



PENGARUH MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Yuyun Nailufar^{1*}, Muhajir², Sucipto³

Universitas Dr. Soetomo, Jl. Semolowaru No. 84 Surabaya, Indonesia

* yuyunnailufar.happy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Educaplay* terhadap motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Negeri 3 Sampang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas 60 siswa kelas X, yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket motivasi belajar dan tes keterampilan pemecahan masalah. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test dan uji multivariat MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, media *Educaplay* juga berpengaruh signifikan terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa. Secara simultan, hasil uji MANOVA menunjukkan bahwa media *Educaplay* berpengaruh secara bersama-sama terhadap motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Negeri 3 Sampang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, media *Educaplay* direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah.

Kata Kunci: *Educaplay, Motivasi Belajar, Keterampilan Pemecahan Masalah*

Cara Mengutip: Yuyun Nailufar_1, Muhajir_2, Sucipto_3 (2026). Pengaruh Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 10(1): Halaman. 6-18.

ISSN 2614-1434 (Print)

ISSN 2614-4409 (Online)

PENDAHULUAN

PAI dan Budi Pekerti mempunyai sasaran mulia untuk membangun karakter serta akhlak siswa agar beriman, bertakwa, serta berakhlak mulia, sehingga tidak sekadar berfungsi sebagai mata pelajaran. Di Indonesia, PAI serta Budi Pekerti berperan strategis dalam menanamkan dasar moral serta etika sebagai fondasi kehidupan sosial

dan kebangsaan (Depag RI, 2003), yang memperlihatkan bahwasannya pendidikan memegang peran krusial dalam membangun bangsa yang cerdas serta berdaya saing (PP No. 55 Tahun 2007).

Dalam era globalisasi yang penuh perubahan, di mana nilai-nilai tradisional seringkali tergerus oleh pengaruh eksternal,

7 **Nailufar, Y., Muhajir, M., Sucipto, S.,** *Pengaruh Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.*

pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menjadi semakin penting untuk membekali siswa melalui nilai-nilai agama, etika, dan moral yang kokoh (Tilaar, 2002). Tantangan yang dihadapi siswa di era digital ini semakin kompleks, mulai dari paparan informasi yang tidak terkendali hingga pengaruh dari budaya asing yang terkadang bertolak belakang dengan nilai agama serta budaya setempat (Mulyasa, 2014). Oleh karena itu, pembelajaran PAI dan Budi Pekerti harus mampu beradaptasi dan relevan dengan kebutuhan serta perkembangan zaman, termasuk dalam melatih keterampilan berpikir dan menyelesaikan masalah (Rusman, 2012).

Namun, pembelajaran PAI dan Budi Pekerti seringkali menghadapi berbagai tantangan yang menghambat efektivitasnya. Aspek tantangan utama adalah masih kuatnya penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan hafalan (Arsyad, 2011). Metode ini kurang mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan kurang berkembangnya keterampilan pemecahan masalah (Suprijono, 2009). Siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kesulitan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata mereka (Uno, 2013).

Kondisi ini juga terlihat di SMK Negeri 3 Sampang. Berdasarkan observasi awal pada

10 Maret 2025, metode pembelajaran yang digunakan guru PAI masih kurang interaktif. Hal ini tercermin dari minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan kelas; hanya sebagian kecil yang aktif bertanya atau merespons, sementara sebagian besar lainnya diam. Selain itu, hasil ulangan harian semester ganjil menunjukkan rata-rata nilai siswa masih sekitar 65 dari skala 100, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih perlu ditingkatkan. Wawancara dengan guru juga menunjukkan keterbatasan fasilitas dan sumber daya menjadi kendala dalam menyediakan materi pembelajaran yang variatif dan menarik (Catatan Observasi, 2025).

Perkembangan teknologi digital membuka peluang peningkatan mutu pembelajaran melalui pemakaian *Educaplay* yang dijadikan platform daring yang memberikan aktivitas interaktif contohnya kuis, teka-teki silang, menjodohkan, serta video interaktif (Educaplay, 2023). Melalui pendekatan gamifikasi, *Educaplay* mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa (Prensky, 2001) serta mendukung pengembangan kapabilitas dalam berpikir kritis serta penyelesaian masalah dengan fitur berbasis *problem-based* serta kontekstual (Mayer, 2009).

Educaplay juga memiliki potensi untuk merespons perbedaan karakteristik peserta

didik, termasuk berdasarkan jenis kelamin. Penelitian menunjukkan bahwa gender dapat memengaruhi gaya belajar, cara berpikir, dan respon terhadap media pembelajaran digital (Slavin, 2011; Santrock, 2011). Siswa perempuan cenderung lebih teliti dan konsisten dalam menyelesaikan tugas, sementara siswa laki-laki cenderung lebih antusias terhadap unsur permainan dan kompetisi (Yusuf & Widyaningsih, 2015). Oleh karena itu, penting untuk mengkaji apakah penggunaan *Educaplay* menghasilkan pengaruh kepada motivasi belajar serta keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *Educaplay* terhadap motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Negeri 3 Sampang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan tersebut dipilih sebab tujuan penelitian adalah menguji hipotesis perihal pengaruh pemakaian media *Educaplay* kepada motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa melalui pengukuran variabel dalam bentuk data numerik serta analisis statistik (Sugiyono, 2022). Penelitian ini memakai desain quasi-experimental nonequivalent control group karena randomisasi subjek

tidak dapat dilakukan, dengan dua kelompok yakni eksperimen yang diberikan perlakuan media *Educaplay* serta kelompok kontrol, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Kedua kelompok akan menerima *pre-test* sebelum diberikan perlakuan serta *post-test* sesudah pemberian perlakuan untuk mengukur perubahan pada motivasi belajar siswa dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Berlandaskan pendapat Sugiyono (2022) bahwasannya populasi kajian ini mencakup keseluruhan siswa kelas X SMK Negeri 3 Sampang tahun ajaran 2025/2026 berjumlah 60 siswa, yang didefinisikan sebagai wilayah generalisasi objek maupun subjek melalui karakteristik tertentu guna diteliti serta ditarik kesimpulan. Populasi ini dipilih karena siswa kelas X menjadi sasaran utama penelitian dan materi PAI serta Budi Pekerti yang diajarkan melalui *Educaplay* sesuai dengan kurikulum kelas X. Proses mengambil sampel dijalankan melalui metode *non probability sampling* (Sugiyono, 2022). Yakni 60 siswa dijadikan sampel kajian yang terdiri atas kelas X-AKL berjumlah 30 siswa yang termasuk dalam kelompok eksperimen serta kelas X-APHPi berjumlah 30 kelompok kontrol, oleh sebab itu teknik *non probability sampling* melalui sampling jenuh dipakai sebab jumlah anggota populasi yang relatif kecil, sehingga memungkinkan untuk meneliti seluruh populasi.

9 **Nailufar, Y., Muhajir, M., Sucipto, S.,** *Pengaruh Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.*

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu angket motivasi belajar dan tes keterampilan pemecahan masalah. Instrumen motivasi belajar disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno (2013) dan Maharani (2024) yang mencakup enam aspek, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Angket disusun menggunakan skala Likert lima tingkat mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Sementara itu, instrumen keterampilan pemecahan masalah menggunakan tes uraian yang disusun berdasarkan indikator pemecahan masalah menurut Krulik dan Rudnick (1995) serta taksonomi kognitif Anderson dan Krathwohl (2001), yang meliputi kemampuan mengenali masalah, merumuskan masalah, menyusun strategi pemecahan, melaksanakan strategi, dan mengevaluasi hasil solusi. Seluruh instrumen penelitian telah melalui proses validasi isi oleh dua validator ahli, yaitu Dr. Suherman Hidayat, S.Pd., M.M. dan Nur Hasanah, M.Pd., pada tanggal 3 November 2025 dengan menilai kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan kelayakan materi. Uji validitas empiris dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment*

dengan bantuan program SPSS, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan kriteria nilai $\alpha > 0,60$ dinyatakan reliabel. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item instrumen valid dan reliabel, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,867 untuk variabel motivasi belajar dan 0,976 untuk variabel keterampilan pemecahan masalah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan tes. Kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *Educaplay*, sedangkan tes digunakan untuk mengukur keterampilan pemecahan masalah siswa melalui soal uraian. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk* serta uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-test* untuk membandingkan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama. Selain itu, analisis multivariat menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) dengan parameter *Wilks' Lambda* digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* secara simultan terhadap motivasi belajar dan keterampilan

pemecahan masalah siswa dengan tingkat signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyajikan deskripsi data motivasi belajar siswa yang diperoleh melalui angket pada tahap *pretest* dan *posttest*. Pengambilan data dilakukan pada dua kelompok penelitian, yaitu kelas eksperimen (X-AKL) yang menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dan kelas kontrol (X-APHPi) yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di SMKN 3 Sampang.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Motivasi Belajar

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	30	30
Mean	77.66	100.90
SD	1.51	7.10
Minimum	75	90
Maksimum	80	118

Sumber: Data diolah, 2025

Tabel 1 menunjukkan data statistik deskriptif motivasi belajar siswa sebelum serta sesudah penggunaan media *Educaplay* ditampilkan pada table 1 merujuk pada 10 dala diatas, perolehan nilai *pretest* motivasi memiliki rerata yakni 77,66 melalui standar deviasi 1,51. Nilai minimum saat *pretest* 10 dalah 75, sedangkan nilai maksimum mencapai 80. Setelah perlakuan menggunakan media *Educaplay*, nilai *posttest* motivasi mengalami peningkatan dengan rata-rata menjadi 100.90 dan standar deviasi 7.10. Nilai minimum pada *posttest* ialah 90,

sedangkan nilai maksimum mencapai 118. Peningkatan rerata dari 77,66 menjadi 100.90 menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* memberikan perubahan positif yang sangat besar terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, rentang nilai yang lebih tinggi pada *posttest* mengindikasikan bahwasannya mayoritas siswa mengalami peningkatan motivasi setelah pembelajaran menggunakan media tersebut.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Keterampilan Pemecahan Masalah

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	30	30
Mean	51.70	85.63
SD	1.64	1.93
Minimum	49	54
Maksimum	82	89

Sumber: Data diolah, 2025

Tabel 2 menunjukkan deskripsi statistik keterampilan pemecahan masalah siswa sebelum dan setelah penggunaan media *Educaplay*. Pada tahap *pretest*, nilai rata-rata keterampilan pemecahan masalah adalah 51,70 dengan standar deviasi 1,64. Rentang nilai siswa pada tahap ini ialah 49–82. Setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan media *Educaplay*, pada tahap *posttest*, nilai rata-rata meningkat menjadi 85,63 dengan standar deviasi 1,93. Nilai minimum *posttest* tercatat 54, sedangkan nilai maksimum mencapai 89. Kenaikan rata-rata dari 51,70 menjadi 85,63 menunjukkan bahwa media *Educaplay* berdampak positif kepada peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa.

- 11 **Nailufar, Y., Muhajir, M., Sucipto, S.,** *Pengaruh Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.*

Peningkatan nilai minimum dan maksimum juga memperlihatkan bahwa peningkatan kemampuan terjadi hampir merata pada seluruh siswa.

Tabel 3. Uji *Paired Sampel T-test* Motivasi

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (p)
Pretest– Posttest Kelas Eksperimen	-23,23	-17,387	29	0,000
Pretest– Posttest Kelas Kontrol	-42,80	-36,522	29	0,000

Tabel 3 menunjukkan hasil uji *Paired Sampel T-test* dengan signifikansi 0.000 (<0.05), H₀ ditolak sehingga ditarik kesimpulan bahwasannya media *Educaplay* menghasilkan pengaruh signifikan kepada motivasi belajar siswa. Hasil *paired sample t-test* memperlihatkan perbedaan signifikan dari nilai *pretest–posttest* pada kedua kelompok, dengan peningkatan lebih kuat pada kelompok eksperimen melalui pemakaian media *Educaplay*. Sementara itu, pada kelompok kontrol, meskipun juga terdapat perbedaan signifikan, kenaikan nilai *posttest* dapat disebabkan oleh faktor pembelajaran alami tanpa perlakuan khusus.

Tabel 4. Uji *Paired Sampel T-test* Pemecahan Masalah

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (p)
Pretest– Posttest Kelas Eksperimen	-46,67	-46,810	29	0,000
Pretest– Posttest Kelas Kontrol	-40,43	-39,079	29	0,000

Tabel 4 menunjukkan hasil uji *Paired Sampel T-test* dengan signifikansi 0.000 (<0.05), H₀ ditolak sehingga ditarik kesimpulan bahwasannya media *Educaplay* menghasilkan pengaruh kepada keterampilan pemecahan masalah siswa. Hal ini sejalan dengan hasil *paired sample t-test* yang memperlihatkan peningkatan signifikan pada kedua kelompok, dengan perbedaan *pretest–posttest* yang lebih kuat pada kelompok eksperimen melalui pembelajaran interaktif yang memudahkan pemahaman materi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan dalam kelompok kontrol yang tidak mendapatkan media *Educaplay*, hasil uji juga mengindikasikan kenaikan secara signifikan antara *pretest* dengan *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan pengaruh, meskipun tidak dipicu oleh penggunaan media interaktif. Dengan demikian, kedua kelompok meningkat namun peningkatan dalam kelompok eksperimen dapat dikaitkan dengan penggunaan media *Educaplay* yang

memberikan pengalaman belajar lebih efektif dibandingkan metode biasa.

Tabel 5. Uji Multivariat Manova

Efek	<i>Wilks' Lambda</i>	F	Sig.	Partial η^2	Keterangan
Kelompok	0.336	56.228	0.000	0.664	Signifikan
Waktu	0.011	2528.947	0.000	0.989	Signifikan
Waktu × Kelompok	0.296	67.900	0.000	0.704	Signifikan

Tabel 5 menunjukkan hasil yang diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan penggunaan media *Educaplay* terhadap motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Negeri 3 Sampang. Hasil uji multivariat menunjukkan beberapa temuan penting. Pertama, pengaruh kelompok menunjukkan nilai *Wilks' Lambda* sebesar 0,336 dengan nilai $F = 56,228$, $p < 0,05$, serta *Partial Eta Squared* sebesar 0,664. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan multivariat yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kedua, pengaruh waktu (*pretest–posttest*) menunjukkan nilai *Wilks' Lambda* sebesar 0,011 dengan nilai $F = 2528,947$, $p < 0,05$, serta *Partial Eta Squared* sebesar 0,989. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada motivasi belajar dan keterampilan pemecahan

masalah siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, interaksi antara waktu dan kelompok menunjukkan nilai *Wilks' Lambda* sebesar 0,296 dengan nilai $F = 67,900$, $p < 0,05$, serta *Partial Eta Squared* sebesar 0,704. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *Educaplay*.

Pengaruh media *Educaplay* kepada motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Negeri 3 Sampang

Fokus penelitian ini adalah pengaruh media *Educaplay* kepada motivasi belajar siswa pada materi PAI serta Budi Pekerti di SMK Negeri 3 Sampang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Educaplay* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap kedua variabel tersebut. Berlandaskan *paired sample t-test* dengan *p-value* 0.000 (<0.05), media *Educaplay* terbukti menghasilkan pengaruh signifikan kepada motivasi belajar siswa, ditunjukkan oleh nilai *posttest* yang lebih tinggi

13 **Nailufar, Y., Muhajir, M., Sucipto, S.,** *Pengaruh Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.*

dibandingkan *pretest*, melalui pembelajaran interaktif serta umpan balik langsung (Indryani et al., 2024) pada PAI serta Budi Pekerti di SMK Negeri 3 Sampang. Ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis gamifikasi yang dikenal mampu meningkatkan ketertarikan, fokus, dan keinginan siswa untuk belajar. Motivasi belajar siswa lebih tinggi ketika pembelajaran memakai media *Educaplay* dibandingkan tanpa media interaktif, oleh sebab itu temuan ini selaras dengan *Self-Determination Theory* yang mengemukakan bahwasannya motivasi meningkat ketika peserta didik merasakan otonomi, kompetensi, serta keterlibatan aktif (Ryan & Deci dalam Ardiansyah, 2025), yang didukung melalui partisipasi aktif, umpan balik langsung, serta permainan edukatif pada media *Educaplay* (Anwar, 2025). Selain itu, temuan ini mendukung teori media pembelajaran menurut Heinich dan Kemp & Dayton, yang mengemukakan bahwasannya media pembelajaran sekadar bukan berfungsi sebagai alat penyampai informasi, melainkan sebagai stimulus yang bisa melakukan peningkatan perhatian serta motivasi belajar siswa (Saroro, 2024).

Ini selaras melalui kajian terdahulu oleh (Fadillah & Susanti, 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media gamifikasi berbasis *Educaplay* terbukti mampu

meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri di Surakarta. Efektivitas media ini terbukti melalui Independent Sample t-test serta Paired Sample t-test yang keduanya menghasilkan nilai signifikansi $< 0,05$, Perbedaan motivasi belajar yang signifikan tampak antar siswa yang memakai *Educaplay* serta yang tidak, oleh sebab itu ditarik kesimpulan demikian. Penelitian lain yang relevan oleh (Rahmayanti et al., 2024) menunjukkan efektivitas penggunaan media interaktif berbasis *Educaplay* dengan signifikansi untuk 0,005. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan kuis interaktif melalui *Educaplay* mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sekaligus berdampak positif pada pencapaian hasil belajarnya (Lestari et al., 2024). Ini sejalan melalui kajian ini, di mana *Educaplay* terbukti memberi kontribusi kepada peningkatan motivasi dan kemampuan berpikir siswa (Annisa, D. S., et al, 2025).

Kajian ini selaras pada temuan (Ansori et al., 2025) memperlihatkan bahwasannya sebagian besar siswa menilai *Educaplay* sebagai media yang mudah diakses, dimana 93,3% responden menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam penggunaannya. Seluruh peserta (100%) juga mengakui bahwa unsur gamifikasi yang terdapat dalam *Educaplay* mampu

membuat proses pembelajaran terasa lebih menarik. Selain itu, sebanyak 93,3% siswa melihat *Educaplay* sebagai sarana yang efektif untuk evaluasi maupun penguatan materi. Sebanyak 76,7% siswa bahkan menilai bahwa media ini sangat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Hampir seluruh responden (96,7%) juga percaya bahwa *Educaplay* akan menjadi bagian penting dari pembelajaran di masa mendatang. Berdasarkan masukan siswa, efektivitas *Educaplay* dapat ditingkatkan melalui integrasi yang lebih kuat dengan kurikulum, pengembangan fitur serta konten yang lebih beragam, dan peningkatan kompetensi guru dalam mengelola media digital tersebut (Febrianti et al., 2024). Temuan ini menunjukkan bahwa *Educaplay* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif di lingkungan sekolah. Hal ini semakin menguatkan bahwa media interaktif seperti *Educaplay* merupakan sarana yang efektif dalam membangun lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi siswa. (Hasnimar, 2024) juga mengatakan bahwa efektivitas media terlihat dari peningkatan hasil belajar, di mana skor pre-test berada pada kategori cukup efektif dan skor *post-test* meningkat menjadi sangat efektif.

Pengaruh media *Educaplay* kepada keterampilan pemecahan masalah siswa

pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Negeri 3 Sampang

Selain itu pada variabel pemecahan masalah, juga dianalisis memanfaatkan Uji *paired t-test* memperlihatkan *p-value* 0.000 (<0.05), yang artinya ada peningkatan signifikan kemampuan pemecahan masalah siswa selepas penerapan media *Educaplay*. Peningkatan ini terjadi karena *Educaplay* menyediakan aktivitas seperti teka-teki, kuis berbasis skenario, dan latihan yang menuntut siswa untuk menganalisis dan memilih jawaban secara kritis. Proses ini mengaktifkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), terutama dalam aspek menganalisis dan mengevaluasi. Hipotesis kedua menunjukkan bahwa media *Educaplay* menghasilkan pengaruh signifikan kepada keterampilan pemecahan masalah siswa. Ini mengemukakan bahwasannya penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa dalam memahami permasalahan, merumuskan strategi, serta menemukan solusi secara sistematis (Hendi, 2020). Temuan ini sejalan dengan teori pemecahan masalah Krulik dan Rudnick, yang menekankan bahwasannya pemecahan masalah ialah tahap berpikir aktif yang melibatkan beberapa tahapan (Sesa, 2022). Aktivitas belajar dengan tantangan dalam *Educaplay* mendukung siswa guna berpikir kritis serta analitis dalam menyelesaikan permasalahan. Dari sudut pandang teori

- 15 **Nailufar, Y., Muhajir, M., Sucipto, S.,** *Pengaruh Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.*

kognitif dan konstruktivisme (Piaget), media interaktif memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman belajar (Winarni, 2024). Oleh sebab itu, *Educaplay* tidak sekadar melakukan peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Hasil ini juga sejalan dengan temuan (Sitohang, P. E & Suwanto, F. R. 2025) yang menyatakan bahwa hasil signifikansi (2 – tailed) yakni 0,000 adanya perbedaan antara keterampilan dalam pemecahan masalah matematis siswa dengan bantuan media edukasi. Hal ini didukung oleh (Khoirina & Fatonah, 2023) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh keterampilan berpikir kritis setelah menerapkan model edu. Kajian Tri Defita Hasan (2025) mengemukakan bahwasannya pembelajaran berbasis *Educaplay* menghasilkan peningkatan sangat signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa, selaras dengan temuan Maharani, et al. (2022) yang memperlihatkan bahwasannya pepaduan *problem-based learning* serta *game-based learning* membantu menaikkan kemampuan pemecahan masalah serta motivasi belajar.

Pengaruh secara bersama-sama media *Educaplay* kepada Motivasi Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah siswa

pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Negeri 3 Sampang

Berlandaskan uji hipotesis ketiga, motivasi belajar menghasilkan pengaruh signifikan kepada keterampilan pemecahan masalah siswa, oleh sebab itu uji MANOVA memperlihatkan bahwasannya media *Educaplay* memengaruhi kedua variabel tersebut secara simultan. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Temuan ini ditunjukkan oleh nilai *Wilks' Lambda* yakni 0.296 melalui signifikansi 0.000, yang artinya bahwasannya perlakuan melalui penggunaan media *Educaplay* secara bersamaan mampu meningkatkan kedua aspek tersebut lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa penggunaan media interaktif. Efek simultan ini mengindikasikan bahwasannya motivasi belajar serta kemampuan pemecahan masalah tidak berdiri sebagai dua variabel yang terpisah, melainkan saling berkaitan dalam proses pembelajaran yang dipengaruhi secara bersamaan oleh desain media yang interaktif, menarik, dan menstimulasi aktivitas kognitif siswa.

Media *Educaplay* bekerja melalui mekanisme yang secara teori mendukung peningkatan ganda tersebut. Dari sisi

afektif, fitur gamifikasi, visual yang atraktif, serta tantangan berbasis permainan mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, pengaruh simultan media *Educaplay* menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan karakteristik interaktif dan gamifikasi mampu menghasilkan dampak pembelajaran yang lebih komprehensif. Media ini tidak sekedar melakukan peningkatan komponen afektif (motivasi), tetapi juga komponen kognitif (pemecahan masalah), menjadikannya sebagai strategi pembelajaran yang efisien dan holistik. Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan *Educaplay* layak dipertimbangkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran untuk melakukan peningkatan kualitas tahap serta hasil belajar di kelas. Dengan demikian, hasil kajian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang memperlihatkan bahwasannya media interaktif semacam *Educaplay* efektif melakukan peningkatan motivasi belajar. Elemen permainan dan visualisasi menjadi faktor utama meningkatnya antusiasme siswa. Temuan-temuan ini memberikan landasan bahwa peningkatan motivasi belajar dalam penelitian ini tidak hanya terjadi secara kebetulan, tetapi sesuai dengan tren peningkatan motivasi pada berbagai studi yang memanfaatkan media edukatif. Hasil ini memperlihatkan bahwasannya media *Educaplay* bukan sekedar meningkatkan

motivasi, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan dalam melatih siswa menghadapi dan menyelesaikan masalah melalui aktivitas interaktif yang disediakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Negeri 3 Sampang. Media *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan fitur-fitur interaktif dalam *Educaplay* juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa karena dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan analitis. Secara simultan, media *Educaplay* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas serta hanya dilakukan pada satu sekolah dan satu mata pelajaran, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena

- 17 **Nailufar, Y., Muhajir, M., Sucipto, S.,** *Pengaruh Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.*

itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, berbagai jenjang pendidikan, serta mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif lainnya guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. S., Azis, Z., & Azmi, M. B. (2025). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 6(1). DOI: <https://doi.org/10.30596/Jmes.V6i1.19794>
- Ansori, Y., Situmorang, L. K., & Ayuningsih, P. (2025). Evaluasi Penggunaan Platform Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Praktik Mengajar Mahasiswa. *International Journal of Informatics*, 1(1). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/ijinf/article/viewFile/34158/15435>
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-373. DOI: <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 8(4), 832. DOI: https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1014
- Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi sistem gamifikasi berbasis Educaplay sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). DOI: <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642>
- Hasnimar. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas IV Di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 98-110. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16793>
- Indryani, I., Muazzomi, N., Nazurty, N., Siregar, M., Ismiatun, A. N., & Romundza, F. Pelatihan Pembuatan Game Wordplay (Wordwall dan Educaplay) Untuk Meningkatkan Motivasi. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 21(1), 186–192.
- Khoirina, V., & Fatonah, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

- Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Cahaya Edukasia*, 1(1), 17–23. DOI: <https://doi.org/10.63863/jce.v1i1.6>
- Lestari, D. A., Hariani, L. S., & Naini, W. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 2130-2141). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/download/1126/951>
- Maharani, E. et al. (2024). *Motivasi Belajar Dalam Pendidikan*. Cet. 1. Malang: Pt. Literasi Nusantara Abadi Grup
- Maharani, N. A. D. (2022). The effectiveness game-based learning approach in improving problem-solving skills and learning motivation. *Journal of diversity in learning (JDIL)*, 2(2), 224-238. <https://journalofdiversity.com/index.php/jdil/article/download/58/49>
- Mayer, Re. (2009). *Pembelajaran Multimedia* (Edisi Ke-2). New York: Pers Universitas Cambridge.
- Prensky, M. (2001). *Pembelajaran Berbasis Permainan Digital*. New York: Mcgraw-Hill.
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). The Effect Of Educaplay-Based Interactive Quiz On Students' Learning Interest And Learning Outcomes In Elementary Schools. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175–189. DOI: <https://Doi.Org/10.24252/Auladuna.V11i2a6.2024>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik: Definisi Klasik Dan Arah Baru. *Psikologi Pendidikan Kontemporer*, 25 (1), 54-67.
- Sitohang, P. E., & Suwanto, F. R. (2025). Pengaruh Pendekatan Realistik Berbantuan Game Edukasi Gimkit Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMPN 4 Tanjung Morawa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 65-74. DOI: <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i1.5705>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cetakan 3. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep Dan Aplikasi*. Bandung : Yrama Widya.
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Tri Defita Hasan. (2025). Model Pembelajaran Visual Auditory Read Write And Kinesthetic Berbantuan Aplikasi Educaplay Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Iii Sdn Bintoro 01. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang)