubungkan materi sejarah dengan nilai-nilai universal seperti kepemimpinan, inovasi, dan cinta tanah air, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. • Joyful Learning: Pembelajaran dibuat menyenangkan melalui kerja kelompok, pembuatan produk kreatif, presentasi, dan penggunaan media visual yang menarik. ❖ Metode Pembelajaran: Diskusi, tanya jawab, penugasan.
Kemitraan Pembelajaran


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan guru Sejarah untuk pendalaman konteks historis dan perpustakaan sekolah untuk penyediaan sumber bacaan.

Lingkungan Pembelajaran

- **Ruang Fisik:** Pengaturan tempat duduk yang fleksibel (berkelompok, tapal kuda) untuk mendukung diskusi dan kerja tim.

Pemanfaatan Digital

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses artikel dari situs sejarah terpercaya, e-book, dan jurnal.
- **Menggunakan quiz interaktif Educaplay** untuk menguji pemahaman konsep.

PENGALAMAN BELAJAR
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1 (3 JP)

Topik: Sejarah berdirinya Bani Umayyah di Damaskus.

Prinsip: berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan

AWAL (Pembuka)

1. Orientasi Bermakna
Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, serta menanyakan kabar dan kesiapan peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.
2. Apersepsi Kontekstual
Guru menampilkan cuplikan gambar/video singkat tentang kondisi politik pada akhir masa Khulafaur Rasyidin, kemudian mengajukan pertanyaan pemantik:
 - o “Siapakah khalifah terakhir Khulafaur Rasyidin?”
 - o “Apa yang terjadi setelah wafatnya Ali bin Abi Thalib?”
3. Motivasi
Guru menunjukkan gambar kota Damaskus pada masa awal Islam untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap lahirnya Dinasti Bani Umayyah.
4. Penyampaian Tujuan Pembelajaran
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik mampu memahami proses berdirinya Bani Umayyah dan faktor-faktor yang melatarbelakanginya.

INTI
Memahami (berkesadaran & bermakna)

1. Guru menyajikan penjelasan singkat mengenai transisi kekuasaan dari Ali bin Abi Thalib kepada Muawiyah bin Abi Sufyan.
2. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan mencatat poin-poin penting.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengaplikasi (bermakna & mandiri)

1. Quiz Individu melalui Educaplay
 - o Guru membagikan tautan atau kode permainan Educaplay.
 - o Peserta didik mengerjakan quiz secara individu yang berisi soal pilihan ganda, benar-salah, dan matching terkait Sejarah berdirinya Bani Umayyah di Damaskus.
2. Guru memantau keaktifan dan memberikan bantuan teknis bila diperlukan.

Merefleksi (berkesadaran & menggembarakan)

1. Guru mengajak peserta didik merefleksikan hasil quiz dengan pertanyaan:
 “Apa hal paling penting yang kalian pahami dari berdirinya Bani Umayyah?”
2. Peserta didik menyampaikan pendapat secara lisan.

PENUTUP

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan faktor-faktor berdirinya Bani Umayyah.
2. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif dan memperoleh hasil terbaik.
3. Guru menyampaikan gambaran materi pertemuan berikutnya tentang kemajuan peradaban Bani Umayyah.
4. Pembelajaran ditutup dengan doa.

PERTEMUAN 2 (3 JP)

Topik: Kemajuan Peradaban Islam pada Masa Bani Umayyah

(Prinsip: berkesadaran, bermakna, dan menggembarakan)

AWAL (Pembuka)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Apersepsi dengan mengulas singkat materi pertemuan sebelumnya.
3. Guru menampilkan gambar Masjid Umayyah Damaskus dan peta wilayah kekuasaan Bani Umayyah.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

INTI

Memahami (berkesadaran & bermakna)

1. Guru menjelaskan secara ringkas berbagai bidang kemajuan Bani Umayyah, meliputi:
 pemerintahan, ilmu pengetahuan, arsitektur, militer, ekonomi, dan sosial budaya.
2. Peserta didik mencatat poin penting.

Mengaplikasi (bermakna & kolaboratif)

1. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil.
2. Quiz Kelompok melalui Educaplay



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- o Setiap kelompok mengerjakan quiz secara bersama-sama.
 - o Soal mencakup studi kasus dan pemahaman tentang kemajuan peradaban Bani Umayyah.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban sebelum memilih respons pada quiz.

Merefleksi (berkesadaran & menggembarakan)

1. Guru mengajukan pertanyaan reflektif:
 “Bidang kemajuan apa yang paling berpengaruh bagi peradaban Islam saat itu?”
2. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil refleksi singkat.

PENUTUP

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan berbagai kemajuan peradaban Bani Umayyah.
2. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan kompak.
3. Guru menyampaikan topik pertemuan selanjutnya tentang nilai-nilai Islami peradaban Bani Umayyah.
4. Doa penutup.

PERTEMUAN 3 (3 JP)

Topik: Memetik nilai Islami dalam Sejarah Bani Umayyah di Damaskus

Prinsip: berkesadaran, bermakna, dan menggembarakan

AWAL (Pembuka)

Prinsip: bermakna & menggembarakan

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru mengulas secara singkat materi dua pertemuan sebelumnya.
3. Guru memotivasi peserta didik dengan menampilkan ilustrasi kehidupan masyarakat Islam di Damaskus pada masa Bani Umayyah.

INTI

Memahami (berkesadaran & bermakna)

1. Guru menjelaskan nilai-nilai Islami yang berkembang pada masa Bani Umayyah di Damaskus, seperti:
 - o kepemimpinan
 - o keadilan
 - o amanah
 - o toleransi
 - o semangat menuntut ilmu
2. Peserta didik menyimak dan mencatat poin penting.

Mengaplikasi (bermakna & mandiri)

1. Quiz Individu melalui Educaplay
 - o Peserta didik mengerjakan quiz individu yang mengaitkan nilai-nilai Islami dengan peristiwa sejarah Bani Umayyah.
2. Guru memantau dan memberikan penguatan konsep.

Merefleksi (berkesadaran & menggembarakan)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Peserta didik menuliskan satu nilai Islami yang paling berkesan dan relevan dengan kehidupan saat ini.
2. Beberapa peserta didik diminta membacakan hasil refleksinya.

PENUTUP

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan nilai-nilai Islami dari peradaban Bani Umayyah di Damaskus.
2. Guru memberikan apresiasi atas keaktifan dan kejujuran peserta didik dalam mengerjakan quiz.
3. Guru menyampaikan informasi tentang asesmen sumatif.
4. Pembelajaran ditutup dengan doa.

ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen pada Awal Pembelajaran

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti: "Apa yang kalian ketahui tentang Dinasti Umayyah?" atau "Mengapa sebuah peradaban bisa maju dan berkembang pesat?"
- **Kuis Singkat:** Kuis dengan 3-5 pertanyaan dasar tentang periode setelah Khulafaur Rasyidin menggunakan platform online (Educaplay).

Asesmen pada Proses Pembelajaran:

- **Tanya Jawab:** Selama proses pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan seperti, "Apa kebijakan paling penting dari Khalifah Muawiyah bin Abi Sufyan?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan kontribusi peserta didik selama diskusi kelompok.
- **Observasi:** Guru mengamati sikap bernalar kritis dan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran, terutama saat merumuskan pertanyaan dan merancang proyek.

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual dan faktual peserta didik mengenai keseluruhan materi.

Contoh Tes Tertulis :

I. Pilihan Ganda

1. Pendiri Daulah Umayyah di Damaskus adalah...
 - a. Ali bin Abi Thalib
 - b. Hasan bin Ali
 - c. Muawiyah bin Abi Sufyan
 - d. Umar bin Abdul Aziz



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Salah satu kemajuan monumental di bidang arsitektur pada masa Bani Umayyah adalah pembangunan...
 - a. Masjidil Haram di Mekkah
 - b. Masjid Nabawi di Madinah
 - c. Masjid Al-Aqsa di Yerusalem
 - d. Masjid Umayyah di Damaskus
3. Khalifah dari Bani Umayyah yang mendapat gelar Khulafaur Rasyidin kelima karena keadilan dan kesalehannya adalah...
 - a. Walid bin Abdul Malik
 - b. Marwan bin Hakam
 - c. Umar bin Abdul Aziz
 - d. Yazid bin Muawiyah
4. Lembaga yang bertugas mengelola surat-menyurat dan sistem pos pada masa Bani Umayyah dikenal dengan nama...
 - a. Diwanul Jund
 - b. Diwanul Kharaj
 - c. Diwanul Barid
 - d. Baitul Mal
5. Perluasan wilayah Islam pada masa Bani Umayyah berhasil mencapai wilayah Eropa, yaitu...
 - a. Italia
 - b. Prancis
 - c. Andalusia (Spanyol)
 - d. Inggris

II. Essay

1. Jelaskan secara singkat peristiwa *Tahkim* (Arbitrase) yang menjadi salah satu faktor pendorong berdirinya Daulah Umayyah!
2. Sebutkan dan jelaskan tiga kemajuan di bidang ilmu pengetahuan yang dicapai pada masa Daulah Umayyah!
3. Mengapa Khalifah Umar bin Abdul Aziz dianggap sebagai sosok pemimpin yang istimewa dalam sejarah Bani Umayyah? Berikan contoh kebijakannya!
4. Analisis faktor-faktor yang menyebabkan kemunduran dan berakhirnya kekuasaan Bani Umayyah di Damaskus!
5. Sebutkan minimal tiga nilai (ibrah) yang dapat kita teladani dari sejarah peradaban Bani Umayyah untuk diterapkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara saat ini!



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Instrumen Penilaian Tes Tertulis

Materi: Sejarah Daulah Umayyah (pendiri, pemerintahan, tokoh, kemajuan, penyebab runtuh)

A. Kisi-Kisi Tes

No	Materi	Indikator Soal	Ber
1	Sejarah Daulah Umayyah	Menjelaskan pendiri dan awal berdirinya	PG/Ura
2	Pemerintahan	Menyebutkan nama khalifah terkenal & kebijakannya	PG
3	Peradaban	Menyebutkan pencapaian dalam ilmu pengetahuan, administrasi, arsitektur	PG
4	Perluasan wilayah	Menentukan wilayah kekuasaan	PG
5	Kemunduran	Menjelaskan faktor-faktor runtuhnya Daulah Umayyah	Uraian

Pekanbaru, 03 November 2025

Nama Penyusun

Miftahul Jannah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lampiran 2 Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay

**LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
 EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Kelas :
 Materi :
 Pertemuan :
 Petunjuk Observer :

Berilah tanda (√) pada kolom skor yang telah di sediakan sesuai dengan pedoman berikut:

- 5 : Sangat Baik
- 4 : Baik
- 3 : Cukup Baik
- 2 : Kurang Baik
- 1 : Tidak Baik

NO	Jenis Aktivitas	Kriteria Penilaian					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Guru menyiapkan media dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan						
2	Guru memberikan penjelasan awal mengenai materi sesuai dengan tema pembelajaran.						
3	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media <i>Educaplay</i> yang relevan dengan tema yang dipelajari.						
4	Guru menyampaikan aturan bermain kepada siswa sebelum memulai aktivitas						
5	Guru menetapkan batas waktu bagi setiap siswa dalam memainkan permainan di media <i>Educaplay</i> agar mereka tetap fokus saat belajar sambil bermain.						
6	Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat atau menggunakan media <i>Educaplay</i> .						
7	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengulang permainan apabila skor yang diperoleh belum mencapai separuh dari total nilai kuis yang tersedia.						
Jumlah							
Skor Maksimum							
Persentase							

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 3 Angket Minat Belajar

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

A. Pengantar

1. Angket ini bertujuan untuk penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru
2. Berikanlah jawaban sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan berdasarkan apa yang telah anda lakukan dalam pembelajaran.
3. Berilah tanda centang (√) pada setiap jawaban soal.
4. Terima kasih kami ucapkan atas partisipasi anda dalam mengisi dan mengembalikan angket penelitian ini.

Keterangan :

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

J : Jarang

TP: Tidak pernah

B. Minat Belajar

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	J	TP
1	Saya datang ke kelas lebih awal sebelum pelajaran dimulai					
2	Saya merasa senang selama kegiatan belajar berlangsung.					
3	Saya tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran.					
4	Saya menunjukkan kehadiran secara rutin dalam proses belajar.					
5	Saya berpartisipasi aktif dalam diskusi selama pembelajaran.					
6	Saya mengajukan pertanyaan saat diberikan					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	J	TP
	kesempatan oleh guru.					
7	Saya memberikan jawaban ketika guru mengajukan pertanyaan.					
8	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu sesuai dengan tenggat yang diberikan.					
9	Saya tidak melakukan kecurangan seperti mencontek ketika mengerjakan tugas.					
10	Saya menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran					
11	Saya menyelesaikan tugas yang diberikan guru tanpa menundanya.					
12	Saya menyimak penjelasan guru saat proses pembelajaran.					
13	Saya mencatat materi yang disampaikan guru.					
14	Saya mampu berkonsentrasi selama pelajaran berlangsung.					
15	Saya tetap fokus dan tidak terpengaruh oleh ajakan berbicara dari teman saat guru menjelaskan.					



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 4 Data Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hasil Pretest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	SKOR
1	S01	4	5	5	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	68
2	S02	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	53
3	S03	4	3	4	3	3	3	3	4	5	3	4	5	4	4	5	57
4	S04	5	5	5	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	57
5	S05	4	5	5	5	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	62
6	S06	4	5	5	5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	52
7	S07	4	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	66
8	S08	4	5	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	57
9	S09	5	4	4	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	53
10	S10	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	40
11	S11	4	5	3	3	3	2	4	4	1	3	3	4	3	3	2	47
12	S12	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	49
13	S13	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	45
14	S14	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	56
15	S15	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	51
16	S16	3	5	3	4	3	2	2	3	3	5	3	4	4	3	3	50
17	S17	5	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	50
18	S18	5	3	4	5	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	56
19	S19	5	5	4	3	5	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	57
20	S20	4	5	5	5	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	58
21	S21	4	5	5	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
22	S22	4	5	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	5	5	4	60
23	S23	5	4	3	5	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	56
24	S24	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	52
25	S25	4	5	4	4	4	3	3	4	4	5	5	5	4	3	3	60
26	S26	4	4	5	4	3	2	3	4	3	5	4	4	4	5	3	57
27	S27	4	4	4	5	3	2	2	3	4	5	5	5	3	4	3	56
28	S28	4	5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	56
29	S29	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	52
30	S30	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	51

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil *Postest* Kelas Eksperimen

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	SKOR
1	S01	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
2	S02	4	5	5	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	4	3	64
3	S03	4	5	5	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	65
4	S04	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	63
5	S05	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	70
6	S06	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	4	4	67
7	S07	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	74
8	S08	4	5	5	5	5	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	67
9	S09	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	69
10	S10	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	55
11	S11	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	3	61
12	S12	4	5	4	4	4	3	3	3	4	5	3	4	4	3	3	56
13	S13	4	5	4	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	3	56
14	S14	4	5	5	5	4	3	4	5	3	5	4	5	5	4	4	65
15	S15	4	5	5	3	3	2	3	4	4	4	5	4	5	4	3	58
16	S16	4	5	4	4	4	2	3	4	5	5	3	5	5	4	3	60
17	S17	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	57
18	S18	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	71
19	S19	5	5	5	4	5	3	3	5	4	5	3	4	4	4	3	62
20	S20	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	71
21	S21	4	5	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	59
22	S22	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	70
23	S23	5	4	4	4	4	3	3	5	5	5	5	4	5	4	4	64
24	S24	5	5	5	4	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	4	66
25	S25	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	72
26	S26	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	71
27	S27	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	63
28	S28	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	61
29	S29	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	64
30	S30	3	5	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	3	59

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	SKOR
1	S01	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	53
2	S02	5	5	5	5	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	3	62
3	S03	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	42
4	S04	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	59
5	S05	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	62
6	S06	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	54
7	S07	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	3	65
8	S08	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	62
9	S09	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
10	S10	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	45
11	S11	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	44
12	S12	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
13	S13	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	61
14	S14	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	60
15	S15	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	51
16	S16	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	59
17	S17	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	56
18	S18	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	56
19	S19	5	4	4	3	2	2	1	3	3	4	4	4	4	4	3	50
20	S20	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	67
21	S21	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	48
22	S22	4	5	4	2	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	60
23	S23	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	53
24	S24	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	3	67
25	S25	4	5	5	5	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	62
26	S26	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	55
27	S27	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	56
28	S28	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	63
29	S29	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	48

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil *Postest* Kelas Kontrol

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	SKOR
1	S01	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	5	5	4	3	56
2	S02	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	68
3	S03	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
4	S04	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	58
5	S05	4	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	64
6	S06	4	5	5	3	3	3	5	3	4	4	3	5	4	4	3	58
7	S07	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	67
8	S08	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	68
9	S09	4	5	5	4	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	65
10	S10	3	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	52
11	S11	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	51
12	S12	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
13	S13	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	70
14	S14	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	72
15	S15	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	55
16	S16	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	4	4	3	61
17	S17	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	61
18	S18	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	67
19	S19	5	4	4	4	3	2	1	4	3	5	5	4	4	4	3	55
20	S20	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	5	71
21	S21	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	56
22	S22	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	65
23	S23	3	4	4	4	3	3	3	5	4	4	4	3	5	5	3	57
24	S24	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	72
25	S25	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	62
26	S26	5	4	4	4	5	4	2	3	3	5	4	4	4	4	3	58
27	S27	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58
28	S28	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	4	3	66
29	S29	3	5	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	51

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5 Rekapitulasi Data Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Nama	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
1	S01	68	74	53	56
2	S02	53	64	62	68
3	S03	57	65	42	48
4	S04	57	63	59	58
5	S05	62	70	62	64
6	S06	52	67	54	58
7	S07	66	74	65	67
8	S08	57	67	62	68
9	S09	53	69	58	65
10	S10	40	55	45	52
11	S11	47	61	44	51
12	S12	49	56	46	48
13	S13	45	56	61	70
14	S14	56	65	60	72
15	S15	51	58	51	55
16	S16	50	56	59	61
17	S17	50	57	56	61
18	S18	56	71	56	67
19	S19	57	62	50	55
20	S20	58	71	67	71
21	S21	54	59	48	56
22	S22	60	70	60	65
23	S23	56	64	53	57
24	S24	52	66	67	72
25	S25	60	72	62	62
26	S26	57	71	55	58
27	S27	56	63	56	58
28	S28	56	61	63	66
29	S29	52	64	48	51
30	S30	51	59		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 6 Uji Validitas

Correlations

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL
P01 Pearson Correlation		.193	.267	.267	.303	.467	.361	.390	.297	.314	.100	.203	.267	.287	.500	.532*
Sig. (2-tailed)		.361	.208	.206	.147	.021	.081	.060	.158	.133	.641	.343	.208	.174	.011	.003
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P02 Pearson Correlation	.193		.457	.244	.143	.411	.437	.203	.020	.216	.526*	.133	.044	.416	.507	.522*
Sig. (2-tailed)	.361		.023	.251	.499	.040	.033	.331	.920	.311	.008	.523	.831	.043	.011	.009
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P03 Pearson Correlation	.267	.457		.314	-.051	.219	.319	.503	.174	.405	.351	.290	.437	.505	.533*	.565*
Sig. (2-tailed)	.208	.023		.130	.811	.304	.129	.011	.415	.049	.093	.161	.031	.011	.007	.004
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P04 Pearson Correlation	.267	.244	.314		.530*	.699*	.722*	.674*	.260	.370	.154	.427	.470	.405	.535*	.730*
Sig. (2-tailed)	.208	.251	.130		.008	.000	.000	.000	.220	.073	.451	.038	.020	.050	.007	.000
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P05 Pearson Correlation	.303	.143	-.051	.530*		.549*	.401	.417	.379	.303	-.084	.243	.101	.327	.218	.501
Sig. (2-tailed)	.147	.499	.811	.008		.003	.051	.043	.068	.153	.690	.243	.631	.119	.300	.011
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P06 Pearson Correlation	.467	.411	.219	.699*	.549*		.628*	.471	.411	.323	.243	.505	.323	.479	.561*	.764*
Sig. (2-tailed)	.021	.040	.304	.000	.003		.001	.020	.040	.124	.243	.011	.111	.018	.004	.000
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P07 Pearson Correlation	.361	.437	.319	.722*	.401	.628*		.651*	.287	.501	.274	.440	.425	.417	.543*	.782*
Sig. (2-tailed)	.081	.033	.129	.000	.051	.001		.001	.174	.011	.193	.031	.031	.043	.000	.000
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P08 Pearson Correlation	.390	.203	.503	.674*	.417	.471	.651*		.459	.351	.243	.384	.640*	.569*	.546*	.761*
Sig. (2-tailed)	.060	.331	.011	.000	.043	.020	.001		.024	.093	.243	.064	.001	.004	.000	.000
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P09 Pearson Correlation	.297	.020	.174	.260	.379	.411	.287	.459		.200	.270	.469	.567*	.361	.483	.574*
Sig. (2-tailed)	.158	.920	.415	.220	.068	.040	.174	.024		.333	.193	.021	.004	.078	.017	.003
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P10 Pearson Correlation	.314	.216	.405	.370	.303	.323	.501	.351	.200		.203	.558*	.516*	.496	.340	.633*
Sig. (2-tailed)	.133	.311	.049	.073	.153	.124	.011	.093	.333		.330	.003	.010	.014	.098	.001
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P11 Pearson Correlation	.100	.526*	.351	.159	-.084	.243	.274	.243	.270	.203		.203	.469	.303	.500	.501
Sig. (2-tailed)																
N																

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Sig. (2-tailed)	.641	.008	.091	.457	.690	.241	.194	.241	.191	.330		.329	.021	.151	.011	.011
	√	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P12	Pearson Correlation	.201	.131	.290	.427	.248	.505	.440	.381	.469	.558*	.208	.650*	.418	.555*	.655*	
	Sig. (2-tailed)	.341	.529	.161	.038	.241	.011	.031	.061	.021	.001	.329	.001	.041	.001	.001	.001
	√	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P13	Pearson Correlation	.261	.040	.437	.470	.101	.321	.425	.640*	.567*	.516*	.469	.650*		.505	.533*	.696*
	Sig. (2-tailed)	.208	.831	.031	.020	.631	.111	.039	.001	.001	.010	.021	.001	.011	.001	.001	.001
	√	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P14	Pearson Correlation	.281	.416	.505	.405	.321	.479	.417	.569*	.361	.496	.301	.418	.505		.574*	.712*
	Sig. (2-tailed)	.171	.041	.011	.050	.119	.018	.041	.001	.078	.011	.151	.041	.011		.001	.001
	√	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
P15	Pearson Correlation	.500	.507	.533*	.535*	.218	.561*	.543*	.546*	.483	.340	.500	.555*	.533*	.574*		.803*
	Sig. (2-tailed)	.011	.011	.001	.001	.300	.001	.001	.001	.011	.091	.011	.001	.001	.001		.001
	√	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
TOTAL	Pearson Correlation	.532*	.522*	.565*	.730*	.501	.764*	.782*	.761*	.574*	.633*	.501	.655*	.696*	.712*	.803*	
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.001	.001	.011	.001	.001	.001	.001	.001	.011	.001	.001	.001	.001	
	√	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

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


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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 7 Lembar Disposisi

LEMBAR DISPOSISI

INDEKS BERKAS KODE :	
HAL : Pengajuan Sinopsis	
TANGGAL : <u>15/04/2025</u>	
ASAL : <u>Miftahuljannah</u>	
TANGGAL PENYELESAIAN : SIFAT :	
INFORMASI	DITERUSKAN KEPADA:
Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I,	2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI
Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing:	a. b. c. d
<i>HERLINI PUSPITA SARI, M.Pd</i>	
Pekanbaru, <u>23-4-2025</u> Kajur PAI,	DITERUSKAN KEPADA:
	2. Wakil Dekan I
Dr. Idris, M. Ed NIP. 197605042005011005	
*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi" 2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 8 Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing

Pekanbaru, 24 April 2025

Hal : Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Kepada

Yth. Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

di-

tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Bismillahirrahmanirrahim

Sebelumnya saya mendo'akan semoga bapak dalam keadaan sehat wal'afiat dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftahul Jannah
 NIM / Hp : 12210122582 / 081363821592
 Jurusan / Semester : Pendidikan Agama Islam / 6
 Alamat : Perumahan Riantama Asri blok H Mustamindo

Dengan ini mengajukan permohonan penunjukan pembimbing skripsi, dengan judul:
"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TELEKOMUNIKASI PEKANBARU".

Pembimbing yang direkomendasikan oleh ketua jurusan adalah : Herlini Puspika Sari, S.S., M. Pd.I. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:

1. Photo copy lembaran disposisi
2. Photo copy KRS
3. Photo copy KHS
4. Photo copy KTM
5. Photo copy pembayaran UKT
6. Sinopsis yang telah disetujui ketua jurusan

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatian dan perkenaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed
 NIP. 197605042005011005

Hormat Saya,

Miftahul Jannah
 NIM. 12210122582

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 9 Surat Pembimbing Skripsi



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 J. H. R. Soebrantas No.155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: efak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-8599/Un.04/F.II.1/PP.00.9/04/2025

Pekanbaru, 30 April 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

Hal : Pembimbing Skripsi

Kepada Yth.
 Herlini Puspika Sari, M.Pd.I.
 Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum war'hamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : MIFTAHUL JANNAH
 NIM : 12210122582
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru
 Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.



Wassalam
 Dekan
 Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pembusuan :


Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 10 Surat Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. H. Soebrantas No. 156, Km. 18 Pekanbaru Riau 28293 P.S. BOP. 1004 Telp. (0751) 561667
Fps. (0751) 561667 Web: www.uin-suskariau.ac.id E-mail: office_uin@suska.ac.id

Nomor : B-27159/Uln.04/E.II.1/PP.00.9/2025
2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

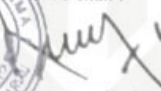
Pekanbaru, 22 Desember


Kepada Yth. Herlini Puspika Sari, M.Pd.I.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : MIFTAHUL JANNAH
NIM : 12210122582
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Agama Islam dan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sehagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam
Dekan
Wakil Dekan I

Sukma Erni, M.Pd.
NIP. 19680515 199403 2 004



Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 11 ACC Proposal

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PROPOSAL

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA TELEKOMUNIKASI PEKANBARU**

Hee
Pop & Sematkan
6-2023
6 Pekanbaru
Heelini Pangita Smi, S. SM/PA



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**MIFTAHUL JANNAH
NIM. 12210122582**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 12 Surat Bimbingan Proposal



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعلیم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA

- 1. Jenis yang dibimbing : Proposal
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
- 2. Nama Pembimbing : Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 198505262020122007
- 3. Nama Mahasiswa : Miftahul Jannah
- 4. Nomor Induk Mahasiswa : 12210122582
- 5. Kegiatan : Bimbingan Proposal

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	07 Mei 2025	BAB I Gejala masalah		
2	14 Mei 2025	BAB II Pembairan Teori		
3	21 Mei 2025	BAB III Metode penelitian		
4	27 Mei 2025	Sistematisa Penulisan		
5	29 Mei 2025	Daftar pustaka		

Pekanbaru, 07 Mei 2025
 Pembimbing,

Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I.
 NIP. 198505262020122007

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 13 Surat Pra Riset

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 UIN SUSKA RIAU	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتعليم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING <small>Jl. H. R. Soebrandt No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647 Fax. (0761) 561647 Web www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: efak_uinsuska@yahoo.co.id</small>										
Nomor : B-21101/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 Sifat : Biasa Lamp. : - Hal : <i>Mohon Izin Melakukan PraRiset</i>	Pekanbaru, 22 September 2025										
Yth : Kepala SMP Telekomunikasi Pekanbaru di Tempat	<p><i>Assalamu 'alaikum Warhamatullahi Wabarakatuh</i> Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Miftahul Jannah</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 12210122582</td> </tr> <tr> <td>Semester/Tahun</td> <td>: VII (Tujuh) / 2025</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Agama Islam</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau</td> </tr> </table> <p>ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.</p> <p>Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.</p> <p>Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p> <p style="text-align: right;">Wassalam, a.n. Dekan Wakil Dekan III</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right;">Jon Pamil, S.Ag., MA. 19710627 199903 1 002</p>	Nama	: Miftahul Jannah	NIM	: 12210122582	Semester/Tahun	: VII (Tujuh) / 2025	Program Studi	: Pendidikan Agama Islam	Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Nama	: Miftahul Jannah										
NIM	: 12210122582										
Semester/Tahun	: VII (Tujuh) / 2025										
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam										
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau										
Lembaran: Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau											

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 14 Surat Balasan PraRiset



YAYASAN ISLAM RIAU
SMP TELEKOMUNIKASI
 BINAAN SMK TELKOM PEKANBARU



Alamat: Jl. Melati - Jl. Esemka 1 KM dari Stadion Utama Riau Jl. Naga Sakti Kecamatan Tampan - Pekanbaru Telp. (0761)589186

Pekanbaru, 6 Oktober 2025

No : 524/SMP-T/YIR/GANJIL/X/2025
 Lam : -
 Hal : Balasan Izin melakukan PraRiset

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Suska Riau
 Di -
 Tempat.

Assalamualaikum Wr. Wb



Sehubungan dengan adanya permohonan izin untuk melakukan PraRiset dengan Nomor Surat : B-21101/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 Hal Mohon Izin Melakukan PraRiset di sekolah kami (SMP Telekomunikasi Pekanbaru) dari :

Nama Lengkap : **Miftahul Jannah**
 NIM : 12210122582
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/2025
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Maka dengan ini menyatakan bahwa saudara/i tersebut diatas telah diizinkan melakukan PraRiset di SMP Telekomunikasi Pekanbaru.
 Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Hormat kami
 Kepala SMP Telekomunikasi

Yunaldi, S.Pd

Lampiran 15 Lembar Pengesahan Perbaikan Proposal



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat : Jl. H. R. Soebrandis Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
 UJIAN PROPOSAL**


Nama Mahasiswa : Miftahul Jannah
 Nomor Induk Mahasiswa : 12210122582
 Hari/Tanggal Ujian : Rabu, 25 Juni 2025
 Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Idris, M. Ed	PENGUJI I		
2.	Dr. Nurhayati Zein, M. Sy	PENGUJI II		

Mengetahui
 Dekan
 Wakil Dekan I

 Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 1 Juli 2025
 Peserta Ujian Proposal


 Miftahul Jannah
 NIM. 12210122582

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 16 Lembar Berita Acara Perbaikan Porposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية و التعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Tuahmadani Tampan - Pekanbaru - Riau 28293 PO.BOX. 1004 Telp. 0761-561647
 Fax. 0761-561646 Web www.uin-suska.info/tarbiyah, E-mail: tarbiyah-uinsuska@yahoo.com

**LAMPIRAN BERITA ACARA
 UJIAN PROPOSAL**

Nama : *Muhammad Jannah*
 Nomor Induk Mahasiswa : *12210122582*
 Hari/ Tanggal : *Rabu 25 Juni 2025*
 Judul Proposal Penelitian : *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Edupoint terhadap Minat Belajar Siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru*

NO	URAIAN PERBAIKAN
1.	<i>Size dan spasi di sesuaikan dengan aturan</i>
2.	<i>Bahasa dalam gejala di perbaiki</i>
3.	<i>Teori diambil dari asal</i>
4.	<i>Hyperus dirapikan</i>
5.	<i>Penulisan diganti Quora experimen</i>
6.	<i>Keleceh diganti minimal 30 siswa</i>
7.	<i>Rapikan sesuai dengan semua cara dan prosedur</i>

Pekanbaru, *1 Juni 2025*

Penguji I : *[Signature]*
Dr. Ichic, M.Ed

Penguji II : *[Signature]*
Dr. Muchayati Zein, M.Sy

Note:
 Dengan harapan Dosen Pembimbing dapat memperhatikan keputusan seminar ini dalam memperbaiki proposal mahasiswa yang dibimbing



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 17 Surat Izin Melakukan Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.10 Tampan Pekanbaru Riau 20293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftk_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-24787/Un.04/F.II/PP.00.9/11/2025
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 06 November 2025

Yth : Kepala
 SMP Telekomunikasi Pekanbaru
 Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Miftahul Jannah
 NIM : 12210122582
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2025
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TELEKOMUNIKASI PEKANBARU**

Lokasi Penelitian : SMP Telekomunikasi Pekanbaru
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (03 November 2025 s.d 30 Januari 2026)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
 a.n. Rektor
 Dekan

Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP 19751115 200312 2 001

Tembusan :
 Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 18 Surat Telah Melakukan Riset

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



YAYASAN ISLAM RIAU
SMP TELEKOMUNIKASI
 BINAAN SMK TELKOM PEKANBARU

Alamat: Jl. Melati - Jl. Esemka 1 KM dari Stadion Utama Riau Jl. Naga Sakti Kecamatan Tampan - Pekanbaru Telp. (0761)589186

Pekanbaru, 5 Desember 2025

No : 498/SMP-T/YIR/GANJIL/XII/2025
 Lam : -
 Hal : **Surat Telah Melakukan Riset**

Kepada Yth,
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 Di -
 Tempat.

Assalamualaikum Wr. Wb

Berdasarkan surat yang telah kami berikan sebelumnya perihal Izin Riset/Penelitian atas nama :

- Nama Lengkap : Miftahul Jannah
- NIM : 12210122582
- Semester : VII (Tujuh)/2025
- Program Studi : Pendidikan Agama Islam
- Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru

Maka dengan ini menyatakan bahwa saudara/i Miftahul Jannah telah melakukan penelitian di SMP Telekomunikasi Pekanbaru.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Walaikumsalam Wr. Wb

Format kami
 Kepala Sekolah



Sunaldi, S.Pd



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 19 Blanko Kegiatan Bimbingan Skripsi

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat: J. H. R. Sudarantas Km. 15 Tampar, Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

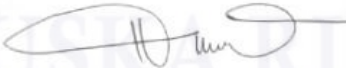
1. Jenis yang dibimbing : Skripsi
 a. Seminar usul Penelitian :
 b. Penulisan Laporan Penelitian :

2. Nama Pembimbing : Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I.
 a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 198505262020122007

1. Nama Mahasiswa : Miftahul Jannah
 2. Nomor Induk Mahasiswa : 12210122582
 3. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	29 Oktober 2025	intitumen Penelitian		
2	07 Januari 2026	Bab 1		
3	15 Januari 2026	Bab 5		
4	21 Januari 2026	Daftar Pustaka		
5	09 Februari 2026	Penulisan Skripsi		

Pekanbaru, 09 Februari 2026
Pembimbing,



Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I.
NIP. 198505262020122007

Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





RIWAYAT PENULIS



Miftahul Jannah lahir di Batam pada tanggal 08 Maret 2004. Anak terakhir dari pasangan Bapak Siswanto dan Ibu Erliza. Penulis memiliki seorang abang bernama M. Hafriz Makmur dan seorang kakak bernama Indah Pratiwi. Pendidikan dasar penulis ditempuh di SDN 004 Bulang dan diselesaikan pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 46 Batam dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas ditempuh di MAS Qur'an Centre Batam dan diselesaikan pada tahun 2022. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Strata-1 (S-1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam. Pada tahun 2025, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Meranti, Kecamatan Pangkalan Kuras, Kabupaten Pelalawan, serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.

Atas rahmat dan karunia Allah Swt., serta doa dan dukungan dari kedua orang tua dan pihak-pihak terkait, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Telekomunikasi Pekanbaru.”

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.