

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah proses mendasar dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki wawasan luas, berkarakter kuat, dan terampil dalam menghadapi tantangan kehidupan. Namun, dalam penerapannya, proses pembelajaran sering kali dihadapkan pada berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi siswa, penggunaan metode yang kurang interaktif, serta minimnya pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil yang optimal, pembelajaran yang efektif haruslah memenuhi kriteria pembelajaran yang ideal.

Menurut Dwijandono (2002), hakikat Pembelajaran yang ideal yaitu pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil yang dicapai oleh siswa, tetapi juga pada bagaimana proses pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang mendalam, mendorong perubahan perilaku, dan memungkinkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. (Anggramayeni, Yolida, & Marpaung, 2018). Dalam hal ini, keberhasilan suatu pembelajaran sangat bergantung pada berbagai aspek yang membentuk sistem pembelajaran secara keseluruhan.

Pembelajaran yang ideal tercermin dari berbagai komponen yang saling berhubungan, sehingga mampu mengembangkan potensi, minat, dan bakat siswa. Komponen pembelajaran mencakup beberapa aspek utama, yaitu tujuan pembelajaran, pendidik, siswa, materi ajar, metode pengajaran, media pembelajaran, serta faktor administratif dan finansial (W Gulo, 2008). Interaksi yang baik antara komponen-komponen ini akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung keberhasilan siswa.

Salah satu faktor yang dapat mendukung efektivitas pembelajaran adalah kondisi psikologis siswa, termasuk tingkat motivasi mereka dalam belajar. Motivasi belajar berperan sebagai pendorong yang membuat siswa lebih

antusias dalam menerima materi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya motivasi yang kuat, proses pembelajaran akan kurang optimal, meskipun komponen lainnya telah dirancang dengan baik. Salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih fokus, tekun, dan memiliki semangat untuk mencapai tujuan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa, karena seseorang akan memperoleh hasil belajar yang diinginkan apabila ia mempunyai keinginan kuat untuk belajar (Kurnia dkk., 2024).

Namun, tidak semua siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi. Menurut Sari dkk (2021) Faktor rendahnya motivasi belajar pada siswa dapat disebabkan oleh berbagai hal. Disiplin belajar yang rendah sering terlihat pada siswa yang tidak mengerjakan tugas, kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), dan tidak serius mengikuti pelajaran. Sikap belajar juga mempengaruhi motivasi, di mana ketidakaktifan siswa dalam diskusi kelas dan ketidaktertarikan terhadap dinamika kelas berkontribusi pada rendahnya motivasi. Selain itu, faktor psikologis dan sosial, seperti hambatan psikologis, sosiologis, dan fisiologis yang dialami siswa, serta kondisi lingkungan seperti keadaan keluarga dan sarana prasarana sekolah, juga dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka. Rasa ingin tahu yang rendah pada siswa, yang tidak memiliki keinginan untuk bertanya atau menjawab, juga menunjukkan rendahnya motivasi belajar. Hubungan sosial yang lemah, seperti siswa yang menutup diri dari teman-temannya dan tidak memiliki ikatan emosional dengan guru, dapat memperburuk motivasi belajar siswa.

Akibat dari rendahnya motivasi belajar ini tidak hanya terbatas pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berdampak langsung pada hasil belajar mereka. Rendahnya motivasi belajar dapat memberikan dampak signifikan pada hasil belajar, partisipasi siswa, serta

minat terhadap mata pelajaran. Siswa dengan motivasi belajar rendah cenderung tidak merasakan manfaat dari kegiatan belajar, yang menyebabkan prestasi mereka berada di bawah standar yang diharapkan. Kondisi ini terjadi karena minimnya keterlibatan dan usaha dalam proses belajar, sehingga hasil yang dicapai kurang optimal. Selain itu, partisipasi siswa juga terganggu; mereka sering kali tidak aktif dalam kegiatan kelas, seperti diskusi atau tugas kelompok. Siswa dengan motivasi rendah mungkin kurang memperhatikan penjelasan guru, dan lebih sering melamun atau bercanda selama pelajaran, yang mengurangi keterlibatan mereka. Rendahnya motivasi belajar juga dapat membuat siswa kehilangan minat terhadap mata pelajaran tertentu. Ketidakaktifan dan ketidakpedulian terhadap dinamika kelas membuat mereka merasa bahwa pelajaran tersebut kurang menarik atau bermanfaat, sehingga minat terhadap mata pelajaran tersebut pun menurun. (Rahmadani, Rofieq, & Zy, 2023)

Karena itu, memahami peran motivasi belajar dalam pencapaian akademik siswa sangatlah penting. Motivasi berperan sebagai pendorong utama yang memengaruhi tingkat konsentrasi, ketekunan, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berkontribusi pada keberhasilan belajar mereka. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih bersemangat dan tekun dalam mencapai tujuan belajar yang optimal. Motivasi juga membantu siswa untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam proses belajar, seperti rasa bosan atau kesulitan memahami materi. Semakin tinggi motivasi belajar seorang siswa, semakin besar pula kemungkinan mereka mencapai hasil belajar yang tinggi. Untuk itu, peran guru dan lingkungan belajar menjadi faktor kunci dalam mendorong motivasi siswa agar tetap tinggi. Guru dan lingkungan belajar memiliki peran besar dalam memfasilitasi motivasi ini, misalnya dengan menciptakan suasana belajar yang mendukung, memberikan penghargaan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Fernando, Andriani, & Syam, 2024)

Namun, situasi yang ditemukan saat observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas X SMA PGRI 3 Bandung menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sikap siswa selama pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas, di mana mereka lebih sering berbincang dengan teman atau bermain ponsel daripada memperhatikan guru yang sedang mengajar. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran.

Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar pada kelas X SMA PGRI 3 Bandung adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, di mana pembelajaran hanya mengandalkan *whiteboard* atau papan tulis. Kurangnya variasi dan kurangnya keseruan dalam media pembelajaran membuat banyak siswa cenderung diam ketika diajak berinteraksi dengan guru. Saat diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, hanya satu atau dua siswa yang aktif bertanya. Aktivitas pembelajaran di kelas lebih banyak terbatas pada mendengarkan, mencatat, dan menghafal, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Situasi ini dapat terjadi karena pembelajaran PAI dan Budi Pekerti masih bersifat satu arah serta kurang menarik perhatian siswa akibat minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan.

Karena itu, diperlukan upaya untuk menemukan solusi yang dapat mengatasi permasalahan ini, salah satunya dengan memperkenalkan media pembelajaran yang lebih menarik dan bersifat interaktif. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat berperan dalam meningkatkan motivasi siswa. Media interaktif memberi dampak positif terhadap motivasi belajar siswa karena beberapa alasan. Misalnya, media visual seperti permainan edukatif dan simulasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keterlibatan ini mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dan berinteraksi dengan materi, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka. Selain itu, media pembelajaran interaktif sering kali memanfaatkan elemen visual dan multimedia yang memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep

kompleks. Visualisasi semacam ini membantu siswa lebih mudah menangkap dan mengingat materi, meningkatkan minat mereka pada pelajaran. Media yang menarik juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan; ketika siswa menikmati proses belajar, motivasi untuk terus belajar dan mengeksplorasi semakin meningkat. Media visual yang interaktif juga mengajak siswa untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi dan interaksi, yang tak hanya memperdalam pemahaman tetapi juga mengurangi kejenuhan metode tradisional. Penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif, misalnya, mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa; mereka lebih terstimulasi dan terlibat aktif ketika merasa tertantang oleh media yang digunakan (Utomo, 2023)

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat membangun motivasi belajar pada siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran visual yang berbantu aplikasi *Educaplay*. Media pembelajaran visual adalah alat atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berfokus pada aspek penglihatan. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti gambar, grafik, diagram, video, dan presentasi visual lainnya yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. *Educaplay* merupakan platform aplikasi pembelajaran berbasis digital yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan *Educaplay* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. (Rodiyannah, 2024)

Menurut penelitian (Batitusta & Hardinata, 2024), media pembelajaran yang berbantu aplikasi *Educaplay* dapat memberikan pengaruh positif dengan mendorong siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. Partisipasi ini dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Aplikasi *Educaplay* menawarkan berbagai macam media, seperti kuis, teka-teki, dan permainan memori, yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Keberagaman jenis

permainan tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. *Educaplay* menciptakan pengalaman belajar yang positif, yang mendorong siswa untuk memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Selain itu, aksesibilitas *Educaplay* melalui gadget memudahkan penggunaannya; karena gadget adalah media yang akrab bagi siswa, platform ini mampu menarik minat dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti pelajaran.

Tidak hanya siswa yang merasakan manfaatnya, guru juga mendapatkan dampak positif. Pada penelitian di MTS Al-Hidayah Batulappa, pelatihan dan pendampingan bagi guru menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* mampu menarik minat belajar siswa. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 66,7% guru merasa cara penyampaian materi sangat menarik, dan 60% merasa pelatihan tersebut menyenangkan, yang menunjukkan dampak positif pada motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran berbantu aplikasi *Educaplay* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Prayuda, Aprianti, & Jannah, 2024), Penelitian ini mengungkapkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada rata-rata kemampuan kognitif siswa, dari 46,66 sebelum tindakan, menjadi 67,77 pada siklus I, dan mencapai 80,07 pada siklus II. Kemajuan paling mencolok terjadi pada aspek kemampuan mencipta, yang naik dari 26,67 di siklus I menjadi 50,00 di siklus II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti. *Educaplay* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa melalui aktivitas-aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menemukan media yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang

memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan akhlak. Relevansi penelitian ini semakin terasa di tengah tantangan pendidikan modern yang menuntut pembelajaran lebih variatif dan mampu menarik minat siswa. Dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa melalui media pembelajaran visual yang berbantu aplikasi *Educaplay*, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan bermakna di sekolah, khususnya di SMA PGRI 3 Bandung.

Berdasarkan urgensi serta fenomena nyata di lapangan, maka penulis mengambil judul penelitian tentang “penggunaan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti (penelitian kuasi eksperimen pada siswa kelas X SMA PGRI 3 Bandung).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMA PGRI 3 Bandung ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas X SMA PGRI 3 Bandung pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti sebelum menggunakan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay*?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada kelas X SMA PGRI 3 Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas X SMA PGRI 3 Bandung .
2. Mengetahui motivasi belajar siswa kelas X SMA PGRI 3 Bandung pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti sebelum menggunakan media pembelajaran visual berbantu Platform educaplay.
3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada kelas X SMA PGRI 3 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan dengan adanya hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat menambah wawasan dan pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* . Media ini dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran guna memperkuat pemahaman siswa dan mendorong peningkatan motivasi belajar secara signifikan.

b. Bagi Guru

Manfaat hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada guru tentang efektivitas media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif metode pengajaran yang inovatif dan menarik. Dengan demikian, guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Siswa

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay*. Media ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan aplikasi *Educaplay*, diharapkan siswa dapat menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan, memperkuat pemahaman terhadap materi, dan meningkatkan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran visual adalah media yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan, di mana pesan yang terkandung di dalamnya dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal. Pesan verbal biasanya berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks, sedangkan pesan nonverbal dituangkan dalam bentuk simbol-simbol visual, seperti gambar, diagram, atau grafik. Media ini dirancang untuk membantu menyampaikan informasi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. (Pagarra dkk., 2022)

Aplikasi *Educaplay* adalah sebuah platform daring yang memungkinkan pengguna, terutama pendidik, untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran multimedia secara gratis. Dengan *Educaplay*, pengguna dapat membuat kuis, teka-teki, video kuis, dan berbagai jenis permainan edukatif lainnya yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.

Platform ini dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran dan dapat digunakan untuk berbagai tingkat pendidikan, dari tahun 1 hingga 12. Selain itu, *Educaplay* juga menawarkan fitur untuk membagikan dan menyematkan aktivitas yang dibuat ke dalam situs web atau blog sekolah, serta memberikan laporan hasil kepada siswa yang terdaftar di platform tersebut. (Taylor, 2018)

Media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan fitur-fitur seperti kuis interaktif, teka-teki silang, peta interaktif, dan permainan edukatif lainnya, *Educaplay* memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Visualisasi yang ditawarkan oleh aplikasi ini membantu siswa lebih mudah memahami konsep abstrak dan meningkatkan daya ingat mereka. Selain itu, *Educaplay* juga mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengakses materi dan latihan kapan saja sesuai kebutuhan mereka, sehingga memperkuat proses belajar di dalam maupun di luar kelas.

Motivasi belajar adalah dorongan psikologis dalam diri siswa yang mendorong, mempertahankan, dan mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Motivasi ini mencakup dorongan internal, seperti kesadaran akan pentingnya belajar dan keinginan berprestasi, serta dorongan eksternal, seperti metode pengajaran dan dukungan sosial. Menurut teori Maslow, motivasi dipengaruhi oleh kebutuhan hierarki, sedangkan teori John Keller membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, relevan, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan bagi siswa sehingga mereka terdorong untuk terus belajar dan berkembang. (Mayasari & Alimuddin, 2023)

Menurut Uno (2007:23) indikator motivasi belajar mencakup beberapa aspek penting, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan serta cita-cita masa depan, penghargaan yang meningkatkan semangat, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan

belajar yang kondusif untuk mendukung proses belajar (Ananda & Hayati, 2020)

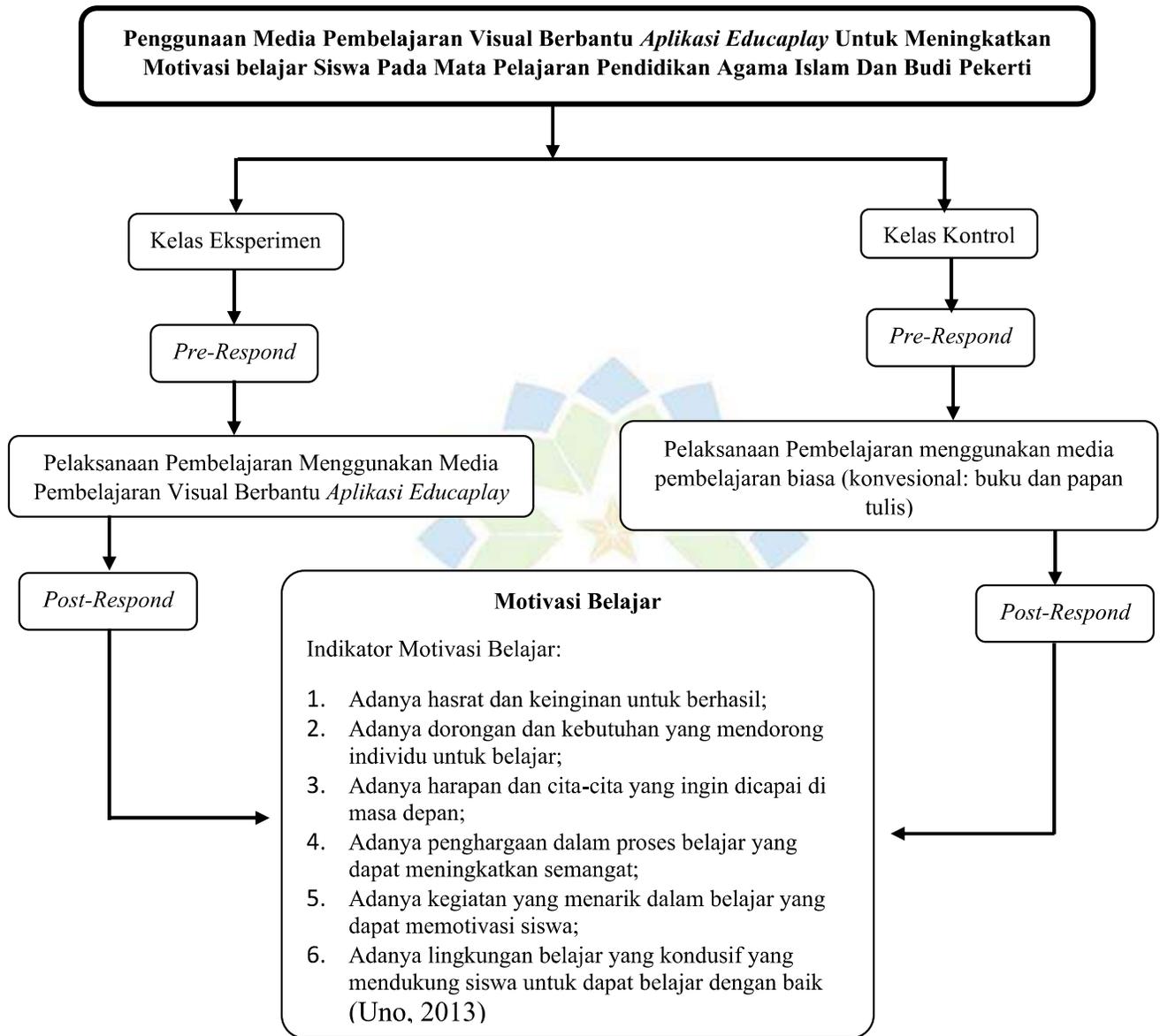
Media visual yang berbantu aplikasi *Educaplay*, yang menggabungkan *gamifikasi*, meningkatkan motivasi belajar dengan melibatkan siswa secara langsung. Siswa berpartisipasi dalam permainan edukatif yang menguji pengetahuan dengan umpan balik instan, meningkatkan pemahaman, kepercayaan diri, dan semangat belajar. Desain yang menarik dan menantang mendorong siswa berkompetisi, menjadikan media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi (Rahmadani dkk., 2023).

Aplikasi *Educaplay* dipilih dalam penelitian ini karena fiturnya yang mendukung peningkatan motivasi belajar, khususnya dalam pendidikan agama islam dan budi pekerti. Permainan edukatif, kuis, dan aktivitas interaktif membuat materi lebih mudah dipahami dengan cara menyenangkan. *Gamifikasi* meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka menguasai materi melalui tantangan menarik, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan kreatif (Rosida & Wahyuningsih, 2024).

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran visual yang berbantu aplikasi *Educaplay* sebagai variabel independen untuk mengukur sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa melalui metode *quasi-eksperimen*. Dua kelas dilibatkan: kelas eksperimen yang menggunakan *Educaplay* selama proses pembelajaran dan kelas kontrol yang menjalani pembelajaran konvensional tanpa *Educaplay*.

Penelitian dimulai dengan *pre-respond* untuk mengamati motivasi awal siswa. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol belajar tanpa media tersebut. Penulis mengamati motivasi belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan *Educaplay* dan kelas kontrol dengan metode konvensional. Setelah pembelajaran, dilakukan *post-respond* untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar melalui teknik statistik,

berdasarkan hasil *pre-respond* dan *post-respond* pada mata pelajaran pai. Skema kerangka berpikirnya sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang berfungsi sebagai jawaban awal atau teori tentatif terhadap masalah penelitian. Hipotesis memerlukan pengujian lebih lanjut untuk membuktikan kebenarannya melalui pengumpulan data empiris. Jika hasil pengujian mendukung hipotesis tersebut, maka hipotesis

dapat diangkat menjadi tesis, yaitu kesimpulan yang diperoleh berdasarkan observasi empiris dan metode ilmiah.

Diasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah: "terdapat peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* dalam mata pelajaran pai dan budi pekerti di kelas X SMA PGRI 3 Bandung".

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media pembelajaran *Educaplay* memiliki peran penting dalam membantu peneliti memahami berbagai aspek yang telah dibahas, termasuk inovasi, gagasan baru, dan lainnya. Penelitian terdahulu ini menjadi acuan untuk memperluas pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran *Educaplay*. Penelitian-penelitian sebelumnya tentang penggunaan media ini antara lain:

1. Elsha Refina Nurannisa skripsi pada Program studi Pendidikan Biologi jurusan Matematika dan MIPA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2024 berjudul: "*Implementasi problem based learning melalui aplikasi Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem reproduksi*". Hasil Dari Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang menggunakan aplikasi *Educaplay* memberikan dampak positif pada keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi. Dalam penelitian ini, tingkat keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa meningkat pada setiap pertemuan, dengan rata-rata keterlaksanaan guru sebesar 82% yang tergolong baik. Hasil belajar kognitif siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana kelas eksperimen yang menggunakan model PBL melalui Aplikasi *Educaplay* memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,80 (kategori tinggi),

sedangkan kelas kontrol memperoleh N-Gain sebesar 0,69 (kategori sedang). Uji statistik lebih lanjut membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan model PBL melalui aplikasi *Educaplay* sangat positif. Sebagian besar siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran, merasa bahwa model ini sangat berguna, dan menilai bahwa metode ini meningkatkan keberhasilan mereka dalam belajar. Rata-rata respon siswa terhadap model ini mencapai 81%, yang dikategorikan sangat baik. Siswa merasa lebih aktif, termotivasi, dan terbantu dalam memahami materi sistem reproduksi dengan penggunaan media yang interaktif seperti *Educaplay* (Nurmaizura dkk., 2024).

2. Daniar Asyari Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2024 Berjudul: “*Penerapan media interaktif game Educaplay dalam pembelajaran kalimat saran bahasa Indonesia kelas III SD*”. Hasil Dari Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif game *Educaplay* dalam pembelajaran kalimat saran bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuasi eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen yang menggunakan game *Educaplay* dan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif game *Educaplay* mendapatkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi sebesar 0,041 yang lebih kecil dari 0,05, serta adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelas tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa media game interaktif *Educaplay* efektif dalam membantu siswa memahami dan menulis kalimat saran, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. (Asyari, 2024)

3. Mega Fitria Yulianti Skripsi pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2024 berjudul: *“Penggunaan Game Edukasi Digital Educaplay Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa”*. Hasil Dari Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) menunjukkan bahwa media ini signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian dilakukan dengan metode kuasi-eksperimen pada siswa kelas VII di SMPN 31 Bandung, dengan kelompok eksperimen yang menggunakan *Educaplay* berbasis PBL dan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint. Data yang diperoleh melalui tes pilihan ganda dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Aspek-aspek kemampuan pemecahan masalah seperti memahami masalah, merencanakan solusi, melaksanakan rencana, dan memeriksa hasil, semuanya menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok yang menggunakan *Educaplay*. Dengan demikian, *Educaplay* berbasis PBL terbukti efektif dalam memperkuat kemampuan pemecahan masalah siswa. (Yulianti, 2024)
4. Fabian Omar Batitusta dan Vanda Hardinata Jurnal Pada Universitas Brawijaya, Indonesia pada tahun 2024 berjudul: *“Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai”*. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media permainan edukasi *Educaplay* berbasis gadget memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam menulis esai pada kelas XII. Hal ini dibuktikan melalui beberapa hasil analisis, antara lain hasil uji-t yang menunjukkan nilai t-hitung pada kelas eksperimen sebesar 0,894742 dan pada kelas kontrol sebesar 0,875988, keduanya lebih besar dari nilai t-tabel 0,874. Hal ini

mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan *Educaplay*. Selain itu, analisis deskriptif memperlihatkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *Educaplay* mencapai nilai rata-rata lebih tinggi (89,14) dibandingkan kelas kontrol (84,85). Perbandingan nilai minimum juga menunjukkan hasil yang lebih baik pada kelas eksperimen (80) dibandingkan kelas kontrol (64), meskipun nilai maksimum kedua kelas sama, yaitu 96. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Batu dengan melibatkan siswa kelas XII IPS, dimana kelas XII IPS 4 bertindak sebagai kelompok eksperimen dan kelas XII IPS 2 sebagai kelompok kontrol. Aplikasi *Educaplay* yang digunakan menyediakan berbagai fitur interaktif seperti *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, dan berbagai permainan edukasi lainnya yang membantu siswa memahami materi menulis esai secara lebih mendalam dan menyenangkan. (Batitusta & Hardinata, 2024)

5. Wita Safitri, Siti Khayroiyah, Ika Sandra Dewi, Nurjanah, Zulmihani Harahap Jurnal pada Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan pada 2024 berjudul: “*Penerapan Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas*”. Hasil penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas dengan subjek penelitian 25 siswa kelas III-A. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media interaktif *Educaplay*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa melalui tiga tahap. Pada tahap pra-siklus sebelum penggunaan Aplikasi *Educaplay*, hasil belajar siswa sangat rendah dengan nilai rata-rata hanya 44,79% dan hanya 16% siswa (4 dari 25 siswa) yang mencapai KKM. Pada siklus I setelah penerapan Aplikasi *Educaplay*, terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata menjadi 68,12% dan persentase ketuntasan naik menjadi 48% (12 dari 25 siswa). Meski mengalami

peningkatan, hasil ini masih belum mencapai target yang diharapkan sehingga dilanjutkan ke siklus II. Di siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan yang lebih signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 89,4% dan tingkat ketuntasan mencapai 88% (22 dari 25 siswa). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Educaplay* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas III-A UPT SD Negeri 060925 Medan amplas secara efektif. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, yang tercermin dari peningkatan hasil belajar mereka secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II. (Safitri, Khayroiyah, Dewi, Nurjanah, & Harahap, 2024)

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa objek penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya dan memiliki fokus yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Hal ini memberikan peluang bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian ini dalam bentuk skripsi.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Implementasi <i>problem based learning</i> melalui aplikasi <i>Educaplay</i> untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem reproduksi.	Penggunaan aplikasi <i>Educaplay</i> sebagai media pembelajaran. Dan kedua penelitian bertujuan untuk meningkatkan	Pada penelitian terdahulu berfokus pada penerapan <i>problem based learning</i> (PBL) melalui aplikasi <i>Educaplay</i> untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya

		<p>aspek pembelajaran siswa.</p>	<p>pada materi sistem reproduksi.</p> <p>Sedangkan dalam penelitian ini berfokus kepada pengaruh media pembelajaran <i>Educaplay</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, tanpa menyebutkan metode pembelajaran khusus.</p>
2.	<p>Penerapan media interaktif game <i>Educaplay</i> dalam pembelajaran kalimat saran bahasa indonesia kelas iii sd</p>	<p>Kedua judul menggunakan <i>Educaplay</i> sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar siswa. Dan keduanya menekankan penggunaan media interaktif untuk menarik minat siswa dan mempermudah pemahaman materi</p>	<p>Pada penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran kalimat saran untuk siswa kelas III SD. Sedangkan pada penelitian ini mengkaji mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk siswa kelas X SMA .</p> <p>Pada penelitian terdahulu aspek yang diukur yaitu penerapan media interaktif game untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menyusun kalimat saran.</p>

			Sedangkan pada penelitian ini menekankan pada pengaruh penggunaan <i>Educaplay</i> terhadap motivasi belajar siswa.
3.	Penggunaan game edukasi digital <i>Educaplay</i> berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa	Kedua judul memanfaatkan <i>Educaplay</i> sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan aspek pembelajaran siswa. Dan kedua penelitian menggunakan media digital interaktif untuk memperbaiki proses belajar, menunjukkan upaya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.	Pada penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa, mengukur aspek kognitif yang terkait dengan kemampuan berpikir kritis. Sedangkan pada penelitian ini menekankan pada pengaruh <i>Educaplay</i> terhadap motivasi belajar siswa, yang merupakan aspek afektif atau emosional dalam pembelajaran.
4.	Pengaruh implementasi media permainan edukasi <i>Educaplay</i> berbasis gadget terhadap	Kedua judul sama-sama menggunakan <i>Educaplay</i> sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan	Pada penelitian terdahulu aspek yang diukur berfokus pada hasil belajar menulis esai, yang lebih terkait dengan keterampilan menulis dan pengembangan

	hasil belajar menulis esai	aspek tertentu dari proses belajar siswa.	<p>kemampuan kognitif serta ekspresi siswa. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa, yang merupakan aspek afektif atau emosional dalam proses pembelajaran.</p> <p>Pada penelitian terdahulu menyebutkan hasil belajar dalam konteks kemampuan menulis esai, yang menunjukkan bahwa aplikasi <i>Educaplay</i> digunakan untuk mengembangkan keterampilan bahasa atau ekspresi tertulis. Sedangkan pada penelitian ini spesifik pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, menunjukkan penggunaan <i>Educaplay</i> untuk meningkatkan motivasi belajar dalam konteks pendidikan agama.</p>
5.	Penerapan media interaktif <i>Educaplay</i> untuk meningkatkan	Kedua judul menggunakan <i>Educaplay</i> sebagai	Pada penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, yang

	<p>hasil belajar siswa kelas III UPT SD negeri 060925 medan amplas</p>	<p>media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.</p>	<p>berhubungan dengan kemampuan kognitif atau pemahaman siswa terhadap materi. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa, yang lebih bersifat afektif atau berkaitan dengan semangat dan minat belajar siswa.</p>
--	--	---	--

