

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini akan mengkaji tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI dan BP di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu. Sehubungan dengan judul tersebut, maka akan menggunakan Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Penelitian kuantitatif juga dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian analisis data bersifat statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁹⁴ Pada penelitian ini selain menyajikan data yang berupa tabel juga informasi-informasi lain dalam bentuk deskripsi.⁹⁵

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk menguji permasalahan tersebut adalah eksperimen dengan *quasi experimental design* atau eksperimen semu. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experiment tipe*

⁹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 2

⁹⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hal. 27.

Nonequivalent Control Group Design. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun control tidak dipilih secara random.⁹⁶ Sebab penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh media *Educaplay* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan mengambil dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kelas eksperimen akan diberi perlakuan dengan menggunakan media *Educaplay* sedangkan kelas kontrol diperlakukan dengan media pembelajaran konvensional yang bisa digunakan oleh guru saat proses pembelajaran. Selanjutnya kedua kelas tersebut diberikan soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Tabel 3.1. Jenis Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	X	O1
Kontrol		O2

Keterangan :

X : Perlakuan

O1 : Post test pada kelas eksperimen

O2 : Post test pada kelas kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

⁹⁶ Aisyah Mutia Dawis and others, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 2023.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu, telah dilaksanakan pada bulan September sampai Oktober tahun 2025.

C. Variabel Penelitian

Sugiyono menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁹⁷ Variabel dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel Bebas Media *Educaplay* (X)

Media pembelajaran *Educaplay* merupakan platform pembelajaran berbasis digital yang digunakan untuk menciptakan aktivitas belajar interaktif melalui permainan edukatif.

Indikator variabel Media *Educaplay* (X):

- a) Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran
- b) Kejelasan tampilan dan penyajian materi
- c) Interaktivitas dalam proses pembelajaran
- d) Daya tarik media pembelajaran
- e) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran
- f) Kemudahan penggunaan (*user friendly*)
- g) Keterlibatan siswa dalam penggunaan media

⁹⁷Harley Agustian, Khairul Aswadi, and Chairul Bariah, *Ilmu Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, 2024.

2. Variabel terikat Motivasi belajar (Y1)

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang menimbulkan semangat dan keinginan untuk belajar.

Indikator variabel Motivasi Belajar (Y1):

- a) Ketertarikan terhadap pembelajaran
- b) Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran
- c) Ketekunan dalam belajar
- d) Keyakinan diri dalam memahami materi
- e) Persepsi relevansi pembelajaran

3. Variabel terikat hasil belajar siswa (Y2)

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif.

Indikator variabel Hasil Belajar (Y2):

- a) Kemampuan memahami konsep materi
- b) Kemampuan mengingat (recall) materi
- c) Kemampuan menerapkan konsep (aplikasi)
- d) Kemampuan menganalisis soal
- e) Ketepatan dalam menjawab soal

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Suharsimi Arikunto yaitu semua subjek penelitian,⁹⁸ dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas XII SMA Negeri 03 Kota Bengkulu yang terdiri dari 12 kelas.

Tabel 3.2.

Populasi Siswa Kelas XII			
Nama Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa
XII A	13	23	36
XII B	13	23	36
XII C	14	22	36
XII D	13	22	35
XII E	17	19	36
XII F	18	18	36
XII G	18	18	36
XII H	21	14	35
XII I	21	15	36
XII J	21	15	36
XII K	16	20	36
XII L	15	20	35
Jumlah	200	229	429

⁹⁸Agustian, Aswadi, and Bariah.

2. Sampel

Menurut Sugiyono “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”⁹⁹ Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili)”. Sampel dilakukan dikarenakan peneliti mempunyai keterbatasan dalam melaksanakan penelitian baik dari segi waktu, tenaga, dana dan jumlah populasi yang sangat banyak. Maka dari itu peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar *representatif* (dapat mewakili).

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* ialah sampel yang dipilih dengan cermat hingga relevan dengan menggunakan jenis penelitian.¹⁰⁰ Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Peserta didik kelas XII SMA Negeri 03 Kota Bengkulu
- b. Peserta didik yang pernah menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dalam proses pembelajaran PAI dan BP
- c. Fasilitas jaringan internet yang memadai

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini mengambil dua kelas dengan pertimbangan kriteria diatas kelas XII F dan XII G sudah memenuhi kriteria diatas, dan didepan kelas mereka juga terdapat fasilitas *WiFi* sehingga

⁹⁹Sukamdinata and Nana Syaodin, *Metode Penelitian Pendidikan*, 2018.

¹⁰⁰Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*,...hal.120

mendukung proses penelitian. Sehingga peneliti memilih kelas tersebut yaitu kelas XII F sebagai kelas eksperimen dan XII G sebagai kelas control dengan jumlah sampel yaitu 72 siswa. Namun ketika peneliti melakukan penelitian, terdapat 4 siswa yang sedang berhalangan hadir dikarenakan sedang pengisian survei sekolah oleh Dinas Pendidikan. Sehingga jumlah sampel peneliti berjumlah 68 siswa.

Tabel 3.3.

Sampel Penelitian Kelas 11

Kelas	Jumlah Siswa
XII F	34
XII G	34

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Salah satu metode pengumpulan data yang banyak digunakan pada penelitian adalah observasi yaitu pengamatan terencana, perekaman, analisis, dan interpretasi perilaku, tindakan, atau kejadian/fenomena.¹⁰¹ Observasi melibatkan penggunaan indra, bukan hanya pengamatan visual, melainkan juga melalui indera seperti pendengaran, penciuman, perasaan, dan perabaan. Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah panduan pengamatan dan

¹⁰¹ Abdul Rahman and others, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, ed. by Aas Masruroh, CV. Widina Media Utama (Bandung: CV. Widina Media Utama, 2022).

lembar pengamatan.¹⁰² Observasi akan digunakan untuk mengamati kejadian-kejadian sebagai data pendukung penelitian ini.

2. Angket

Menurut angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan siapa variabel akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab nya.¹⁰³ Angket tersebut akan digunakan untuk mencari data pada semua variabel dalam penelitian ini yakni penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran (X), motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2).

3. Dokumentasi

Menurut Moleong, dokumen ialah setiap bahan tertulis ataupun film. Jadi dokumen merupakan rekam jejak yang memuat kejadian, ide, pandangan, penafsiran, jasa-jasa, dan kegiatan seseorang dalam bentuk tulisan, photo, gambar, rekaman video, plakat, lembar- an, buku catatan harian, artefak, batu nisan, manuskrip, trans-krip nilai, raport, dan

¹⁰²Zainuddin Iba and Aditya Wardhana, *Teknik Pengumpulan Data Penelitian*, ed. by Mahir Pradana, CV.EUREKA MEDIA AKSARA (Purbalingga: CV.EUREKA MEDIA AKSARA, 2023).

¹⁰³Nina Shabrina, Darmadi Darmadi, and Ratna Sari, 'Pengaruh Motivasi Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia', *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3.2 (2020), 164–73 <<https://doi.org/10.33753/madani.v3i2.108>>.

sebagainya.¹⁰⁴ Artinya dokumentasi dalam penelitian ini merupakan pengumpulan dokumen-dokumen yang dapat dijadikan sebagai pendukung data penelitian.

4. Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan. Menurut Suharsimi Arikunto, tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.¹⁰⁵ Sejalan dengan itu, Anas Sudijono menyatakan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan.¹⁰⁶

Dalam konteks penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa pada materi Hukum Mawaris, baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes objektif pilihan ganda, yang disusun secara sistematis berdasarkan indikator pembelajaran. Pemilihan bentuk tes objektif didasarkan

¹⁰⁴ M. Sobry and M.Pd.I Prosmala Hadisaputra, *Penelitian Kualitatif Penelitian Kualitatif*, ed. by Nurlaeli, *Holistica* (Lombok: Holistica, 2020).

¹⁰⁵ Adam Mappaompo, 'PKM Tutorial Tes Dan Pengukuran Keterampilan Permainan Tennis Lapangan Pada Pelatih Di Masa Social Distancing Dalam Menghadapi Pandemic Covid-19 Di Kota Makassar', 2020, 280–83.

¹⁰⁶ Peningkatan Hasil and others, 'Jurnal 2549-4139 2549-4120', 2.2 (2017).

pada pertimbangan bahwa tes ini memiliki tingkat objektivitas yang tinggi dalam penskoran. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa tes objektif memberikan kemudahan dalam pemeriksaan serta meminimalkan subjektivitas penilai.¹⁰⁷

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat diartikan pula sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Jadi semua alat yang bisa mendukung suatu penelitian bisa disebut instrumen penelitian atau instrumen pengumpulan data.¹⁰⁸ Dalam penelitian ini, yang akan digunakan sebagai instrument penelitian adalah instrumen angket dengan kisi-kisi sebagai berikut:

1. Kisi-kisi penggunaan *Educaplay*

Tabel 3.4
Kisi-kisi penggunaan *Educaplay*

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Nomor Butir	Dasar Teori
1	Aksesibilitas	Kemudahan dalam mengakses media Educaplay (HP/laptop/internet)	1, 2	Azhar Arsyad

¹⁰⁷ Al Gifari and others, 'Jurnal Edukasi Dan Literasi Pendidikan Jurnal Edukasi Dan Literasi Pendidikan', 7.1 (2026), 83–87.

¹⁰⁸ Masfi Sya'fiatul Ummah, 'INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF', *Cenderawasih Journal of Counseling and Education*, 11.1 (2019), 1–14<http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI>.

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Nomor Butir	Dasar Teori
2	Kemudahan Penggunaan	Antarmuka mudah dipahami dan digunakan	3, 4	Fred Davis
3	Interaktivitas	Interaksi siswa dengan konten edukatif	5, 6	Michael Moore
4	Kesesuaian Materi	Materi sesuai kurikulum dan kebutuhan siswa	7, 8	Azhar Arsyad
5	Daya Tarik Visual & Audio	Tampilan menarik dan mendukung fokus belajar	9, 10	Azhar Arsyad
6	Keterlibatan Siswa	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	11, 12	Michael Moore
7	Kebermanfaatan Media	Dampak terhadap pemahaman dan motivasi belajar	13, 14	Fred Davis
8	Frekuensi Penggunaan	Intensitas penggunaan dalam pembelajaran	15	Fred Davis

Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini disusun berdasarkan beberapa teori, di antaranya teori media pembelajaran menurut Azhar Arsyad yang menekankan pentingnya aksesibilitas, kesesuaian materi, dan daya tarik media. Selain itu, indikator kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan mengacu pada Technology Acceptance Model yang dikemukakan oleh Fred Davis. Sementara itu, aspek interaktivitas dan keterlibatan siswa didasarkan pada teori interaksi pembelajaran oleh Michael Moore yang menekankan pentingnya interaksi dalam proses pembelajaran.

2. Kisi-Kisi Penggunaan *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar

Tabel 3.5
Kisi-kisi motivasi belajar

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Nomor Butir	Dasar Teori
1	Ketertarikan terhadap pembelajaran	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	1, 2	John W. Keller
2	Keaktifan belajar	Semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran	3, 4	Sardiman A.M.
3	Ketekunan	Konsistensi siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran	5, 6	Sardiman A.M.
4	Keyakinan diri	Kepercayaan diri siswa dalam memahami materi pembelajaran	7, 8	Albert Bandura
5	Relevansi	Persepsi siswa bahwa materi lebih mudah dipahami	9, 10	John W. Keller

Kisi-kisi instrumen motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan teori motivasi belajar. Aspek ketertarikan dan relevansi mengacu pada model ARCS yang dikemukakan oleh John W. Keller, yang menekankan pentingnya perhatian dan relevansi dalam meningkatkan motivasi. Aspek keaktifan dan ketekunan mengacu pada teori motivasi belajar menurut Sardiman yang menekankan pentingnya dorongan internal dalam aktivitas belajar. Sementara itu, aspek keyakinan diri didasarkan pada teori self-efficacy oleh Albert Bandura yang menekankan pentingnya kepercayaan diri dalam keberhasilan belajar.”

3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar.

No	Indikator	Sub Indikator	No Soal	Bentuk Soal	Bobot
1	Memahami hukum waris dalam Islam	Mengidentifikasi definisi hukum waris dalam Islam	1	Pilihan Ganda	1
2	Memahami dasar hukum pembagian waris	Mengidentifikasi dalil utama pembagian waris	2	Pilihan Ganda	1
3	Memahami pihak yang berhak mewaris	Mengidentifikasi ahli waris	3	Pilihan Ganda	1
4	Memahami syarat menjadi ahli waris	Mengidentifikasi syarat menjadi ahli waris	4	Pilihan Ganda	1
5	Memahami sebab terhalang menjadi ahli waris	Mengidentifikasi alasan terhalang menjadi ahli waris	5	Pilihan Ganda	1
6	Memahami bagian ahli waris	Menghitung bagian istri tanpa anak	6	Pilihan Ganda	1

	tanpa anak				
7	Memahami bagian anak Perempuan tanpa saudara laki-laki	Menentukan bagian anak Perempuan tanpa saudara laki-laki	7	Pilihan Ganda	1
8	Memahami langkah pelaksanaan waris	Menentukan langkah pertama pelaksanaan waris	8	Pilihan Ganda	1
9	Memahami pihak yang mewariskan harta	Mengidentifikasi orang yang mewariskan hartanya	9	Pilihan Ganda	1
10	Memahami tujuan hukum waris Islam.	Mengidentifikasi tujuan utama pelaksanaan hukum waris	10	Pilihan Ganda	1

Instrument ini disusun berdasarkan teori pembelajaran kognitif yang menekankan bahwa pemahaman hukum waris dalam Islam mencakup aspek pengetahuan (mengingat), pemahaman, dan penerapan.

G. Teknik Pengujian Instrumen

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Instrumen dapat digunakan setelah melewati proses pengujian validitas. Menurut Arikunto validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan validan atau kesahihan suatu instrumen.¹⁰⁹ Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat.

Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment Pearson* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi

n = Jumlah Responden

X = Skor Tiap Butir

Y = Skor Total

Keputusan Uji:

- 1) Jika r hitung $>$ r tabel, maka instrument atau item-item pertanyaan tersebut dinyatakan valid

¹⁰⁹ Agustian, Aswadi, and Bariah.

- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrument atau item-item pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas atau uji kehandalan menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dianggap baik. Uji reliabilitas merupakan cara untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama menggunakan alat pengukur yang sama.¹¹⁰ Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel, maka akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka beberapa kalipun diambil tetap akan sama.

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket, maka pengujiannya reliabilitasnya akan diukur dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbatch*

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{St^2}{St^2} \right)$$

Dengan

$$St^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

¹¹⁰Syofian Siregar, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 55

Keterangan :

n = banyaknya butir soal St^2 = Varian skor soal

Si^2 = Varian skor tiap item soal N = Banyaknya peserta tes

X = Skor hasil uji coba

Tabel 3.6

Tabel Interpretasi Reabilitas dengan Rumus Alpha

Besarnya nilai r	Interpretasi
0,00 – 0,20	Kurang reliabel
0,21 – 0,40	Agak reliabel
0,41 - 0,60	Cukup reliabel
0,61 – 0,80	Reliabel
0,81 – 1,00	Sangat reliable

Kriteria pengujian reabilitas soal tes dengan harga r *product moment* pada tabel, jika $r_{11} < r$ tabel, maka item tes yang akan diujikan tidak reliabel.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi variabel *dependen* (variabel terikat) dan variabel *independent* (variabel bebas) memiliki distribusi data yang normal atau tidak, karena model regresi yang baik memiliki distribusi data yang normal atau mendekati normal.

Uji normalitas data dilakukan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Analisis uji normalitas data menggunakan bantuan program SPSS menggunakan teknik uji *kolmogorov smirnov*. Untuk menentukan normalitas digunakan pedoman sebagai berikut:

- (1) Signifikansi uji adalah 0,05
- (2) Jika $\text{sig} > \alpha$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- (3) Jika $\text{sig} < \alpha$ maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk meyakinkan bahwa sekumpulan data yang akan diukur memang berasal dari populasi yang homogen (sama). Penghitungan homogenitas dilakukan peneliti saat ingin membandingkan sebuah sikap, intensi, atau perilaku (varians) pada dua kelompok populasi.¹¹¹

Uji homogenitas yang akan digunakan pada penelitian ini adalah uji Bartlett dengan rumus:

$$\chi^2 = \frac{(N - g) \log(S^2)}{\sum_{k=1}^g (n_k) \log(S_k^2)}$$

Keterangan rumus:

χ^2 : Statistik uji Bartlett.

¹¹¹ Agustian, Aswadi, and Bariah.

N : Total jumlah sampel dari semua kelompok.

g : Jumlah kelompok.

S^2 : Varians gabungan dari semua kelompok.

S_k^2 : Varians dari kelompok ke- k .

n_k : Jumlah sampel dalam kelompok ke- k .

4. Uji MANOVA

Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) atau Analisis Variansi

Multivariat mempunyai pengertian sebagai suatu teknik statistik yang digunakan untuk menghitung pengujian signifikansi perbedaan rata-rata secara bersamaan antara kelompok untuk dua atau lebih variabel terikat.

MANOVA adalah generalisasi dari ANOVA untuk situasi dimana terdapat beberapa variabel terikat.¹¹²

5. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan homogenitas, serta data yang diuji sudah memenuhi kriteria berdistribusi normal dan data homogen, maka uji hipotesis dapat dilakukan. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis untuk motivasi belajar

H_a : Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media *Educaplay*

¹¹² Sutrisno Sutrisno and Dewi Wulandari, 'Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) Untuk Memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan', *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9.1 (2018), 37 <<https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2472>>.

dengan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) peserta didik kelas XII di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu.

Ho: Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media *Educaplay* dengan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) peserta didik kelas XII di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu.

2) Hipotesis untuk hasil belajar

Ha: Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media *Educaplay* dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) peserta didik kelas XII di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu.

Ho: Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media *Educaplay* dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) peserta didik kelas XII di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu.

3) Hipotesis untuk motivasi dan hasil belajar.

Ha: Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media *Educaplay* dengan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) peserta didik kelas XII di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu.

Ho: Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media *Educaplay* dengan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) peserta didik kelas XII di SMA Negeri 03 Kota Bengkulu.