

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN (Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dikelas IX Smp Negeri 2 Teluk Kuantan)

Rizki Gilang Pratama¹, Ikrima Mailani², A. Mualif³

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : rizkigilangpratama123@gmail.com

ikrimamailano@gmail.com

ahmadmualif100786@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa adanya media sebagai pendukung. Media pembelajaran *Platform Educaplay* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar jika digunakan dalam kegiatan belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *Platform Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IX SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan tipe *kuasi eksperimen*. Jumlah sampel yang datanya dikumpulkan adalah 64 orang dengan rincian 32 orang di kelas eksperimen dan 32 orang di kelas kontrol. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket yang disebarakan sebagai sumber data primer dan akan dianalisis dengan rumus *Independent Sample T-Test* yang diolah menggunakan *software* SPSS. Kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media *Platform Educaplay* terhadap Motivasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IX di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi (sig) $0,000 < 0,05$ nilai kritis dan nilai $t_{hitung} 7,356 > \text{nilai } t_{tabel} 1,999$ dengan besaran pengaruh perlakuan terhadap kelas eksperimen menurut nilai *d* Cohen *d*-Effect Size adalah 1,839 yang berarti efektivitas tersebut berada dalam kategori besar.

Kata Kunci: Media *Platform Educaplay*, Motivasi belajar

Abstract:

*This research is motivated by the low motivation of students to learn in the subject of Islamic Religious Education and Character Building due to the use of conventional learning methods without any media as a support. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of using Educaplay Platform media on Student Learning Motivation in Islamic Education Subjects in Class IX SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. This type of research is a quantitative experiment with a quasi-experimental type. The number of samples whose data were collected was 64 people with details of 32 people in the experimental class and 32 people in the control class. The data collection technique uses a questionnaire distributed as a primary data source and will be analyzed using the Independent Sample T-Test formula which is processed using SPSS software. The conclusion of this study is that there is an effect of using Educaplay Platform media on students' Learning Motivation in Islamic Education Subjects in Class IX at SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. This is because the significance value (sig) $0.000 < 0.05$ critical value and the t_{count} value $7.356 > t_{table}$ value 1.999 with the amount of treatment effect on the experimental class according to the Cohen *d*-Effect Size value is 1.839 which means that the effectiveness is in the large category.*

Keywords: Platform Educaplay Media, Student's Learning Motivation

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Inti pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh dirinya sendiri, maupun orang lain, dalam arti tuntunan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku sehari-hari.¹

Motivasi adalah suatu kekuatan atau daya atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak kearah tujuan tertentu, dan dipengaruhi oleh adanya berbagai macam kebutuhan yang hendak dipenuhi, keinginan, dan dorongan, yaitu sesuatu yang memaksa seseorang untuk berbuat atau bertindak. Motivasi menjadi salah satu syarat dalam belajar. Misalnya, gedung sekolah disediakan, terdapat pendidik, sudah tersedia alat belajar yang lengkap dengan harapan pada saat anak masuk sekolah ia akan semangat dalam belajar. Namun, semua hal tersebut tidak ada gunannya jika anak tidak mempunyai motivasi dalam belajar di dalam dirinya.²

¹ Tatang, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Pustaka setia, Juni 2012) hal. 14.

² Kamarudin, Dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn”, Dalam Jurnal Basicedu, Nomor 4 Tahun 2021, (Buton: Universitas Muhammadiyah Buton, 2021) hal, 1848.

Perkembangan pesat dalam teknologi dapat mengarah pada pembentukan lingkungan yang kompetitif, dan kondisi kompetitif ini dapat dimanfaatkan melalui media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game). gamifikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik pada pelajaran, dan mendorong peserta didik untuk menjadi lebih ambisius dan lebih bergairah dalam belajar, dengan gamifikasi Mereka dapat melihat status pencapaian mereka dan meningkatkan diri mereka.³

Educaplay adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.⁴ *Educaplay* adalah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi berbagai jenis aktivitas pendidikan interaktif. Aktivitas yang bisa dibuat di *Educaplay* meliputi teka-teki silang, kuis, permainan memori, Butir pilihan ganda, dan masih banyak lagi. Platform ini banyak digunakan oleh para pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. *Educaplay* memungkinkan penyesuaian aktivitas sesuai dengan kebutuhan

³ Mohammad Fikriansyah, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Website (Wordwall)* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran.” hal. 2.

⁴ Ristina Dwi Fadillah dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah”, dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 08, No, 03, Desember 2023, hal. 5811.

pengajaran dan dapat diakses secara gratis atau dengan langganan premium untuk fitur tambahan.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa model pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidikan agama islam masih menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran yang sedang berlangsung lebih tampak membosankan sehingga kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana terlihat saat proses pembelajaran sebagian besar anak kurang fokus, merasa bosan, dan kurang tertarik dalam mendengarkan guru yang sedang berbicara didepan kelas, mengobrol dengan temannya dan ada yang diam ketika ditanya oleh guru pada saat penyampaian materi. Dari permasalahan tersebut dapat diperjelas dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang berkaitan, yaitu guru pendidikan agama islam, yang mana guru tersebut mengungkapkan bahwa kurangnya motivasi anak dalam pembelajaran karena masih menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran. Kemudian guru menyarankan media pembelajaran terbaru yang bisa memotivasi siswa terutama di kelas IX.⁵

Berdasarkan fakta tersebut, maka perlu adanya perbaikan media pembelajaran dalam kelas. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi masalah-masalah tersebut, sehingga tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai. Guru dapat menggunakan media

pembelajaran *Platform Educaplay* untuk membuat siswa lebih aktif, kreatif dan kondusif dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti tertarik dengan judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas IX SMP NEGERI 2 TELUK KUANTAN”**
Metodologi Penelitian

Penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan quasi eksperimen, yaitu terdapat dua kelas yang akan dikumpulkan datanya, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan yang beralamat di Jl. Tuanku Tambusai, RT. 08/RW. 03, Beringin Taluk, Kec. Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan quasi eksperimen, yaitu terdapat dua kelas yang akan dikumpulkan datanya, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan yang beralamat di Jl. Tuanku Tambusai, RT. 08/RW. 03, Beringin Taluk, Kec. Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, Angket dan dokumentasi. Teknik analisis data. Teknik analisis data yang diperoleh dari responden dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan beberapa tahap yaitu, uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan instrumen penelitian layak digunakan, analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar siswa melalui

⁵ Wawancara dengan Desri Susianti, tanggal 9 November 2024 di Smp Negeri 2 Teluk Kuantan.

nilai rata-rata dan distribusi skor, uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal serta uji homogenitas untuk melihat kesamaan varians antar kelompok. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan independent sampel T-test untuk mengetahui `adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Platform Educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX SMP Negeri 2 Teluk Kuantan.

Instrumen pada penelitian berupa angket motivasi siswa diberikan kepada dua kelompok, yaitu kelpmok eksperimen yang menggunakan wordwall dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut serta menggunakan observasi wawancara dan dokumentasi sebagai data pendukung.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan Independent Sampel T-Test diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.36
Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Independent Sample Test Menggunakan SPSS

		Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Motivasi belajar	Equal variances assumed	2.669	.107	7.356	62	.000	5.6525	2.58028
	Equal variances not assumed			7.356	59.798	.000	5.6525	2.58278

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media Educaplay dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Nilai thitung sebesar 7,356 lebih besar daripada ttabel sebesar 1,999, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya pengaruh, dilakukan perhitungan Cohen's d Effect Size dengan hasil $d = 1,839$, yang termasuk dalam kategori besar ($d \geq 0,8$). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* memberikan pengaruh yang kuat terhadap Motivasi siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Pembelajaran yang efektif dan efisien dipengaruhi oleh berbagai metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Metode dan media pembelajaran yang kurang sesuai dapat mengakibatkan siswa kurang aktif dan sulit menyerap materi yang disampaikan. Platform *Educaplay* adalah salah satu platform pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan guru, pendidik, dan lembaga pendidikan, sebagai media evaluasi atau mengerjakan soal-butir latihan. Fitur khusus *Educaplay* dan sistem manajemen pembelajaran membantu pengguna mengikuti kuis/tes berbentuk game menarik dan menyenangkan. Game-game yang tersedia pada platform *educaplay* ini cukup banyak dan beragam yang tentunya menarik minat belajar siswa dalam kelas saat mengerjakan soal.⁶

Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media Platform *Educaplay* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. Hal ini berdasarkan hasil pengolahan data kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*sig*) sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai kritis 0,05 dengan notasi ($0,000 < 0,05$). Sedangkan nilai t_{hitung} 7,356 lebih besar > dari pada nilai t_{tabel} 1,999. Adapun besaran pengaruh perlakuan terhadap kelas eksperimen berdasarkan nilai *d* Cohen *d*-Effect Size adalah 1,839 yang berarti pengaruh tersebut berada dalam kategori “besar”.

Daftar Pustaka

Kamarudin, Dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran

Pkn”, Dalam Jurnal *Basicedu*, Nomor 4 Tahun 2021, (Buton: Universitas Muhammadiyah Buton, 2021) hal, 1848.

Mohammad Fikriansyah, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (*Wordwall*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran.” hal. 2.

Ristina Dwi Fadillah dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah”, dalam Jurnal *Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No, 03, Desember 2023, hal. 5811.

Tatang. 2012. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Pustaka setia. 313 hal.

Yusriman Yahya dkk, “Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Educaplay* Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa”, dalam *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 2, Agustus 2024, hal. 31.

⁶ Yusriman Yahya dkk, “Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Educaplay* Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa”, dalam *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 2, Agustus 2024, hal. 31.