

SKRIPSI

**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**

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi*



OLEH

**RIZKI GILANG PRATAMA
NPM: 210307062**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447 H/2025**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizki Gilang Pratama
Tempat/Tanggal Lahir : Teluk Kuantan, 14 Juli 2002
NPM : 210307062
Alamat : Koto Taluk
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

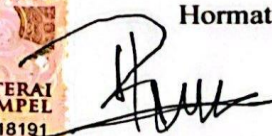
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DIKELAS IX SMP NEGERI 2 TELUK KUANTAN ”** adalah karya tulis saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya / pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis yang di acu dalam naskah ini dan disebut didalam daftar kepustakaan.

Jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi saya bukan hasil karya saya pribadi atau merupakan jiplakan dari oranglain, maka saya bersedia menerima sanksi apapun yang berlaku di Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS).

Teluk Kuantan, 29 September 2025



Hormat Saya


RIZKI GILANG PRATAMA
NPM. 210307062

Dr. IKRIMA MAILANI, S.Pd.I., M.Pd.I

**DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)**

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Rizki Gilang Pratama

**Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains
Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan**

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap
Skripsi saudara :

Nama	: Rizki Gilang Pratama
NPM	: 210307062
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul	: Pengaruh Penggunaan Media <i>platform Educaplay</i> terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dikelas IX di SMP NEGERI 2 TELUK KUANTAN

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam
sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu
Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamualikum Warahmatullhi Wabarakatuh.

Teluk Kuantan 29 September 2025

Pembimbing I


Dr. IKRIMA MAILANI, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi dengan judul : “ 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 ”. Yang ditulis oleh RIZKI GILANG PRATAMA, NPM 210307062 telah diseminarkan pada tanggal 16 Oktober 2025 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan sebagai syarat skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 16 Oktober 2025

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua


Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

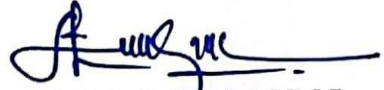
Moderator


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris


A. Mualif, S.Pd.I., MA
NIDN. 1010078605

Penguji I


Andrizar, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Penguji II


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi


Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

ABSTRAK

Rizki Gilang Pratama (2025) : 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

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 $t^{\text{hitung}} 7,356 > \text{nilai } t^{\text{tabel}} 1,999$ 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

Rizki Gilang Pratama (2025) : *The Effect of Educaplay Platform Media Use on Student Learning Motivation in Islamic Education Subjects in Class IX SMP Negeri 2 Teluk Kuantan*

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 tcount value $7.356 > ttable$ 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*

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS.....	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teoritis.....	7
1. Media Pembelajaran	7
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
c. Macam-Macam Media Pembelajaran	12
2. Media Pembelajaran <i>Platform Educaplay</i>	15
a. Pengertian <i>Platform Educaplay</i>	15
b. Langkah-langkah Pembuatan <i>Platform Educaplay</i>	19
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Platform Educaplay</i>	21
d. Indikator Media Pembelajaran <i>Platform Educaplay</i>	22

3. Motivasi Belajar	23
a. Pengertian Motivasi Belajar	23
b. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar	27
c. Indikator Motivasi Belajar	29
4. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Platform Educaplay</i> Terhadap Motivasi Belajar ..	30
.....	30
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Konseptual	37
D. Hipotesis	38
E. Defenisi Operasional	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Lokasi Penelitian dan Waktu	43
C. Subjek dan Objek	44
D. Populasi dan Sampel	44
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Penyajian Data	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB V	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	32
Tabel 2.2 Defenisi Operasional.....	39
Tabel 3.1 Jumlah Populasi	45
Tabel 4.1 Daftar Nama Guru SMP N 2 Teluk Kuantan.....	56
Tabel 4.2 Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin.....	58
Tabel 4.3 Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan	58
Tabel 4.4 Keadaan Sarana & Prasana SMP N 2 Teluk Kuantan	58
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrument <i>Posttest</i>	60
Tabel 4.6 Pengumpulan Keputusan Hasil Uji Validitas Angket <i>Posttest</i>	61
Tabel 4.7 Hasil Reliabilitas Instrument <i>Posttest</i>	61
Tabel 4.8 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Reliabilitas Angket <i>Posttest</i>	62
Tabel 4.9 Deskripsi Statistik Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperien	64
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Berdasarkan Interval	65
Tabel 4.12 Kategori Norma Hasil Angket Motivasi Belajar.....	66
Tabel 4.13 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Butir Nomor 1.....	67
Tabel 4.14 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Butir Nomor 2.....	68
Tabel 4.15 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Butir Nomor 3.....	68
Tabel 4.16 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Butir Nomor 4.....	69
Tabel 4.17 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Butir Nomor 5.....	69
Tabel 4.18 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Butir Nomor 6.....	70
Tabel 4.19 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Butir Nomor 7.....	70
Tabel 4.20 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Butir Nomor 8.....	71
Tabel 4.21 Deskripsi Statistik Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	72
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	73
Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Berdasarkan Interval	73
Tabel 4.24 Kategori Norma Hasil Angket Motivasi Belajar.....	75
Tabel 4.25 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Butir Nomor 1	76
Tabel 4.26 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Butir Nomor 2	76
Tabel 4.27 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Butir Nomor 3	77
Tabel 4.28 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Butir Nomor 4	77
Tabel 4.29 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Butir Nomor 5	78
Tabel 4.30 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Butir Nomor 6	79
Tabel 4.31 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Butir Nomor 7	79
Tabel 4.32 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Butir Nomor 8	80
Tabel 4.33 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian.....	81
Table 4.34 Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian	82
Tabel 4.35 Hasil Pengolahan Data Penelitian <i>Group Statistics</i> Menggunakan SPSS.....	83
Tabel 4.36 hasil pengolahan data penelitian hasil <i>independent sample test</i> menggunakan SPSS	84
Tabel 4.37 interpretasi nilai d untuk cohen d-Effect size.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Gambar <i>Website</i> untuk <i>Platform Educaplay</i>	19
Gambar 2.1 Gambar Template Yang Akan Dipilih di <i>Platform Educaplay</i>	19
Gambar 2.3 Gambar Tentang Judul Materi.....	20
Gambar 2.4 Gambar Tentang Tampilan Materi Dalam <i>Platform Educaplay</i> ...	20
Gambar 2.5 Gambar Tentang Game Dalam <i>Platform Educaplay</i>	21
Gambar 2.6 Gambar Tentang Akhir Game <i>Platform Educaplay</i>	21
Gambar 2.7 Kerangka Konseptual	38
Gambar 4.1 Skala Rating	66
Gambar 4.2 Skala Rating	75

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Instrumen Observasi
- Lampiran 2 : Instrumen Angket Penelitian Pengaruh Penggunaan *Plaform Educaplay*
- Lampiran 3 : Instrumen Angket Penelitian Motivasi Belajar
- Lampiran 4 : Pedoman Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam
- Lampiran 5 : Pedoman Wawancara Siswa 1
- Lampiran 6 : Pedoman Wawancara Siswa 2
- Lampiran 7 : Pedoman Wawancara Siswa 3
- Lampiran 8 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Kemajuan teknologi di era modern saat ini begitu pesat. Pemanfaatan teknologi dalam berbagai bidang, khususnya dalam bidang pendidikan, dapat memberikan banyak manfaat. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran di dalam kelas agar dapat membantu menjelaskan materi pelajaran dengan lebih mudah. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan sukses dan menarik bagi peserta didik, teknologi perlu dimasukkan sebagai bagian dari penunjangnya. Teknologi yang dimasukkan dalam pembelajaran biasanya dikombinasikan dengan metode pembelajaran, dimana pembelajaran menggunakan teknologi sebagai medianya, yang dikenal sebagai e-

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

learning, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar, karena semangat peserta didik untuk belajar sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi mereka.²

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.³

Sehubungan dengan hal tersebut, maka peran pendidik sangat besar dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Bagi pendidik, penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru. Salah satu inovasi yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game).⁴

Perkembangan pesat dalam teknologi dapat mengarah pada pembetulan lingkungan yang kompetitif, dan kondisi kompetitif ini dapat

² Nur Fakhrunnisaa dkk, "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare", dalam *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, Vol.6 No.1, Januari 2023 hal. 32.

³ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2 (2017), hal. 175.

⁴ 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.

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.⁵

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 9 november 2024 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.⁶

Berdasarkan fakta tersebut, maka perlu adanya perbaikan model pembelajaran dalam kelas. Pemilihan model pembelajaran yang tepat

⁵ *Ibid.*, hal. 2.

⁶ Wawancara dengan Desri Susianti, tanggal 9 November 2024 di Smp Negeri 2 Teluk Kuantan.

dapat membantu guru mengatasi masalah-masalah tersebut, sehingga tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai. Guru dapat menggunakan model 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”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut;

1. Sebagian siswa kurang tekun dalam mengerjakan tugas, sering menunda atau tidak selesai tepat waktu.
2. Ada siswa yang mudah menyerah ketika menghadapi soal sulit dan cepat puas dengan hasil seadanya.
3. Siswa cepat merasa bosan jika tugas yang diberikan monoton dan kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan pengaruh 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.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah penelitian ini adalah 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.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan 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.

F. Kegunaan Penelitain

1. Kegunaan Teoritis

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 motivasi siswa.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi SMP NEGERI 2 TELUK KUANTAN

penelitian ini memberikan lebih banyak informasi dan bahan referensi yang berguna dalam mengembangkan media pembelajaran, dengan harapan bahwa hal ini bisa meningkatkan motivasi siswa.

b. Bagi Siswa

penelitian ini diharapkan siswa dapat meningkatkan pengetahuannya tentang materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan dengan menggunakan platform Educaplay sebagai media pembelajaran sambil bermain.

c. Bagi Peneliti

penelitian ini membantu peneliti dalam melatih keterampilan penulisan karya ilmiah dan memperluas wawasan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk meraih gelar sarjana (S1).

d. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru agar lebih memberikan variasi dalam penerapan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁷

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam hal membantu murid atau peserta didik mendapatkan kemudahan dalam memperoleh informasi dalam belajarnya, ada banyak unsur yang harus diperhatikan. Jika proses pembelajaran berhasil bila guru dapat memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Guru bertanggung jawab atas suksesnya kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Masih banyak guru yang enggan

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hal. 3.

untuk mengubah pemikirannya demi keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami.⁸

Menurut Yusufhadi Miyarso dalam jurnalnya Teni Nurrita menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁹

Menurut beberapa pendapat para ahli dalam jurnalnya Ahmad Zaki menjelaskan tentang Media Pembelajaran sebagai berikut:¹⁰ Media Pembelajaran menurut Nunu Mahnun menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh

⁸ Amelia putri dkk, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”, dalam *Journal on Education*, Vol. 05, No. 02, Januari-Februari 2023, hal. 3930.

⁹ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, Vol 03, No 01, Juni 2018 hal. 173

¹⁰ Ahmad Zaki dkk, “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn Di Sma Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu”, Volume 7 No. 2, Juli-Desember 2020 hal. 813.

Basyaruddin “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audiovisual.

Adapun menurut Syafruddin dalam jurnal Yohanes Hendro Pranyoto berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi buku, alat perekam, kaset, kamera video, fotografi, televisi, komputer, film, dan slide, artinya bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu penyampaian pesan, untuk berkomunikasi guna memperlancar pembelajaran dan proses pembelajaran.¹¹

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat penjelasan tersebut bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau

¹¹ Yohanes Hendro Pranyoto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Katolik Pada Siswa Kelas V SD Yppk Don Budhi Mulia Merauke”, dalam jurnal JUMPA, Vol. 10, No. 1, 2023, hal. 2

informasi dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa agar tercipta proses belajar yang efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun menurut Wina Sanjaya dalam bukunya Widayati menjabarkan beberapa fungsi Media Pembelajaran dalam beberapa jenis yaitu:¹²

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajran akan memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, dalam hal ini adalah guru dan peserta didik.

2. Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Media tidak hanya mengandung unsur artistik saja, namun memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga akan meningkatkan gairah belajar peserta didik.

3. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajran akan memberikan kebermaknaan, yaitu tida hanya memberikan informasi

¹² Widayati Mukti dkk, *Pemanfatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2019), hal. 13-14.

mengenai materi saja, namun juga meningkatkan kemampuan analisis peserta didik.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Penggunaan media pembelajaran dapat menyamakan persepsi seluruh peserta didik, sehingga mereka memiliki pandangan yang sama terhadap materi yang disampaikan.

5. Fungsi Individualitas

Adanya perbedaan karakteristik dan latar belakang peserta didik, baik itu minat belajar, gaya belajar, ataupun yang lainnya maka penggunaan media pembelajaran dapat memfasilitasi perbedaan-perbedaan tersebut.

Adapun menurut McKown dalam jurnalnya M. Miftah mengemukakan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut:¹³

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
2. Menangkit motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar, karena penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar.

¹³ M. Miftah, “ Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, dalam jurnalnya Kwangsan Vol. 1, No. 2, 2013, hal. 100

3. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti.
4. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pelajar.

Adapun menurut Hamalik dalam jurnalnya Puji Rahayuningsih menjelaskan lima fungsi media pembelajaran sebagai berikut:¹⁴

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan

Jadi fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar bagi siswa dalam mendapatkan informasi yang diberikan guru dalam pembelajaran, sehingga pengetahuan dan motivasi belajar menjadi meningkat.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

¹⁴ Puji Rahayuningsih dkk, “ Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, Education Journal Vol. 1, 2022, hal. 7

Adapun macam-macam Media Pembelajaran dalam buku Mukhamad Khujer sebagai berikut:¹⁵

1) Media Audio

Adalah media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran, seperti radio, rekaman dan laboratorium. Media audio ialah media yang penggunaannya menekan kan pendengaran dari kita.

Kelebihan Media audio yaitu mudah didapatkan seperti alat perekam, sehingga siswa bisa mengulang kembali atau memutar audio yang didapatkan. Adapun kekurangan dari media audio yaitu sifat media nya satu arah (one way communication). Media audio hanya bisa dinikmati oleh siswa yang mempunyai pendengaran yang bagus.

2) Media Visual

Yakni media visual yang nonprojectd dan projected. Media visual nonprojected seperti gambar, tabel, poster dan karton. Media visual ini termasuk kedalam bentuk yang kongkrit, dan diperoleh dengan mudah tetapi membutuhkan kreativitas untuk merancang, mengembangkan sesuai kebutuhan siswa. Sedangkan media visual projected seperti kamera, slide, dan gambar digital.

¹⁵ Muhammad Khujer, *Pemanaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21* (Yogyakarta: Pustaka Egaliter, Agustus 2023), hal. 17-18.

Media visual dapat dicermati dengan unsur bunyi dan gambar atau dapat dinikmati berupa gambar dan tontonan. Media ini dapat di sebutkan sebagai media yang menggabungkan warna dan gagasan melalui media gambar.

3) Media Audiovisual

Adalah media yang memiliki unsur bunyi dan unsur gambar. Media audio visual merupakan gabungan antara media audio serta media visual yaitu media audio visual memiliki dua unsur seperti gambar dan suaranya. Media audio visual bisa berupa film, LCD Proyektor, video maupun televisi.

Adapun macam-macam media pembelajaran dalam jurnalnya Nafilatur Rohmah sebagai berikut:¹⁶

1) Media pembelajaran berbasis cetakan

merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi tertentu dalam penggunaannya. Media ini merupakan media yang cukup sederhana dalam penggunaannya. Contoh media berbasis cetakan adalah buku, majalah, koran, dan lain-lain.

2) Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Sebagaimana media pembelajaran audio visual, media pembelajaran berbasis animasi adalah media disertai dengan gambar bergerak dan suara. Akan tetapi, media animasi ini

¹⁶ Nafilatur Rohmah, “ media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya”, dalam jurnal PGMI, Vol. 4, No. 2, 2021, hal. 178.

biasaya berbentuk gambar yang dihidupkan seperti film kartun. Saat ini pembuatan media pembelajaran berbasis animasi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia secara online.

3) Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Media pembelajaran berbasis Game Edukasi dapat diterapkan pada pembelajaran online dan offline, dapat diterapkan dengan memanfaatkan teknologi informasi atau non teknologi. Untuk game edukasi berbasis non teknologi dapat dilakukan dengan membuat permainan edukasi sederhana di dalam kelas. Sedangkan untuk game edukasi berbasis teknologi dapat dibuat dengan memanfaatkan berbagai aplikasi game edukasi yang telah tersedia secara online.

2. Media Pembelajaran *Platform Educaplay*

a. Pengertian *Platform Educaplay*

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.¹⁷ *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-

¹⁷ 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.

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

Educaplay merupakan sebuah platform web game edukatif yang menyediakan berbagai fitur game interaktif untuk pembelajaran, didalamnya di sajikan berbagai macam game interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran.¹⁸

Platform pendidikan seperti *Educaplay* adalah salah satu alat pembelajaran yang bagus. *Educaplay* menawarkan berbagai fitur interaktif dan menarik. Fitur ini membantu memfasilitasi motivasi belajar tentang materi menulis esai dengan cara yang menyenangkan. *Educaplay* memiliki potensi untuk memperbaiki berbagai aspek pembelajaran siswa, termasuk pemahaman, kemampuan, refleksi, perselisihan, dan interaksi guru-siswa.¹⁹

¹⁸ Okta Farhan Syahendra dkk, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Web *Educaplay* dalam Fluida Statis", Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA, Vol. 10, No. 1, 2024, hal. 85.

¹⁹ Wita Safitri dkk, "Penerapan Media Interaktif *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas", Vol. 8 No. 2, Tahun 2024, hal. 35950.

Beragam *platform* media pembelajaran berbasis digital mulai digunakan. Contoh *platform* pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia adalah *Educaplay*. *Educaplay* adalah *platform* pembelajaran online yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video. Dengan menggunakan *Educaplay*, siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Educaplay*, Anda tidak hanya dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan di era digital.²⁰

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

²⁰ 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.

tentunya menarik minat belajar siswa dalam kelas saat mengerjakan soal.²¹

Menurut Becker dalam jurnalnya Andri Setiawan game edukasi digital merujuk pada proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan permainan digital sebagai alat bantu. Dalam konteks ini, pendidikan dan pengajaran sangat berkaitan dengan pemanfaatan game. Terdapat dua sudut pandang dalam memahami game edukasi digital, yang pertama adalah perspektif dari peserta didik, yang mempertimbangkan bagaimana seseorang dapat memperoleh pengetahuan melalui permainan. Sementara perspektif kedua adalah dari pengajar, yang mempertimbangkan cara menggunakan permainan sebagai alat pengajaran.²²

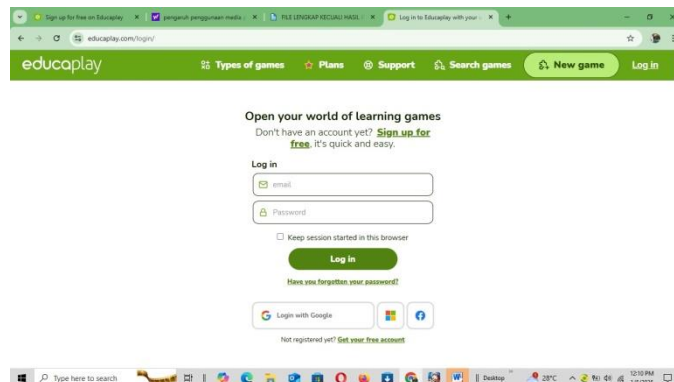
Dari penjelasan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa *platform Educaplay* adalah sebuah situs pembelajaran digital yang menyediakan berbagai macam aktivitas dan game interaktif yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran interaktif. Platform *Educaplay* merupakan alat atau platform online yang memungkinkan guru untuk merancang permainan atau alat bantu pendidikan gratis dengan hasil yang kreatif dan profesional.

²¹ *Ibid.*, hal. 31.

²² Andri Setiawan dkk, "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini", Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran, Vol. 6, No.1, hal. 40.

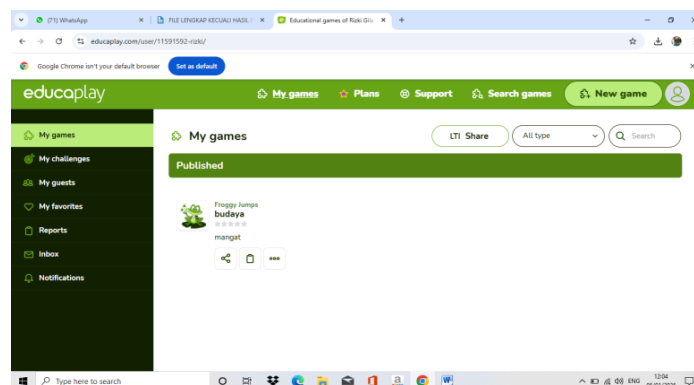
b. Langkah-langkah Pembuatan *Platform Educaplay*

1. Kunjungi situs web Educaplay (<https://www.educaplay.com/>) dan buat akun pengguna baru. Pengguna dapat memilih antara akun gratis atau berlangganan dengan fitur tambahan.



Gambar 2.1
Tampilan Gambar Website Untuk Login Platform Educaplay

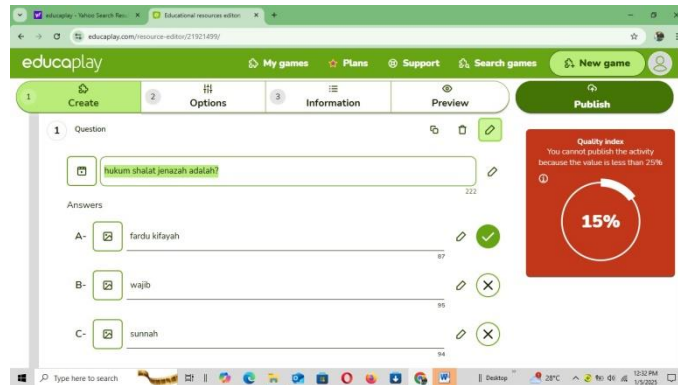
2. Setelah masuk ke akun, klik New Activity.



Gambar 2.2
Gambar Template Yang Akan Dipilih di Platform Educaplay

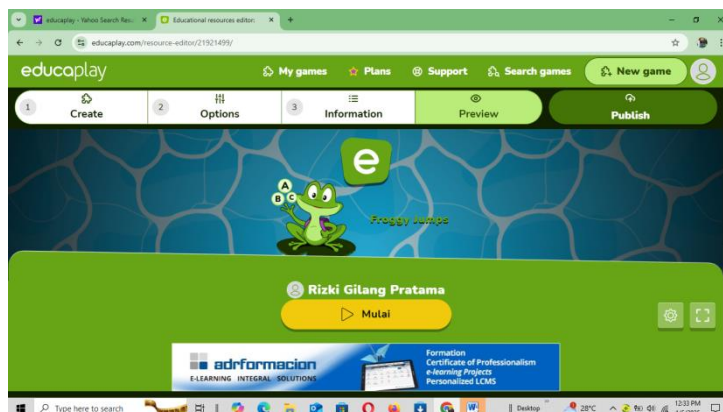
3. Buat aktivitas, Ikuti petunjuk untuk membuat aktivitas. Misalnya, jika memilih kuis, pengguna akan diminta untuk memasukkan pertanyaan dan pilihan jawaban yang sesuai.

Pengguna juga dapat menambahkan media, seperti gambar atau audio, untuk memperkaya aktivitas.



Gambar 2.3
Gambar Tentang Judul Materi

4. Klik “mulai” untuk memulai game *Educaplay*



Gambar 2.4
Gambar Tentang Tampilan Materi Dalam Platform Educaplay

5. Tampilan game *Educaplay* setelah di klik mulai.



Gambar 2.5
Gambar Tentang Game Dalam Platform Educaplay

6. Tampilan game berakhir.



Gambar 2.6
Gambar Tentang Akhir Game Platform Educaplay

c. Kelebihan dan Kekurangan Platform Educaplay

Kelebihan dari media Platform Educaplay yaitu:

1. Interaktif, menarik, dan bersifat multimedia
2. Mudah digunakan dan dapat disesuaikan
3. Beragam jenis aktivitas
4. Evaluasi kemajuan dan feedback Instan

5. Aksesibilitas dan fleksibilitas
6. Meningkatkan keterlibatan
7. Melibatkan teknologi
8. Ketersediaan sumber daya pembelajaran, kolaborasi, dan berbagi²³

Kekurangan dari media *Platform Educaplay* yaitu:

1. Keterbatasan kustomisasi
2. Dibutuhkan koneksi internet
3. Terbatas pada aktivitas pembelajaran tertentu
4. Ketergantungan pada teknologi
5. Pembatasan gratis dan versi berbayar
6. Dukungan dan pembaruan terbatas
7. Kurangnya kontrol konten
8. Keterbatasan pengukuran dan pelaporan
9. Tantangan integrasi dengan kurikulum

d. Indikator Media Pembelajaran *Platform Educaplay*

- 1) Guru mempersiapkan media
- 2) Guru menjelaskan materi
- 3) Guru menjelaskan cara penggunaan media pembelajaran
- 4) Guru menjelaskan aturan tentang permainan
- 5) Guru memberikan batasan waktu dalam permainan
- 6) Guru mengajarkann apabila ada kesulitan

²³ Athiyatun Nadhrah, “Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”. tahun 2024.

- 7) Guru memberikan kesempatan untuk mencoba

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “Motif”, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.²⁴

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.

²⁴ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Garfindo Persada, tahun 2008) hal. 73.

Namun, semua hal tersebut tidak ada gunannya jika anak tidak mempunyai motivasi dalam belajar di dalam dirinya.²⁵

Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa, hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa. Pada motivasi terdapat keinginan untuk mengaktifkan, menyalurkan, menggerakkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu. Jadi dapat dikatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat.²⁶

Menurut Mc.Donald dalam bukunya Sardiman menjelaskan bahwa Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “Feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc.Donald ini mengandung tiga elemen penting. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu setiap manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi didalam sistem “Neurophysiological” yang ada pada organisme manusia. Karna menyangkut perubahan energi perubahan manusia (walupun

²⁵ 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.

²⁶ Ibid, hal, 1848.

motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.²⁷

1. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/"feeling", afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
2. Motivasi akan dirangsang karna adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena perangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut Butir kebutuhan.

Dengan ketiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang

²⁷ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. hal. 74.

memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Ibaratnya seseorang itu menghadiri suatu ceramah, tetapi karena ia tidak tertarik pada materi yang diceramahkan, maka tidak akan mencamkan, apalagi mencatat isi ceramah tersebut. Seseorang tidak memiliki motivasi, kecuali karena paksaan atau sekadar seremonial.²⁸

Menurut Djaali dalam buku Sardiman menjelaskan Motivasi adalah keadaan fisiologis dan psikologis yang terkandung dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan/kebutuhan".²⁹ Kemudian menurut Hasibunuan dalam jurnalnya Suparman menjelaskan bahwa Motivasi Belajar adalah suatu proses yang memberikan dorongan, arah, dan ketekunan pada perilaku individu dalam kegiatan pembelajaran.³⁰

Motivasi belajar adalah dorongan internal yang mempengaruhi individu untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Santroc dalam jurnal Neni Elvira motivasi belajar terdiri dari dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu

²⁸ Ibid. hal. 75.

²⁹ Neni Elvira Z, dkk, "Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran", dalam Jurnal Literasi Pendidikan, Vo. 1, No. 2, November 2022- Januari 2023, hal. 351.

³⁰ Suparman, Junaidin, "Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar", dalam jurnal BASICEDU, Vol. 7, No. 6, 2023, hal. 3951.

Sebaliknya, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti hadiah, pujian, atau penghargaan dari orang lain.³¹

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.³²

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan internal yang mendorong seseorang untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan antusiasme, tekad, dan semangat. Ini bisa datang dari faktor internal maupun eksternal dan berperan penting dalam menentukan sejauh mana seseorang akan mengembangkan diri dalam proses pembelajaran.

b. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

1. Faktor Internal

Salah satu contohnya yaitu, Minat siswa. Minat yang dimiliki setiap siswa dalam topik tertentu khususnya pada suatu mata pelajaran yang mereka gemari dan sukai dapat menjadi faktor internal yang memunculkan motivasi

³¹ Ferdy Fahrurrazi, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif", dalam Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya, Vol. 2, No. 3 Agustus 2024, hal. 102.

³² Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, hal. 75.

belajar siswa secara signifikan, apabila melihat dari hasil data yang menunjukkan bahwa 100% minat dapat mempengaruhi motivasi belajar terutama bagi siswa yang memiliki tingkat motivasi cukup tinggi, karena dengan adanya minat tersebut memunculkan koneksi emosional terhadap materi dan mata pelajaran, mendorong siswa untuk lebih semangat belajar, mendorong keterlibatan siswa secara aktif, dan memberikan rasa pencapaian kepuasan yang lebih besar. Sementara siswa yang kurang memiliki motivasi dalam belajar dapat menjadikan minat sebagai hal yang membosankan.

2. Faktor Eksternal

Salah satu contohnya yaitu, Guru. Guru yang bertindak sebagai pendidik memiliki peran penting dalam memunculkan motivasi belajar siswa melalui dukungan emosional, umpan balik positif, penggunaan metode pengajaran yang menarik, memberikan dukungan akademik, penumbuhan koneksi dengan materi pelajaran.³³

³³Nur Rizka Magfirah dkk, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar", dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.2 No.3, Tahun 2024, hal. 929.

c. Indikator Motivasi Belajar

Delapan indikator motivasi yang menjadi fokus penelitian ini sesuai dengan pendapat Sardiman dalam jurnal Lely Afni Ikhwandari yaitu:³⁴

1. Tekun menghadapi tugas. Seorang peserta didik dikatakan tekun apabila ia dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai
2. Ulet menghadapi kesulitan. peserta didik menunjukkan keuletannya apabila setiap kesulitan dihadapinya dengan tidak mudah putus asa dan tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. peserta didik menunjukkan kemauan untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang belum tentu disenangi oleh orang lain.
4. Lebih senang bekerja mandiri. Dalam menghadapi sebuah persoalan, peserta didik lebih senang bekerja mandiri dengan kemampuan yang dimilikinya.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin. peserta didik merasa bosan dengan hal-hal yang sifatnya berulang-ulang begitu saja sehingga kurang dapat memunculkan kreatifitas yang diperlukan oleh peserta didik.

³⁴Lely Afni Ikhwandari dkk, “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Dengan Model Numbered Heads Together (NHT)”, dalam Jurnal Basicedu Volume 3 Nomor 4 Tahun 2019, hal. 2104.

6. Dapat mempertahankan pendapatnya. Ketika peserta didik sudah merasa yakin terhadap apa yang dikehendaknya, dia akan mempertahankan keyakinan tersebut.
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini. Setelah merasa yakin terhadap sesuatu dan mempertahankannya, maka peserta didik juga tidak akan mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. peserta didik dikatakan termotivasi dalam belajar apabila dia selalu mencari dan memecahkan masalah soal-Butir yang tidak semua peserta didik melakukannya.

4. Pengaruh Media Pembelajaran *Platform Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar

Motivasi penting dimiliki bagi setiap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar yang tinggi menjadikan siswa lebih proaktif sehingga dapat mengarahkan siswa pada keterlibatan aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang termotivasi dalam belajar akan memiliki keinginan yang kuat untuk memperoleh pengetahuan dan tidak mudah menyerah dalam kegiatan akademisnya. Sebaliknya, siswa yang kurang mempunyai motivasi belajar cenderung lebih mudah menyerah bahkan mengalami

kesulitan dalam menyelesaikan kegiatan belajarnya.³⁵ Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa guru harus bisa menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

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. Platform ini menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran.³⁶

Educaplay adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. *Educaplay* menyediakan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah fitur *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quis*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan lain sebagainya.³⁷ Selain itu, *Educaplay* juga menyediakan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sendiri, sehingga guru dan

³⁵ Febbi Nur Fadillah dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”, Vol. 8, No 4, Oktober 2024, hal. 832.

³⁶ Ristina Dwi Utami, “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.

³⁷ Ibid., hal. 5811.

peserta didik dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.

B. Penelitian Relevan

Penelitian Relevan merupakan penelitian yang sudah pernah dilakukan dan sejenis dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, sehingga dapat dijadikan acuan perbandingan. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1

Penelitian Relevan

No	Nama, judul, dan Tahun
1	Penelitian yang dilakukan oleh Athiyatun Nadhrah, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. Tahun 2024. Dengan Judul “Pengaruh Penggunaan <i>Platform Educaplay</i> Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”.
	Persamaan
	Persamaan penelitian Athiyatun Nadhrah dengan penulis 1) sama-sama menggunakan variabel X yaitu menggunakan tentang media <i>Platform Educaplay</i> . 2) penelitian yang digunakan sama menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan
	Perbedaan penelitian Athiyatun Nadhrah dengan penelitian penulis, 1) variabel Y yang digunakan oleh Athiyatun Nadhrah yaitu tentang

	minat belajar sedangkan penulis menggunakan variabel Y tentang motivasi belajar. 2) Athyatun Nadhrah tidak menggunakan tes pada pengumpulan data sedangkan penulis menggunakan tes. 3) ruang lingkup penelitian Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar
	Hasil Penelitian
	penelitian serta hasil analisis data dari penelitian terbukti bahwa ada kenaikan skor rata-rata minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah sebelum dan setelah diberikan treatment yakni 50% menjadi 90,1%. Sementara itu, dengan melihat hasil nilai signifikansi uji t statistik ditemukan bahwa nilai signifikansi 0,000
2	Penelitian yang dilakukan oleh Rodiyanah, Universitas Negeri Jakarta. Tahun 2024. Dengan Judul. "Pengaruh Media Pembelajaran <i>Educaplay</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Kelas VIII Di Smp Negeri 47 Jakarta".
	Persamaan
	Persamaan Rodiyanah dan penulis sama-sama menggunakan variabel X yaitu, menggunakan tentang media <i>Educaplay</i> .
	Perbedaan
	Perbedaan Rodiyanah dan penulis 1) penelitian yang digunakan berbeda yaitu Rodiyanah menggunakan variabel x nya hasil belajar, sedangkan peneliti menggunakan variabel x nya Motivasi belajar. 2) Rodiyanah menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila,

	sedangkan penulis menggunakan Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 3) ruang lingkup Smp Negeri 47 Jakarta. sedangkan peneliti di Smp Negeri 2 Teluk Kuantan.
	Hasil Penelitian
	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Educaplay</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII 3 SMP Negeri 47 Jakarta. Rata-rata nilai Posttest kelas eksperimen sebesar 84,00 dan kelas kontrol 76,80. Analisis data menggunakan Independent Sample t-test dari hasil perhitungan diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,048, signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,048 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran aplikasi <i>Educaplay</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII SMP Negeri 47 Jakarta. Terjadi peningkatan nilai rata-rata pretest ke posttest. Nilai rata-rata pretest sebesar 61 dan posttest sebesar 84, sehingga terjadi peningkatan sebesar 23 poin.
3	Penelitian yang dilakukan oleh Devi Setio Rini. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Tahun 2024. Dengan Judul. “Pengaruh Penggunaan Media <i>Educaplay</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur”.
	Persamaan

	Persamaan penelitian Devi Setio Rini, dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif, dan variabel X nya sama-sama meneliti tentang <i>Educaplay</i> .
	Perbedaan
	Perbedaan penelitian Devi Setio Rini dengan penelitina penulis, yaitu: 1) variabel Y yang digunakan berbeda, Devi Setio Rini menggunakan hasil belajar, sedangkan penulis motivasi belajar. 2) lokasi penelitian Devi Setio Rini Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur, sedangkan peneliti di Smp Negeri 2 Teluk Kuantan. 3) Devi Setio Rini meneliti di kelas V Sd, sedangkan peneliti di kelas VIII Smp.
	Hasil Penelitian
	Setelah dilaksanakan penelitian dan terkumpulnya data kemudian dilakukan analisis data dengan bantuan program IBM SPSS statistics v.25. Hasil analisis data diperoleh dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi $< 0,05$. Dan diperoleh hasil dari penelitian menunjukkan $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dan diterima. Dengan demikian dari hasil uji-t menyatakan terdapat pengaruh menggunakan media iv pembelajaran educaplay terhadap hasil belajar dalam pelajaran pendidikan pancasila kelas V MIM Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur.
4	Penelitian yang dilakukan oleh Pramaishella Adinda Putri.

	Universitas PGRI Madiun. Tahun 2024. Dengan Judul. " Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Berbasis Digital <i>Educaplay</i> Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV".
	Persamaan
	Persamaan penelitian Pramaishella Adinda Putri dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media <i>Educaplay</i> . Dan Sama-sama menggunakan penelitian Kuantitatif.
	Perbedaan
	Perbedaan penelitian Pramaishella Adinda Putri dengan peneliti yaitu: 1) variabel Y nya hasil belajar, sedangkan penulis Motivasi belajar. 2) kelas yang digunakan oleh Pramaishella Adinda Putri adalah kelas IV, sedangkan kelas yang peneliti gunakan adalah kelas VIII. 3) tempat penelitian Pramaishella Adinda Putri di SDN 01 Ganungkidul Nganjuk, sedangkan peneliti di Smp Negeri 2 Teluk Kuantan.
	Hasil Penelitian
	Berdasarkan hasil uji Mann Whitney yang dihitung menggunakan IBM SPSS 26 diperoleh <i>Zhitung</i> sebesar -4,389 dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,000. Nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka <i>H1</i> diterima dan <i>H0</i> ditolak karena $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen yang menggunakan model <i>Project Based Learning</i>

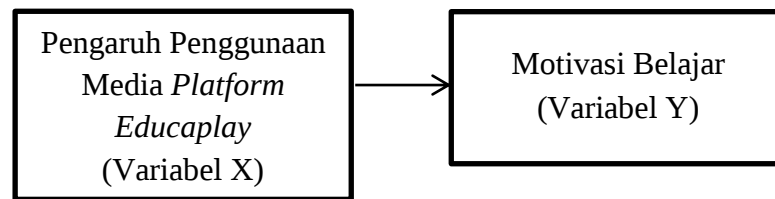
	dengan bantuan media Educaplay lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model PBL dengan bantuan media Powerpoint.
--	---

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada variabel X yaitu mengenai penggunaan media pembelajaran *Platform Educaplay*. Kemudian perbedaannya terletak pada judul terdahulu mengenai hasil belajar, minat belajar, dan menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantu media *Platform Educaplay*. Sedangkan peneliti lebih fokus pada penggunaan *Platform Educaplay* secara langsung sebagai media pembelajaran. Kemudian lokasi penelitian dan jenjang pendidikan yang akan peneliti lakukan juga berbeda dengan yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁸ Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

³⁸ Sugiyono, Metode penelitian pendidikan(kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2020), hal. 95.



Gambar 2.7
Kerangka Konseptual

Keterangan



= Variabel yang diteliti



= Arah Pengaruh yang diteliti

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Namun, jawaban sementara baru didasarkan pada teori yang relevan daripada fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis juga disebut sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, bukan sebagai jawaban data.³⁹

Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian di atas dapat disusun Hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh media pembelajaran *Platform Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa dikelas IX SMP NEGERI 2 TELUK KUANTAN

Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dikelas IX SMP NEGERI 2 TELUK KUANTAN.

³⁹ Ibid., hal. 99.

E. Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Konsep operasional yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu media pembelajaran *Platform Educaplay* sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat (Y).

Tabel 2.2

Defenisi Operasional Penelitian

NO	Variabel	Indikator
1	Media pembelajaran <i>Platform Educaplay</i> (X)	1) Guru mempersiapkan media/perangkat pembelajaran 2) Guru menjelaskan terlebih dahulu materi pembelajaran sesuai tema 3) Guru menjelaskan prosedur penggunaan <i>platform Educaplay</i> sesuai tema pembelajaran 4) Guru menjelaskankan aturan dalam bermain kepada siswa

		5) Guru memberikan batas waktu pada setiap anak dalam bermain permainan pada <i>platform Educaplay</i> sehingga anak harus fokus dalam bermain sambil belajar 6) Guru mengajarkan anak apabila kesulitan dalam menggunakan. perangkat pada <i>platform Educaplay</i> 7) Guru memberikan kesempatan untuk mencoba lagi apabila skor anak tidak mencapai setengah dari kuis yang diberikan
2	Motivasi Belajar Siswa (Y)	1) Siswa konsisten dalam mengerjakan tugas dan tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas sampai selesai. 2) Siswa tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan, berusaha mencari

		solusi, dan tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapai, tetapi selalu berusaha untuk berkembang lebih baik lagi. 3) Siswa bersedia untuk mengatasi dan mencari solusi dari masalah yang muncul, meskipun masalah tersebut sulit atau tidak biasa. 4) Siswa lebih cenderung untuk mengambil inisiatif dalam menyelesaikan tugas tanpa bergantung pada orang lain, dengan memanfaatkan kemampuan dan pengetahuan yang dimilikinya. 5) Siswa cenderung kehilangan minat dan motivasi saat menghadapi tugas yang sifatnya monoton dan tidak bervariasi. 6) Siswa menunjukkan kepercayaan diri dan
--	--	---

		keteguhan hati terhadap pendapat yang mereka anggap benar atau sesuai dengan pandangan mereka dan tidak mudah terpengaruh ada pendapat lain yang bertentangan dengan kayakinannya. 7) Siswa tidak mudah berubah pendirian hanya karena adanya tekanan atau pendapat orang lain. 8) Siswa menunjukkan inisiatif untuk menemukan Butir atau tantangan yang perlu dipecahkan, menunjukkan rasa ingin tahu, dan motivasi dalam belajar.
--	--	--

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang dilakukan dengan percobaan untuk mengetahui pengaruh independent (perlakuan) terhadap variabel dependent (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, *kuasi eksperimen* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian kuantitatif menurut Kasiram dalam bukunya Wiratna Sujarweni mendefenisikan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.⁴⁰

B. Lokasi Penelitian dan Waktu

1. Lokasi Penelitian

lokasi penelitian penulis yaitu, di SMP NEGERI 2 TELUK KUANTAN yang beralamat di Jl. Tuanku Tambusai RT.08/ RW. 03 Beringin Taluk, Kec. Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Waktu Penelitian

penelitian ini dilakukan selama 3 bulan terhitung tanggal 9 Juli 2025 proposal ini di seminarkan di Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

⁴⁰ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:PT PUSTAKA BARU,tahun 2014), hal. 39.

C. Subjek dan Objek

1. Subjek

Subjek penelitian menurut suharsimi arikonto dalam jurnal Ilham Raka Guntara memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat atau data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan.⁴¹ Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP NEGERI 2 TELUK KUANTAN yang berjumlah 96 orang, yang terdiri dari 49 orang siswa perempuan dan 47 orang siswa laki-laki.

2. Objek

Objek penelitian menurut sugiyono adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu hal objektif, valid dan reliabel tentang suatu hal.⁴² Dari penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah 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.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

⁴¹ Ilham Raka Guntara dkk, "Strategi Komunikasi Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Kabupaten Kampar Menuju Kota Layak Anak Tingkat Utama.", Vol. 4, No. 1, Januari 2023, hal. 6.

⁴² Ibid., hal. 7.

kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.⁴³ Adapun populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IX SMP NEGERI 2 TELUK KUANTAN yang berjumlah 96 orang.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IX ¹	15	17	32
2	IX ²	15	17	32
3	IX ³	17	15	32
Total		47	49	96

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).⁴⁴

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, Hal. 80.

⁴⁴ Ibid., hal. 81.

Adapun teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan yaitu teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam penelitian ini penentuan kelas dilakukan oleh guru yang bersangkutan pada kelas yang ingin diteliti. Guru memilih kelas IX¹ sebagai kelas kontrol dan kelas IX² sebagai kelas eksperimen. Jumlah siswa sebagai sampel penelitian adalah 64 siswa yaitu 32 siswa kelas IX¹ dan 32 siswa kelas IX²

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁴⁵

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, yaitu dengan cara menggunakan pengamatan langsung di lokasi untuk memperoleh data tentang aktivitas guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dan peserta didik kelas IX¹ dan IX² sebanyak 63 orang untuk memperoleh data tentang Motivasi Belajar Siswa selama penerapan media *Platform Eduaplay*.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab di dalam penelitian yang berlangsung secara lisan yang terdiri dari dua orang dengan

⁴⁵ Ibid., hal. 145.

bertatap muka secara langsung untuk mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam topik tertentu.⁴⁶

Jenis wawancara yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan informasi atau data penelitian adalah wawancara semi terstruktur, dengan pertanyaan yang dapat diubah sesuai keadaan. Penulis melakukan wawancara dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang penerapan media pembelajaran apa saja yang sudah diterapkan di sekolah. Wawancara ini dilangsungkan dengan guru yang bersangkutan yaitu ibu Desri Susianti, selaku guru pendidikan agama islam dan budi pekerti.

3. Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiono kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Jika tipe pertanyaan dalam angket penelitian ini ialah tipe pertanyaan tertutup.⁴⁷

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang keadaan pendidik, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana, maupun kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

⁴⁶ Ibid, hal. 62.

⁴⁷ Ibid., hal. 142.

F. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data dapat diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia kemudian di olah dengan statistik yang dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dengan demikian teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah.⁴⁸ Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji Validitas menunjukkan ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17.0 *for windows* dengan kriteria berikut:

1. Jika r hitungan $>$ r tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
2. Jika r dihitung $>$ r tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.
3. Nilai r hitung dapat dilihat pada kolom *corrected item item correlation*.

Rumus yang digunakan untuk uji Validitas adalah menggunakan teknik analisis *Correlation Pearson* dengan rumus :

⁴⁸ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian...*, hal. 103.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi yang dicari

X = Nilai X

Y = Nilai Y

$\sum xy$ = Jumlah Perkalian x dan y

X^2 = Kuadrat dari X

Y^2 = Kuadrat dari Y

n = Banyak sampel

Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila r yang diperoleh dari hasil perhitungan (r_{xy}) lebih besar dari pada nilai r_{tabel} dengan huruf signifikan dengan 5%

b. Uji Reabilitas

Sebelum melakukan pengujian validitas instrument perlu adanya pengujian realibilitas instrument terlebih dahulu. Realibilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama dan diberikan dalam waktu yang berbeda.⁴⁹ Untuk menguji reliabilitas instrument penelitian ini digunakan rumus KR.20 (Kuder Richardson) sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

⁴⁹ A. Muri Yusuf, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 219

k = Jumlah item dalam instrument

p_i = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

q_i = $1 - p_i$

St^2 = Varian total

2. Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau general. Dalam penelitian ini dilakukan perhitungan rata-rata untuk mengukur tingkat motivasi belajar sebelum dan sudah diperlakukan. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah yang digunakan untuk mengetahui apakah ada data berdistribusi normal atau tidak.⁵⁰ Suatu penelitian data yang diperlukan harus bervariasi normal, apabila data setiap variabel tidak normal maka tidak bisa menggunakan statistik parametrik Uji kenormalan yang dilakukan adalah uji “Kolmogorof-Smirnov”. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Hipotesis :

⁵⁰ Jakson Pasini Mairing, *Statika Pendidikan* (Yogyakarta, 2017), hal. 127

a. Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang distribusi normal

H_a : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

b. Taraf signifikan: = 0,05:

c. Uji statistic dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS* . Statistic pilihan modelnya adalah “*Kolmogorov-Smirnov*” dikarenakan jumlah sampel dalam penelitian ini lebih dari 50.

d. Keputusan Uji

Data dikatakan normal jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ (5%)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian untuk memeriksa apakah varian dari dua atau lebih distribusi memiliki kesamaan atau perbedaan. Pengujian data dari sampel menggunakan teknik uji analisis *One-way Anova*. Kriteria uji homogeny data dari sampel adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka varian setiap sampel homogeny dan (H_a) ditolak, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka varian setiap sampel tidak homogeny (H_0) diterima.

4. Uji Hipotesis (Uji T Test)

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (meyakinkan) dengan membandingkan rata-rata dari dua sampel. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah perbedaan nilai rata-rata dari kelompok memiliki perbedaan secara signifikan. Untuk menggunakan uji t, dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
- b. Jika $\text{sig} > 0,05$ atau $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

BAB V

PENUTUP

A. 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”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi SMP Negeri 2 Teluk Kuantan

Hasil penelitian ini dapat digunakan pihak sekolah untuk menentukan kebijakan yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa dengan pengadaan maupun optimalisasi media *Platform Educaplay* di dalam pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memberikan pengalaman belajar yang menarik serta menyenangkan dengan menggunakan *Platform Educaplay* sebagai media pembelajaran.

3. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Teluk Kuantan dapat mengoptimalkan media pembelajaran *Platform Educaplay* dalam meningkatkan serta mempertahankan motivasi belajar siswa yang ideal. Dalam hal ini guru juga dapat melakukan pengembangan maupun pengintegrasian media tersebut dengan berbagai macam model pembelajaran agar lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7 (2), 809–820 hal.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 237 hal.
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1), 282-294 hal.
- Elvira, N. Z., & Nirwana. 2022. Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*. Vol 1. No 2.
- Emda Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, A. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. In *Lantanida Journal* (Vol. 5, Issue 2). 172-182 hal.
- Ferdy Fahrurrazi, & Sri Setia Putra Jayawardaya. 2024. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110 hal.
- Hafizhah, & Rizqia Amalia, . Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Media Jumping On Worms Game Di Sekolah Dasar. 1275-1286.
- Jakson Pasini Mairing. 2017. *Statistika Pendidikan*. Yogyakarta. 127 hal.
- Khujer Muhammad. 2023. *Pemanaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Pustaka Egaliter. 83 hal.

- M. Miftah. 2013. Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, dalam jurnalnya Kwangsan Vol. 1, No. 2. 95-105 hal.
- Nur Fadillah, F., & Diah Susanti, A. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Vol 8. No 4. : 2598-2877 hal.
- Nurrita, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Vol. 03. No. 01. 171-187 hal.
- Pranyoto 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Katolik Pada Siswa Kelas V Sd Yppk Don Boscho Budhi Mulia Merauke: Vol. 11. No. 1. 1-17 hal.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Nurhaliza Primar, C., & Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa (Vol. 2, Issue 1). 1-11 hal.
- Rahmawati, & Perdana. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1.21907-21914 hal.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya. Jurnal PGMI. Vol. 4. No. 2. 176-181 hal.
- Safitri, Khayroiyah, Sandra Dewi, Harahap. Penerapan Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. 35949-35954 hal. [Diakses 17 November 2024].
- Sardiman. 2008. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 224 hal.

- Syahendra Farhan Okta. 2024. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Web *Educaplay* dalam Fluida Statis. Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA, Vol. 10, No. 1. 83-90 hal.
- Setiawan & Praherdhiono. 2019. Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. JINOTEP (Vol. 6, Issue 1). : 39-44.
- Sugiyono. 2020. Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. 330 hal.
- Suparman & Junaidin. 2023. Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 7. No. 6. 3950–3958.
- Tatang. 2012. Ilmu Pendidikan. Bandung: Pustaka setia. 313 hal.
- Widayati Mukti dkk. 2019. Pemanfatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran . Jawa Tengah: Lakeisha. 52 hal.
- Wiratna. Sujarweni. 2014. Metodologi Penelitian. Yogyakarta:PT PUSTAKA BARU. 118 hal.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2: 3928-3936 hal.
- Yahya & Salam. 2024. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 29–37 hal.