

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh media *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ma'arif Fathurrohman Kersana Brebes dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Educaplay* di SMP Ma'arif Fathurrohman dapat dikategorikan sangat baik. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan angket mengenai penggunaan media *Educaplay* diperoleh hasil sebesar 80,28%. Hasil tersebut berada pada rentang presentase 61%-80% yang menunjukkan baik dengan hasil angket tertinggi pada angket no 1 guru mengucapkan salam, no 2 guru meminta siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran, dan no 3 guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.
2. Minat belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI BP dapat dikategorikan baik. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan angket mengenai minat belajar siswa diperoleh hasil sebesar 76,52%. Hasil tersebut berada pada rentang presentase 61%-80% yang menunjukkan baik dengan hasil angket tertinggi pada angket no 3 saya bersemangat ketika guru mengajarkan pelajaran PAI, no 5 saya merasa senang apabila ada kegiatan kelompok, dan no 13 saya berusaha memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Pengaruh media *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran PAI BP di SMP Ma'arif Fathurrohman berdasarkan hasil perhitungan analisis data pada uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* memiliki nilai signifikansi, karena nilai Sig. media *Educaplay* adalah  $0,084 > 0,05$  dan nilai Sig. minat belajar  $0,261 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua variabel tersebut berdistribusi normal. Untuk mengetahui hipotesis penelitian maka digunakan uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{table}$  memiliki nilai  $4,721 > 1,708$  dan nilai Sig,  $0,000 < 0,05$ , maka media *Educaplay* terhadap minat belajar dinyatakan memiliki pengaruh

positif. Dan memiliki nilai (R Square) sebesar 0,492 yang berarti media Educaplay terhadap minat belajar memiliki pengaruh sebesar 49,20%. Dengan demikian penggunaan media Educaplay dapat menjadikan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan segala keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka saran yang dapat diberikan adalah:

### 1. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh media *Educaplay* terhadap minat belajar siswa, dan hasil penelitian memiliki pengaruh yang cukup yaitu 49,20%. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran kepada sekolah:

- a. Guru sebaiknya melanjutkan penggunaan media *Educaplay*.
- b. Guru diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media *Educaplay* dengan menyampaikan materi menggunakan cara yang menarik serta membuat siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar.

### 2. Bagi Siswa

Diharapkan seluruh siswa mampu memahami materi- materi yang disampaikan melalui penggunaan media *Educaplay*.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti sadar bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki, oleh karena itu peneliti mengharapkan untuk peneliti selanjutnya supaya dapat melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini.