

ABSTRAK

Puspita Dwi Nofiana, 1212020200, 2025. Penggunaan Media Pembelajaran Visual Berbantu Aplikasi *Educaplay* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA PGRI 3 Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP, berdasarkan observasi awal terhadap siswa kelas X di SMA PGRI 3 Bandung. Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI dan BP, peneliti menggunakan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay*.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Penggunaan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* pada mata pelajaran PAI dan BP di kelas X SMA PGRI 3 Bandung. 2) Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* pada mata pelajaran PAI dan BP pada kelas X SMA PGRI 3 Bandung.

Media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* adalah media yang menyampaikan informasi melalui indera penglihatan, dengan dukungan aplikasi daring *Educaplay* yang memungkinkan pendidik membuat berbagai aktivitas pembelajaran multimedia seperti kuis, teka-teki, video interaktif, dan permainan edukatif secara gratis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode *kuasi eksperimen* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah kelas X SMA PGRI 3 Bandung dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X-1 (kelas eksperimen) dan kelas X-3 (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data melalui: uji validitas, uji reliabilitas, uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-gain.

Hasil penelitian menunjukan bahwa: 1) Penggunaan media visual berbasis aplikasi *Educaplay* dilaksanakan dengan efektif dan baik. Tingkat keterlaksanaan pada pertemuan pertama mencapai 92% oleh guru dan 86% oleh siswa, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 100% oleh guru dan 98% oleh siswa. 2) Hasil motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran visual berbasis aplikasi *Educaplay* menunjukkan rata-rata skor 83,41, meningkat dari sebelum penggunaan sebesar 67,86. Nilai N-Gain sebesar 0,48 menandakan peningkatan sedang. Hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$) menunjukkan hipotesis diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.