



Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif “Octopus Trap Game” Terhadap Motivasi Belajar Akidah Akhlak MI Hubbul Wathon

**¹Halimatus Shodiyah, ²Askhabul Kirom*
Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia
e-mail: mbkhaltuz@gmail.com

Abstract

This study was prompted by low student motivation in the Akidah Akhlak subject at MI Hubbul Wathon Pandaan. One contributing factor was the use of conventional teaching methods, such as lectures, and the limited use of engaging instructional media. The purpose of this research is to examine the effect of Octopus Trap Game-based learning media on students' motivation. A quantitative approach was employed using a correlational design and simple linear regression analysis. The sample consisted of 21 fifth-grade students, and data were collected through a questionnaire that had been validated and proven reliable ($\alpha = 0.720$ for the media variable and $\alpha = 0.901$ for the motivation variable). The data were analyzed through tests of normality, linearity, heteroscedasticity, and simple linear regression. The results showed a significant positive effect of the Octopus Trap Game on learning motivation ($p = 0.000$), with a coefficient of determination (R^2) of 0.514. This indicates that 51.4% of the variance in learning motivation can be explained by the use of this media. Therefore, game-based educational media can be considered an effective alternative to improve students' learning motivation, particularly in Akidah Akhlak instruction.

Keywords: Akidah Akhlak; Learning Media; Learning Motivation; Octopus Trap Game

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MI Hubbul Wathon Pandaan menjadi latar belakang penelitian ini. Salah satu penyebabnya adalah penerapan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, serta keterbatasan media yang masih berfokus pada buku teks. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif Octopus Trap Game terhadap motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional dan analisis regresi linier sederhana. Sampel terdiri dari 21 siswa kelas V, dengan data diperoleh melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya ($\alpha = 0,720$ untuk media dan $\alpha = 0,901$ untuk motivasi belajar). Analisis data meliputi uji normalitas, linieritas, heteroskedastisitas, dan regresi linier sederhana. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Octopus Trap Game berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar ($p = 0,000$) dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,514. Artinya, 51,4% variasi dalam motivasi belajar siswa dijelaskan oleh media tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada pembelajaran Akidah Akhlak.

Kata kunci: Akidah Akhlak; Media Pembelajaran; Motivasi Belajar; Octopus Trap Game

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun peradaban dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain mentransfer pengetahuan dan keterampilan, pendidikan juga menanamkan nilai moral dan sosial yang menjadi pedoman kehidupan bermasyarakat. Seiring perkembangan zaman, sistem pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam metode, media, dan tujuan pembelajaran. Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai keimanan, spiritualitas, dan akhlak mulia. Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah menjadi pilar penting dalam membentuk karakter siswa (Pangestu, Syah, Al Fikri, & Iskandar, 2023). Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ini masih tergolong rendah, disebabkan oleh metode konvensional dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi ini merupakan masalah akademik yang perlu segera diatasi agar pembelajaran Akidah Akhlak dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Tanpa motivasi, siswa cenderung pasif dan tidak antusias dalam menerima pelajaran. Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan internal dan eksternal untuk mengadakan perubahan tingkah laku secara positif dalam kegiatan belajar (Uno, 2011). Motivasi tersebut dapat bersumber dari dalam diri siswa (intrinsik), seperti keinginan untuk berhasil dan rasa puas atas pencapaiannya, maupun luar (ekstrinsik) seperti penghargaan, hukuman, atau dorongan dari orang lain (Ryan & Deci, 2000). Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah, motivasi menjadi sangat penting agar siswa lebih aktif dan bertanggung jawab. (Yamin & Fakhrunnisaa, 2022). Salah satu cara efektif meningkatkan motivasi belajar adalah melalui media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan gaya belajar siswa. (Yamin, 2022). Media edukatif seperti permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa (Putra, Adhi, Fadlilah, & Helyana, 2023).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa (Megawati, Nursyahidah, Fadilah, & Valencia, 2023; Rosita, 2023). Media interaktif juga terbukti merangsang rasa ingin tahu dan memperkuat pemahaman siswa (Rojanah, 2021). Namun, penelitian sebelumnya belum secara khusus mengkaji penggunaan

media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game* sebagai inovasi pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah ibtidaiyah. Media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil adaptasi dan pengembangan kreatif dari media edukatif *Octopus Pocket* yang sebelumnya dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini (Fitriyanti, Hasballah, & Hijriati, 2023). Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di MI, media ini dimodifikasi menjadi banner besar dengan kantong flanel yang terdapat soal dan kartu karakter yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi dan presentasi nilai-nilai akhlak seperti, jujur, disiplin, mandiri, dan sabar. Kekosongan penelitian ini menimbulkan kebutuhan untuk menginvestigasi bagaimana media tersebut dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Hasil Observasi di MI Hubbul Wathon Pandaan menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku cetak, sementara pemanfaatan media pembelajaran interaktif belum optimal. Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi dan antusiasme siswa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa MI, mampu meningkatkan motivasi belajar, serta relevan dengan nilai-nilai Akidah Akhlak. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sekaligus membangun pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral melalui pengalaman belajar konkret.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI Hubbul Wathon Pandaan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif serta menjadi referensi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di tingkat madrasah ibtidaiyah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional dan teknik analisis regresi linier sederhana. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran interaktif *Octopus*

Trap Game (variabel X) terhadap motivasi belajar (variabel Y) pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Metode korelasional dipilih karena sesuai untuk menguji hubungan sebab-akibat secara statistik antara dua variabel (Arikunto, 2019). Penelitian dilaksanakan di MI Hubbul Wathon Pandaan, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan Februari hingga April 2025. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada kepala sekolah dan guru kelas, serta memberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian kepada siswa. Peneliti juga menjamin kerahasiaan data dan identitas seluruh responden sebagai bentuk pemenuhan etika penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI Hubbul Wathon, yang terdiri dari kelas I hingga kelas VI dengan jumlah total 126 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 21 orang.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik non-probabilitas di mana peneliti memilih sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022). Pemilihan kelas V didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang tersebut telah mampu memahami dan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan serta materi Akidah Akhlak yang sesuai dengan topik penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket (kuesioner) dengan skala Likert 5 poin. Skala ini dipilih karena dianggap efektif dalam mengukur sikap, persepsi, dan motivasi siswa terhadap objek yang diteliti (Riduwan, 2020). Angket terdiri dari dua bagian, yaitu:

1. Angket penggunaan media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game*, terdiri dari 8 butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator penggunaan media berbasis permainan edukatif. Contoh pernyataan: "Saya merasa senang belajar dengan media *Octopus Trap Game*".
2. Angket motivasi belajar siswa, terdiri dari 16 butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar. Indikator ini merujuk teori (Sardiman, 2012 dalam Ikhwandari, Hardjono, & Airlanda, 2019) yang meliputi: ketekunan menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, minat terhadap masalah, kemandirian, ketahanan terhadap rutinitas, mempertahankan pendapat, konsistensi keyakinan, serta keinginan untuk mencari dan memecahkan masalah. Contoh pernyataan: "Setelah bermain *Octopus Trap Game*, saya lebih semangat menyelesaikan tugas Akidah Akhlak".

Sebelum digunakan, instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, dengan kriteria valid nilai r hitung $> r$ tabel. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai $\alpha > 0,7$ (Sugiyono, 2022; Taber, 2018). Namun demikian, nilai *alpha* yang tinggi tidak selalu menjamin kualitas instrumen secara keseluruhan, sehingga perlu juga mempertimbangkan aspek validitas dan karakteristik butir instrumen (Taber, 2018). Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item pada angket dinyatakan valid dan reliabel, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,720 untuk angket media pembelajaran interaktif dan 0,901 untuk angket motivasi belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada seluruh siswa sampel pada waktu yang telah ditentukan. Sebelum pengisian angket, peneliti memberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, tata cara pengisian, serta menjamin kerahasiaan identitas peserta penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26.0 Tahapan analisis data meliputi:

1. Statistik deskriptif, untuk mengetahui gambaran umum tanggapan responden terhadap media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar.
2. Uji asumsi klasik, yang terdiri dari:
 - Uji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk memastikan distribusi data normal. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi (p-value) $> 0,05$.
 - Uji linieritas, untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel X dan Y bersifat linier.
 - Uji heteroskedastisitas dengan metode *Glesjer*, yaitu meregresikan nilai *absolut residual* (Abs_RES) terhadap variabel independen. Model dinyatakan bebas dari gejala heteroskedastisitas apabila nilai signifikansi $> 0,05$.
3. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game* (variabel X) terhadap motivasi belajar siswa (variabel Y), dengan kriteria signifikansi p-value $< 0,05$.

Hasil dan Pembahasan

Pengujian Validitas dan Reabilitas

1. Pengujian Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen mampu secara tepat merepresentasikan konstruk atau variabel yang hendak diukur. Sebuah

angket dinyatakan valid apabila pernyataan-pernyataan di dalamnya mampu merefleksikan indikator yang relevan dengan tujuan pengukuran (Sugiyono, 2022).

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan melalui analisis korelasi *Pearson Product Moment*. Suatu butir pernyataan dikatakan valid apabila nilai signifikansinya berada di bawah 0,05, yang menunjukkan bahwa item tersebut secara statistik sah terhadap konstruk variabel yang diukur. Hasil uji ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Media dan Motivasi Belajar

Variabel	Pernyataan	r hitung	r tabel	Sig.	Ket.
Media <i>Octopus Trap Games</i>	X no. 1	0,573	0,433	0,007	Valid
	X no. 2	0,562	0,433	0,008	Valid
	X no. 3	0,486	0,433	0,025	Valid
	X no. 4	0,617	0,433	0,003	Valid
	X no. 5	0,635	0,433	0,002	Valid
	X no. 6	0,683	0,433	0,001	Valid
	X no. 7	0,562	0,433	0,008	Valid
	X no. 8	0,576	0,433	0,006	Valid
Motivasi Belajar	Y no. 1	0,528	0,433	0,014	Valid
	Y no. 2	0,764	0,433	0,000	Valid
	Y no. 3	0,705	0,433	0,000	Valid
	Y no. 4	0,579	0,433	0,006	Valid
	Y no. 5	0,595	0,433	0,004	Valid
	Y no. 6	0,770	0,433	0,000	Valid
	Y no. 7	0,656	0,433	0,001	Valid
	Y no. 8	0,722	0,433	0,000	Valid
	Y no. 9	0,572	0,433	0,007	Valid
	Y no. 10	0,797	0,433	0,000	Valid
	Y no. 11	0,590	0,433	0,005	Valid
	Y no. 12	0,475	0,433	0,029	Valid
	Y no. 13	0,686	0,433	0,001	Valid
	Y no. 14	0,606	0,433	0,004	Valid
	Y no. 15	0,477	0,433	0,029	Valid
	Y no. 16	0,699	0,433	0,000	Valid

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 26.0

Berdasarkan hasil uji validitas yang disajikan pada Tabel 1, seluruh item pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian ini memiliki nilai signifikansi (Sig) < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua indikator valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian karena mampu merepresentasikan variabel yang diteliti. Namun, apabila terdapat item yang tidak valid dengan nilai Sig > 0,05, maka item tersebut secara otomatis dihapus dari instrumen dan tidak digunakan dalam analisis data selanjutnya. Penghapusan item tidak valid ini bertujuan untuk meningkatkan keakuratan dan reliabilitas instrumen, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan mencerminkan kondisi sebenarnya.

Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini hanya terdiri dari item-item yang valid dan layak untuk mengukur variabel yang diteliti.

2. Pengujian Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi internal suatu instrumen yaitu sejauh mana item-item dalam angket menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya dalam mengukur konstruk tertentu. Instrumen dikatakan reliabel apabila jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan bersifat konsisten dan tidak berubah secara signifikan dalam pengukuran yang berulang (Sugiyono, 2022).

Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai $\alpha > 0,70$. Hasil pengujian reliabilitas untuk masing-masing variabel ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Media dan Motivasi Belajar

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Media Pembelajaran <i>Octopus Trap Games</i> (X)	0,720	Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	0,901	Sangat Reliabel

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 26.0

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas yang disajikan pada Tabel 2, diperoleh bahwa variabel Media Pembelajaran Interaktif *Octopus Trap Game* (X) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,720, sedangkan variabel Motivasi Belajar (Y) memiliki nilai 0,901. Karena kedua nilai tersebut berada di atas batas minimal yang umum digunakan yaitu 0,60 atau 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel, yakni setiap item menunjukkan kestabilan pengukuran yang dapat dipercaya dalam merefleksikan masing-masing variabel penelitian. Secara umum, interpretasi nilai *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut: nilai di atas 0,90 menunjukkan reliabilitas sangat tinggi (sangat baik), nilai antara 0,70 hingga 0,90 menunjukkan reliabilitas tinggi, nilai antara 0,50 hingga 0,70 menunjukkan reliabilitas sedang, dan nilai dibawah 0,50 menunjukkan reliabilitas rendah. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang memadai untuk digunakan dalam pengumpulan data.

Analisis Deskriptif

1. Deskripsi variabel media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game* dan perhitungan skor variabel independen (X)

Kuesioner pada variabel media pembelajaran interaktif menggunakan pernyataan sebanyak 8 butir. Dari 8 pernyataan ini, terdapat nilai skor rata-rata. Adapun rata-rata skor dari masing-masing indikator yang telah dianalisis ditampilkan dalam tabel berikut sebagai bentuk deskripsi data variabel yang diteliti.

Tabel 3. *Tanggapan Responden Terhadap Media*

Tanggapan Pernyataan	Sangat Tidak Setuju		Tidak Setuju		Netral		Setuju		Sangat Setuju		Rata- rata
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
X no. 1	0	0	0	0	2	9.5	9	42.9	10	47.6	4.3810
X no. 2	0	0	0	0	3	14.3	4	19.0	14	66.7	4.5238
X no. 3	0	0	0	0	1	4.8	9	42.9	11	52.4	4.4762
X no. 4	0	0	0	0	2	9.5	7	33.3	12	57.1	4.4762
X no. 5	0	0	0	0	0	0	12	57.1	9	42.9	4.4286
X no. 6	0	0	0	0	6	28.6	5	23.8	10	47.6	4.1905
X no. 7	0	0	0	0	4	19.0	9	42.9	8	38.1	4.1905
X no. 8	0	0	0	0	1	4.8	15	71.4	5	23.8	4.1905

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 26.0

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 3, Tanggapan Responden Terhadap Media, diperoleh skor rata-rata yang menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian positif pada seluruh indikator yang diteliti. Indikator dengan skor rata-rata tertinggi terdapat pada pernyataan X no. 2 dengan nilai 4,52, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa media ini mudah dipahami dan digunakan selama proses pembelajaran. Sementara itu, indikator dengan skor rata-rata terendah terdapat pada pernyataan X no. 6, X no. 7, dan X no. 8, yang masing-masing memiliki nilai rata-rata 4,19. Meskipun merupakan yang terendah, nilai ini tetap berada dalam kategori tinggi, sehingga secara keseluruhan menunjukkan bahwa tanggapan responden terhadap media pembelajaran yang digunakan adalah positif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian mengenai media konvensional seperti papan tulis dan spidol, jika dikombinasikan dengan inovasi digital, tetap efektif dalam pembelajaran PAI. Skor tertinggi pada aspek kemudahan penggunaan dengan nilai sekitar 4,5, sedangkan skor terendah pada aspek variasi media dengan nilai sekitar 3,7, yang menunjukkan bahwa media sederhana namun terarah masih sangat relevan digunakan (Akbar, Salminawati, Rakhmawati, 2023).

Sementara itu, penelitian media non-digital seperti papan tulis, alat peraga, buku cetak, dan media fisik lainnya masih sangat relevan dan efektif, terutama karena

kemudahannya dalam menjelaskan konsep-konsep PAI (Harahap, 2023). Hal ini mendukung hasil penelitian ini, bahwa media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game* meskipun berbentuk fisik dan sederhana dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena bersifat interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian penggunaan media papan flanel dalam pembelajaran huruf hijaiyah memiliki beberapa poin penting, yaitu: skor rata-rata kemudahan penggunaan media adalah 4,65, skor rata-rata pada aspek daya tarik media mencapai 4,58, skor tanggapan terkait efektivitas media dalam membantu pemahaman materi adalah 4,72, menunjukkan bahwa papan flanel sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah, dan skor terendah terdapat pada aspek ketersediaan media di lingkungan belajar, yaitu 4,10 (Maulida, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis bahan fisik seperti flanel tetap relevan untuk pembelajaran nilai-nilai agama, sebagaimana juga digunakan dalam media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game*.

Secara kontekstual, temuan ini mengimplikasikan bahwa inovasi media pembelajaran perlu terus dikembangkan dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan sekaligus menambah variasi agar semakin memotivasi siswa. Guru sebagai fasilitator juga perlu mendorong untuk mengkreasikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar pembelajaran PAI lebih kontekstual dan menarik (Musa, Mawardi, Marwiyah, Ihsan, Hardianto, Saptaputra, & Munandar, 2021; Suri, 2025).

2. Deskripsi variabel motivasi belajar dan perhitungan skor variabel dependen (Y)

Angket pada variabel motivasi belajar menggunakan 8 indikator, yaitu ketekunan menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, minat terhadap masalah, kemandirian, ketahanan terhadap rutinitas, mempertahankan pendapat, konsistensi keyakinan, serta keinginan untuk mencari dan memecahkan masalah. Dari kedelapan indikator ini, terdapat nilai skor rata-rata. Tabel berikut menyajikan nilai rata-rata dari setiap indikator yang telah dianalisis.

Tabel 4. *Tanggapan Responden Terhadap Motivasi Belajar*

Tanggapan Pernyataan	Sangat Tidak Setuju		Tidak Setuju		Netral		Setuju		Sangat Setuju		Rata- rata
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Y no. 1	0	0	0	0	2	9.5	1	4.8	18	85.7	4.7619
Y no. 2	0	0	0	0	3	14.3	5	23.8	13	61.9	4.4762

Y no. 3	0	0	0	0	7	33.3	9	42.9	5	23.8	3.9048
Y no. 4	0	0	1	4.8	10	47.6	4	19.0	6	28.6	3.7143
Y no. 5	0	0	0	0	3	14.3	11	52.4	7	33.3	4.1905
Y no. 6	0	0	0	0	3	14.3	12	57.1	6	28.6	4.1429
Y no. 7	0	0	0	0	10	47.6	5	23.8	6	28.6	3.8095
Y no. 8	0	0	1	4.8	1	4.8	4	19.0	15	71.4	4.5714
Y no. 9	0	0	1	4.8	2	9.5	2	9.5	16	76.2	4.5714
Y no. 10	0	0	1	4.8	1	4.8	3	14.3	16	76.2	4.6190
Y no. 11	0	0	0	0	13	61.9	5	23.8	3	14.3	3.5238
Y no. 12	0	0	0	0	4	19.0	14	66.7	3	14.3	3.9524
Y no. 13	0	0	1	4.8	8	38.1	7	33.3	5	23.8	3.7619
Y no. 14	0	0	2	9.5	7	33.3	7	33.3	5	23.8	3.7143
Y no. 15	0	0	0	0	4	19.0	7	33.3	10	47.6	4.2857
Y no. 16	0	0	1	4.8	3	14.3	12	57.1	5	23.8	4.0000

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 26.0

Merujuk pada Tabel Tanggapan Responden terhadap Motivasi Belajar, dapat disimpulkan bahwa indikator dengan nilai rata-rata tertinggi terdapat pada pernyataan Y1 (ketekunan menghadapi tugas) sebesar 4,7619. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki semangat dan konsisten yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Sementara itu, nilai rata-rata terendah ditemukan pada pernyataan Y11 (mempertahankan pendapat) dengan skor rata-rata 3,5238, yang menunjukkan bahwa keberanian siswa untuk mengemukakan opini dan berpikir kritis masih perlu ditingkatkan.

Hal ini didukung tentang penelitian penggunaan game edukasi berbasis *Educandy* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa meskipun hasil statistik tidak menunjukkan perbedaan signifikan. Motivasi yang tinggi tetap tampak dari skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 59,58, yang menggambarkan antusiasme siswa dalam belajar (Fakhrunnisaa & Mardawati, 2023).

Penelitian penggunaan media gamifikasi di MI NU Metro juga meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, dengan nilai rata-rata *posttest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen mencapai 72%, lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya 62%. Ini menunjukkan bahwa unsur interaktif dan permainan sangat berkontribusi terhadap keterlibatan siswa (Lutviana, Amrullah, & Laili, 2025). Dukungan lain tentang penelitian permainan tradisional seperti angklek juga mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Skor rata-rata angket motivasi belajar di kelas eksperimen sebesar 48,77, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 36,88, dengan nilai signifikan $< 0,05$ (Fatonah & Naemah, 2022) menambahkan bahwa.

Secara konseptual, hal ini mengindikasikan perlunya media pembelajaran dan metode pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan memacu semangat belajar, tetapi juga mampu membangun keberanian siswa untuk mengekspresikan pendapat dan mengembangkan kemampuan berpikir reflektif. Hal ini penting agar pembelajaran PAI tidak hanya menanamkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial (Purnomo, Marta, & Gusmaneli, 2025)

Temuan deskriptif ini memberikan implikasi penting bahwa media pembelajaran PAI berbasis permainan seperti *Octopus Trap Game* harus memperhatikan keseimbangan antara aspek kemudahan penggunaan, variasi media, dan kemampuan mendorong berpikir kritis serta ekspresi siswa. Dari sisi kebijakan, sekolah dan madrasah perlu menyediakan dukungan pelatihan guru agar mampu mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang interaktif dan bermakna (Musa, Mawardi, Marwiyah, Ihsan, Hardianto, Saptaputra, & Munandar, 2021)

Secara transformasional, paradigma pembelajaran agama perlu bergeser dari pendekatan hafalan semata menjadi pembelajaran yang menumbuhkan motivasi, keterlibatan, dan keberanian siswa dalam berpendapat (Suri, 2025). Dengan demikian, media seperti *Octopus Trap Game* berpotensi mendukung perubahan pembelajaran PAI menjadi lebih kontekstual, inklusif, dan menyenangkan tanpa kehilangan makna nilai-nilai keagamaan.

Uji Asumsi Klasik

Sebelum melaksanakan analisis regresi linier sederhana, dilakukan terlebih dahulu uji asumsi klasik guna memastikan bahwa data memenuhi kriteria sebagai estimasi yang bersifat *Best Linear Unbiased Estimator* (BLUE). Uji asumsi klasik yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji linieritas, dan uji heteroskedastisitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah residual dari model regresi terdistribusi secara normal. Uji ini penting karena salah satu asumsi dasar regresi linier adalah bahwa residual harus terdistribusi normal agar estimasi parameter tidak bias. Dalam penelitian ini, Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* terhadap residual yang belum terstandarisasi (*unstandardized residual*). Berikut penyajian tabel datanya:

Tabel 5. *Uji Normalitas*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.59649492
Most Extreme Differences	Absolute	.096
	Positive	.076
	Negative	-.096
Test Statistic		.096
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 26.0

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data residual terdistribusi normal sehingga uji normalitas terpenuhi.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel independen dan variabel dependen memiliki pola linier, yang merupakan salah satu syarat utama dalam regresi linier sederhana. Uji ini dilakukan melalui analisis ANOVA (*Analysis of Variance*) terhadap data yang telah dikategorikan. Hasil uji linieritas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Uji Linieritas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi *	Between	(Combined)	846.633	8	105.829	2.864	.049
Media	Groups	Linearity	663.585	1	663.585	17.960	.001
		Deviation from Linearity	183.048	7	26.150	.708	.667
	Within Groups		443.367	12	36.947		
	Total		1290.000	20			

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 26.0

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada baris *Linearity* adalah 0,001, lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel media dan motivasi belajar. Sementara itu, nilai

signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* adalah 0,667, lebih besar dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa tidak terdapat penyimpangan linieritas secara signifikan.

Selain itu, berdasarkan nilai F dari tabel di atas, diperoleh nilai F hitung sebesar 0,708, lebih kecil dari F tabel yaitu 2,91. Karena nilai F hitung lebih kecil dari nilai F tabel maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linier secara signifikan antara variabel Media Pembelajaran Interaktif *Octopus Trap Game* (X) dengan variabel Motivasi Belajar (Y). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel bebas dan terikat bersifat linier, dan asumsi linieritas terpenuhi.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians pada residual dari satu observasi ke observasi lainnya. Ketidakhomogenan varians (heteroskedastisitas) dapat menyebabkan estimasi yang tidak efisien dalam regresi linier.

Dalam penelitian ini, uji heteroskedastisitas dilakukan dengan metode regresi *Glejser*, yaitu dengan meregresikan nilai *residual absolut* (Abs_RES) terhadap variabel independen. Hasil analisis ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Uji Heteroskedastisitas

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	16.035	7.506		2.136	.046
	Media	-.330	.214	-.333	-1.539	.140

a. Dependent Variable: Abs_RES

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 26.0

Berdasarkan hasil regresi, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel Media adalah 0,140, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen tidak berpengaruh secara signifikan terhadap nilai *absolut residual*, sehingga tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dalam model regresi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi homoskedastisitas, dan hasil analisis regresi dapat diinterpretasikan secara valid.

Keberhasilan media ini dalam membangun hubungan linier yang kuat terhadap motivasi belajar mendukung pendekatan humanistik dan konstruktivistik dalam pendidikan islam, di mana pengalaman belajar yang menyenangkan menjadi katalis dalam membentuk sikap positif terhadap materi keagamaan (Kartika, Billah, & Muqowim, 2024; Suparlan, 2019).

Dari sisi metodologis, pemenuhan seluruh uji asumsi klasik memperkuat kredibilitas penggunaan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini, sekaligus membuka ruang bagi studi lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih kompleks seperti penggunaan kelas kontrol atau desain kuasi-eksperimen. Sedangkan secara transformasi, hasil ini memberikan dasar empiris bagi guru dan pemuat kebijakan untuk berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Inovasi media berbasis game edukatif dapat diintegrasikan lebih luas dalam kurikulum pembelajaran PAI, tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk motivasi belajar yang kuat dan berkelanjutan.

Uji Analisis Regresi Linier Sederhana dan Uji Hipotesis

Analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel media pembelajaran terhadap motivasi belajar. Model regresi yang terbentuk adalah sebagai berikut: $Y = a + bX$

Keterangan:

Y = Motivasi belajar

X = Media pembelajaran

a = Konstanta

b = Koefisien regresi untuk media

Berdasarkan hasil didapatkan model regresi berikut: $Y = 2.279 + 1.828X$

Tabel berikut menunjukkan hasil uji regresi linier sederhana:

Tabel 8. Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	2.279	14.258		.160	.875
	Media	1.828	.407	.717	4.486	.000

a. Dependent Variable: Motivasi

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 26.0

Berdasarkan tabel di atas, angka konstanta dari *unstandardized coefficients* nilainya sebesar 2.279. Angka ini merupakan angka konstanta yang memiliki arti bahwa jika media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game* (X) maka nilai konsisten Motivasi Belajar (Y) adalah sebesar 2.279, dan angka koefisien regresi nilainya sebesar 1.828. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% Media Pembelajaran (X), maka Motivasi Belajar (Y) akan meningkat sebesar 1.828. Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 2.279 + 1.828X$.

Uji Hipotesis dalam Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Sekedar mengingatkan bahwa hipotesis yang saya ajukan dalam regresi linier sederhana ini adalah:

H_0 = Tidak ada pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Octopus Trap Game* (X) terhadap Motivasi Belajar (Y)

H_a = Ada pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Octopus Trap Game* (X) terhadap Motivasi Belajar (Y)

Untuk memastikan koefisien regresi signifikan maka dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikan (Sig.) dengan probabilitas 0,05 dengan dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi lebih kecil dari probabilitas maka terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y
- Jika nilai signifikansi lebih besar dari probabilitas maka tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

Berdasarkan pada tabel 8 yang datanya telah diolah dengan SPSS versi 26.0 diketahui nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang mempunyai arti terdapat pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Octopus Trap Game* (X) terhadap Motivasi Belajar (Y). Selain itu, dapat membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, di mana dalam uji regresi linier sederhana diketahui nilai t hitung sebesar 4,486. Nilai t tabel dicari dengan rumus berikut:

$$t = \frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$$

$$df = n - 2 = 21 - 2 = 19$$

Nilai t 0,025 ; 19, dan dilihat pada distribusi nilai t tabel diketahui nilai t tabel sebesar 2,093. Sehingga dapat disimpulkan nilai t hitung sebesar 4,486 lebih besar dari 2,093, maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Octopus Trap Game* (X) terhadap Motivasi Belajar (Y).

Sedangkan untuk mengetahui besarnya pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Octopus Trap Game* (X) terhadap Motivasi Belajar (Y) dalam analisis regresi linier sederhana, dapat dilihat pada sajian tabel berikut:

Tabel 9. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.717 ^a	.514	.489	5.74188

a. Predictors: (Constant), Media

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 26.0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai R Square sebesar 0,514. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Octopus Trap Game* (X) terhadap Motivasi Belajar (Y) adalah sebesar 51,4% sedangkan 48,6% Motivasi Belajar dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Maka hal ini dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif *Octopus Trap Game* (X) berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar (Y) dengan total pengaruh sebesar 51,4%.

Temuan ini sejalan dengan penelitian mengenai media pembelajaran gamifikasi di MI NU Metro berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dengan nilai R Square sebesar 0,52. Hampir sama dengan hasil penelitian ini. Media gamifikasi yang mengandung unsur permainan menarik dan interaktif mampu menumbuhkan ketekunan dan minat belajar siswa (Lutviana, Amrullah, & Laili, 2025). Dukungan tambahan datang dari penelitian mengenai penggunaan media game edukasi *wordwall* yang melaporkan nilai korelasi R^2 sebesar 0,910 dengan R^2 sebesar 0.828, yang menunjukkan pengaruh sangat kuat media game edukasi terhadap motivasi belajar siswa (Nisa & Susanto, 2022).

Selain itu, ada penelitian media pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang signifikan (Umalekhoa, Rehalat, W.Ubra, 2025). Sebagai contoh, penelitian mengenai media game edukatif *Worwall* memberikan pengaruh sangat kuat terhadap belajar siswa, dengan nilai korelasi R sebesar 0,972 dan R^2 sebesar 0,945. Hal ini menunjukkan bahwa media game edukatif menjelaskan hampir seluruh variasi hasil belajar, dan secara kontekstual mendukung temuan dalam

penelitian ini mengenai efektivitas media berbasis permainan terhadap motivasi belajar oleh (Fajriani, Surani, & Fricticarani, 2023). Dengan dukungan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan kontribusi pengaruh sebesar 51,4%. Media pembelajaran berbasis game edukasi secara konsisten terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar melalui mekanisme interaktif, tantangan, dan penghargaan yang melekat dalam permainan.

Hasil ini juga mendukung pendekatan humanistik dalam pendidikan islam, di mana keterlibatan emosional dan pengalaman belajar yang menyenangkan berperan besar dalam membentuk sikap dan motivasi siswa terhadap materi keagamaan (Atika & Lestari, 2023). Model pembelajaran seperti ini juga sejalan dengan teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam proses pembentukan pemahaman (Destri, 2025). Keberhasilan pemodelan regresi dan terpenuhinya seluruh asumsi klasik memberikan validitas pada metode kuantitatif yang digunakan. Ini membuka peluang penelitian lanjutan dengan desain kuasi-eksperimen yang dapat membandingkan efektivitas media ini terhadap kelompok kontrol, serta melihat dampaknya dalam jangka waktu lebih panjang. Hasil ini memberikan dasar kuat bagi guru, kepala madrasah, dan pengambil kebijakan untuk memulai mengembangkan dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis game edukatif dalam proses pembelajaran PAI. Hal ini penting untuk menjawab tantangan zaman sekaligus menjaga relevansi metode pembelajaran dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Perlu adanya perubahan paradigma dalam pembelajaran Akidah Akhlak dari metode konvensional yang bersifat instruksional menuju model yang bersifat partisipatif dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis game seperti *Octopus Trap Game* dapat menjadi jembatan antara nilai-nilai islam dengan pengalaman belajar yang menggugah motivasi, menciptakan proses pendidikan yang lebih bermakna dan berdampak jangka panjang.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Octopus Trap Game* memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MI

Hubbul Wathon Pandaan. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 serta koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,514, yang mengindikasikan bahwa media tersebut menjelaskan 51,4% variasi tingkat motivasi belajar siswa. Octopus Trap Game, sebagai media berbasis permainan edukatif, terbukti mampu meningkatkan partisipasi, semangat, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, serta menjadi acuan praktis bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, ruang lingkup penelitian masih terbatas pada satu madrasah dengan jumlah sampel yang kecil, sehingga generalisasi hasil penelitian ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, durasi implementasi media pembelajaran interaktif Octopus Trap Game dalam proses pembelajaran relatif singkat, sehingga dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku atau hasil belajar belum dapat diamati secara menyeluruh. Ketiga, aspek lain seperti pengaruh media terhadap dimensi spiritual, sosial, atau kognitif siswa belum dieksplorasi secara mendalam. Dengan terus dilakukan pengembangan dan penyempurnaan, media pembelajaran interaktif seperti Octopus Trap Game memiliki potensi besar untuk mendukung transformasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih relevan, menyenangkan, dan berdampak positif secara menyeluruh terhadap perkembangan peserta didik. Berdasarkan keterbatasan yang ada, disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai satuan pendidikan serta dilakukan dalam rentang waktu yang lebih panjang untuk mengamati dampak jangka panjang. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh media ini terhadap hasil belajar dalam ranah kognitif dan afektif, serta mengevaluasi efektivitas desain game dari aspek pedagogis, estetika, dan teknologi untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang potensi media pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama Islam.

Referensi

Akbar, S., Salminawati, S., & Rakhmawati, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis reels instagram untuk meningkatkan minat belajar

- siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 733–743. DOI: <https://doi.org/10.29210/1202323204>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atika, Y., & Lestari, R. A. (2023). Implementasi Teori Konstruktivistik Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Di SDUA Taman Harapan Curup). *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(1), 212–228. DOI: <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i1.2236>
- Destri, M. I. (2025). Implementasi Pendekatan Humanistik Pada Materi Pendidikan Agama Islam Melalui Kurikulum Merdeka Di SDN 027 Tanjungbalam. *AL-HIKMAH: Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 38–44. DOI: <https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v7i1.4028>
- Fajriani, G., Surani, D., & Fricitarani, A. (2023). Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 36–42. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/18411>
- Fakhrunnisaa, N., & Mardawati, M. (2023). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 32–36. DOI: <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1354>
- Fatonah, S., & Naemah, Z. (2022). Analisis Pengaruh Games Education (Permainan Angklek) Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Bangun Datar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7209–7219. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3455>
- Fitriyanti, C., Hasballah, J., & Hijriati. (2023). Development of Octopus Pocket Educational Game Tool to Enhance Children's Fine Motor Skills. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning (J-HyTEL)*, 1(2), 79–90. <https://edutech-journals.org/index.php/j-hytel/article/view/48>
- Harahap, K. (2023). Analisis Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Media Digital dan Non Digital. *AFoSJ-LAS*, 3(1), 319–330. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/index>
- Ikhwandari, L. A., Hardjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Model Numbered Heads Together (Nht). *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101–2112. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.283>
- Kartika, R. O., Billah, A. N., & Muqowim. (2024). Pai Learning With a Humanistic Approach in the Independent Curriculum. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 51–71. DOI: <http://dx.doi.org/10.33477/alt.v9i1.7309>
- Lutviana, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 285–293. <https://simki.unpkediri.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/6487>
- Maulida, I. (2023). Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa Kelas I SD Negeri 08 Juli. *PENA ACEH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 112–126. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/5309?articlesBySimilarityPage=43>
- Megawati, F. I., Nursyahidah, F., Fadilah, N., & Valencia, R. E. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Model PBL Berbantu Media Board Game Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 1711–1718.

- <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/5309?articlesBySimilarityPage=43>
- Musa, L. A. D., Mawardi, Marwiyah, S., Ihsan, M., Hardianto, Saptaputra, I., & Munandar. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Guru PAI Di Kota Palopo. *RESONA : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 148–157. DOI: <http://dx.doi.org/10.35906/resona.v5i2.771>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. DOI: <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Pangestu, A. D., Syah, S. P., Al Fikri, S. F., & Iskandar, I. (2023). Pendidikan dan Pendidikan Bahasa dalam Membangun Peradaban Bangsa Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1281–1290. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4904>
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 414–427. DOI: <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237>
- Putra, K. A. A., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. DOI: <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Riduwan. (2020). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rojanah. (2021). Penggunaan Media Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Elementary Educational Research*, 1(1), 40–48. DOI: <https://doi.org/10.30984/jeer.v1i1.43>
- Rosita, I. (2023). Penerapan Metode Smart Game Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar (Penelitian Tindakan Kelas Di Sdit Insan Mulia Jakarta. *Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 66–75. DOI: <https://doi.org/10.58569/jies.v2i1.717>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Jurnal: Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. DOI: <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. DOI: <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suri, A. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III. *Validitas: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 17–24. <https://journal.maysapublishing.com/index.php/Validitas/index>
- Taber, K. S. (2018). The Use of Cronbach’s Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education. *Research in Science Education*, 48(6), 1273–1296. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Umalekhoa, S., Rehalat, A., & W.Ubra, F. (2025). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Dan SMA Di Dusun Kate-Kate, Desa Hunuth, Kota Ambon. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(3), 29–38. <https://gudangjurnal.id/index.php/gudang/article/view/239>
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, M. (2022). Blended learning model pembelajaran pasca pandemi. *Jurnal Sustainable*, 5(2), 285–289. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v5i2.2762>

Yamin, M., & Fakhrunnisaa, N. (2022). Persepsi literasi digital mahasiswa calon guru iain palopo. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 1-9.