
UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN IPS

Hasniah¹, A.Octamaya Tenri Awaru²

¹Universitas Negeri Makassar

Email: hasniahniah55@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: a.octamaya@unm.ac.id

Artikel info	Abstrak
Received: 06-08-2024	Prestasi siswa kelas 9 SMP Negeri 9 Makassar dalam mata pelajaran IPS mendapatkan indeks 67, dianggap rendah. Survei dari para pengajar di ruang kelas juga mencatat angka 69 (low). Sehingga, langkah diambil untuk meningkatkan semangat belajar siswa melalui pemanfaatan platform Educaplay. Penelitian tindakan kelas mengadopsi format Kemmis & Taggart, dengan setiap siklus terdiri dari fase yang sama, langkah, planning, implementation, observation, and evaluation. Data dari studi menunjukkan peningkatan motivasi siswa sebesar 91% pada putaran pertama dengan mengintegrasikan media Educaplay seperti match game, quiz map, dan froggy game dalam perencanaan pembelajaran. Untuk memastikan tindakan yang tepat, siklus dua dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran di laboratorium komputer. Di babak berikutnya, Angka motivasi sebesar 92 mencerminkan capaian indikator penelitian yang terlihat. Penelitian ini menemukan bahwa minat siswa kelas 9 di SMP Negeri 9 Makassar meningkat ketika menggunakan Educaplay. tingkat semangat murid yang sama.
Revised: 28-08-2024	
Accepted: 16-09-2024	
Published, 26-09-2024	
Key words: <i>Educaplay, media pembelajaran, motivasi</i>	 artikel global jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, dan perilaku dari satu generasi ke generasi berikutnya menggunakan metode pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan dan pengajaran memiliki perbedaan dalam konsep dan tujuan pendidikan. Pendidikan melibatkan pengajaran sebagai salah satu komponennya. Pendidikan merupakan upaya mengajarkan murid agar memperoleh pengetahuan yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan hidup mereka, baik secara fisik maupun batin. Maka pendidikan, juga dikenal sebagai opvoeding, adalah usaha untuk mengarahkan semua individu.

Pendidikan menjadi kebutuhan penting bagi semua individu karena dapat

mempengaruhi kehidupan dan masa depan mereka. Selain adanya tantangan baru, pendidikan juga semakin berkembang. Di awal abad ke-21, selama periode persaingan yang terbatas, semua orang harus bisa menguasai beberapa aspek keterampilan yang dikenal dengan 6C, yakni 1) Kebangsaan (Citizenship); 2) Sikap (Character); 3) Memanfaatkan pemikiran secara kritis dan menyelesaikan permasalahan (Critical Thinking dan Problem Solving); 4) Mengasah kreativitas (Creative); 5) Komunikatif (Communicative); dan 6) bekerja sama (Collaboration).

Saat ini, inovasi dipearlukan dalam perkembangan pendidikan di Indonesia yang semakin cepat. Indonesia perlu menciptakan inovasi baru agar pembelajaran sesuai dengan keunikan bangsa, serta membangun karakter untuk generasi mendatang. Menurut undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan adalah menciptakan lingkungan belajar aktif untuk mengembangkan Siswa yang memiliki kecerdasan, karakter baik, kemampuan yang berguna untuk individu dan komunitas. Perkembangan teknologi terbaru telah mengubah pendidikan, khususnya dalam hal model pembelajaran, media, dan pandangan guru. Permasalahan terkini adalah guru-guru yang semakin tua tidak dapat mengikuti perkembangan gaya belajar saat ini.

 Semua hal yang terkait dengan bidang pendidikan memerlukan peningkatan terus-menerus dalam sumber daya manusia. Penilaian guru secara akademis harus berfungsi sebagai upaya pengembangan sumber daya manusia yang berkesinambungan, khususnya untuk para guru. Perkembangan media sosial yang cepat sebagai sarana komunikasi mudah digunakan oleh semua orang dari berbagai lokasi tidak hanya memudahkan komunikasi. Perkembangan media sosial telah menciptakan pola baru, termasuk dalam bidang pendidikan, tetapi juga telah menyebabkan fenomena penting dalam aliran informasi. Dengan demikian, guru-guru perlu terus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam teknologi agar dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Bagi murid-murid, penguasaan literasi teknologi memperkuat keterampilan berpikir dan kemampuan sains dan teknologi mereka.

Seorang guru perlu memiliki inovasi dalam metode pengajaran mereka. Inovasi dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi semakin signifikan. Guru perlu memiliki motivasi dan ketrampilan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, banyak lembaga pendidikan menggunakan pembelajaran digital sebagai alternatif yang lebih efektif dan efisien akibat perkembangan IPTEK yang sangat cepat. Terdapat berbagai teknologi dan aplikasi yang telah dikembangkan untuk mendukung berbagai aktivitas manusia dan kelompok, Melibatkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Dalam tahap pembelajaran, pencapaian harus jelas dan dimiliki oleh semua peserta didik. Tujuan pembelajaran tidak sama dengan tujuan belajar, karena tujuan pembelajaran adalah tujuan dan harapan yang ingin dicapai oleh seorang guru melalui kegiatannya. Meskipun siswa menginginkan atau berharap, harapan mereka belum tentu sesuai dengan yang diinginkan oleh guru. Segalanya bergantung pada keinginan siswa.

Guru perlu memiliki pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran yang baru, efisien, dan efektif. Mereka juga harus mampu menyajikan informasi kepada siswa secara menarik, edukatif, dan kreatif. Maka, untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, Salah satu langkah yang bisa diambil adalah memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk mengajar materi pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pembelajaran di ruang kelas serta prestasi akademik siswa. Karena itu, implementasi media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, sehingga membantu dalam meningkatkan minat belajar mereka.

Berbagai platform media pembelajaran digital sedang mulai digunakan. Educaplay merupakan suatu platform pembelajaran yang menerapkan teknologi sebagai satu di antara contohnya. Educaplay membantu pengguna belajar melalui aktiviti interaktif seperti ujian, permainan, dan video pada platform pembelajaran online. Dengan menggunakan Educaplay, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar mereka. Dengan memanfaatkan Educaplay dan alat teknologi interaktif lainnya, Anda bisa membuat suasana belajar yang menarik dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa di zaman digital.

Educaplay adalah salah satu platfrom pembelajaran game yang bisa dimanfaatkan oleh guru, pendidik, dan lembaga pendidikan untuk mengevaluasi atau mengerjakan soal-soal latihan. Fitur istimewa Educaplay serta sistem manajemen pembelajaran (LMS) membantu pengguna dalam mengikuti kuis/tes yang berbentuk game yang menarik

dan menyenangkan. Ada banyak variasi permainan yang tersedia di platform educaplay ini, semuanya menarik minat belajar siswa saat mereka mengerjakan soal di kelas. Sama seperti studi sebelumnya, Penelitian ini juga menyebutkan bahwa minat belajar siswa bisa meningkat apabila media pembelajaran yang menarik dan interaktif digunakan.

Menurut kepala SMP Negeri 9 Makassar, penggunaan media pembelajaran online di sekolah tersebut minim karena guru kurang berminat dan berpengalaman dalam menggunakan media pembelajaran digital, serta kurangnya sumber daya untuk mendukung penerapan media pembelajaran online di kelas. Agar dapat mengatasi masalah tersebut, satu atau dua guru di sekolah akan mencoba menggunakan salah satu platform di kelas untuk mengidentifikasi kelemahan, dan pihak sekolah akan berusaha untuk mendukung hal tersebut. Menurut percakapan dengan seorang guru, media yang telah diuji coba adalah Quizzer. Namun, kinerja uji coba masih belum maksimal karena kurangnya keahlian dalam menggunakan platform digital dan keterbatasan sumber daya di sekolah.

Berkenaan dengan masalah tersebut, Oleh karena itu, diperlukan tindakan untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan guru mengenai urgensi pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengabdikan diri melalui pendampingan dan pelatihan menggunakan Educaplay sebagai alat pembelajaran dasar. Penulis memilih platform Educaplay untuk pengabdian karena penggunaannya lebih mudah dan menyediakan berbagai permainan yang membantu guru-guru SMP Negeri 9 Makassar menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efisien.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Objek penelitian merupakan 29 siswa kelas 9 SMP Negeri 9 Makassar. Kelas 9 SMP Negeri 9 Makassar dipilih sebagai subjek penelitian karena terdapat masalah kurang motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. ni disebabkan oleh penjadwalan Mata pelajaran IPS dijadwalkan pada jam terakhir di kelas 9 SMP Negeri 9 Makassar, mulai pukul 10.20 hingga 12.00. menyebabkan siswa kehilangan fokus dan keterlibatan karena keterbatasan variasi media pembelajaran yang tersedia, yang menyebabkan kebosanan.

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan di ruang kelas IX SMP Negeri 9 Makassar. Penelitian dilakukan pada semester pertama tahun ajaran 2024-2025 pada bulan September.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan PTK

No	Jenis Kegiatan	September/Pekan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Persiapan		√			
2	Mempersiapkan game educaplay		√			
3	Persiapan rencana pembelajaran		√			
4	Pelaksanaan siklus 1			√		
5	Pelaksanaan siklus 2				√	
6	Pelaksanaan siklus 3				√	
7	Pembuatan laporan sementara				√	
8	Seminar dan pembuatan laporan					November pekan ke-2

Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas adalah berdasarkan gagasan Kemmis & Taggart, dengan setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Studi dilakukan selama dua putaran di ruang kelas 9 SMP Negeri 9 Makassar. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil pengamatan terhadap perilaku guru dan siswa (data kualitatif). dengan cara melakukan observasi terhadap guru dan siswa. Informasi yang terdapat dalam tabel berasal dari pengamatan yang dilakukan oleh para guru dan siswa, kemudian diubah menjadi data numerik untuk mempermudah analisis dan pengukuran. Maksud menggunakan analisis data kualitatif ialah untuk mengerti purata nilai (mean) dari apa yang diperhatikan semasa proses berlaku. Formula yang digunakan untuk menentukan mean adalah sebagai berikut: (Depdikbud, 2001)

$$\text{Persentase nilai rata - rata (NR)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Indikator Keberhasilan

Dari hasil pengamatan, ditemukan bahwa tingkat motivasi belajar siswa kelas 9 SMP Negeri 9 Makassar mencapai 67, yang termasuk dalam kategori rendah. Keberhasilan

penelitian ini dapat diukur dari pencapaian angka motivasi belajar kelas 9 SMP Negeri 9 Makassar yang mencapai 81 (tinggi).

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi siswa

Menghimpun data melalui formulir observasi yang berisi pertanyaan tentang metode pembelajaran guna meningkatkan semangat belajar.

a. Observasi guru

Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar instrumen observasi yang telah disiapkan. Data yang dikumpulkan berasal dari studi yang mencerminkan proses pembelajaran yang diamati oleh pengamat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Saat ini, guru sedang menyiapkan pertanyaan tentang karakteristik fisik dan kualitas penduduk global yang akan dikerjakan oleh siswa. Setelah itu, guru mengajak siswa bekerja sama dalam kelompok berpasangan untuk mencari informasi yang diperlukan. Ini adalah langkah-langkah berikutnya yang akan diambil:

- a. Mempersiapkan murid untuk masuk ke platfrom educapay dengan menggunakan akun belajar.id di setiap komputer
- b. Murid berkeliling kelas untuk mengamati tanda-tanda fisik seperti melihat dan mengamati warna kulit, mata, rambut, postur tubuh, dan nama benua selama 10 menit.
- c. Setelah proses identifikasi gambar selesai, peserta didik diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi informasi tentang gambar dan karakteristik fisik ras penduduk, kemudian diminta untuk mengelompokkan pasangan gambar dan ciri-ciri tersebut secara benar.
- d. Di tahap verifikasi hasil identifikasi, guru meminta beberapa kelompok untuk bermain permainan pencocokan di laptop.
- e. Kemudian, pengajar melanjutkan pelajaran dengan memutar video mengenai indikator IPM dan data IPM Indonesia.
- f. Kelompok diberi pengetahuan tentang negara-negara di seluruh dunia yang memiliki Indeks Pembangunan Manusia yang tinggi.
- g. Pada proses verifikasi hasil, dalam menentukan negara-negara dengan IPM tinggi,

guru meminta beberapa kelompok untuk berpartisipasi dalam permainan kuis peta menggunakan laptop.

Berdasarkan tindakan yang dilakukan pada siklus 1, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap motivasi siswa kelas IX SMP Negeri 9 Makassar dalam bidang pelajaran IPS seperti yang dicontohkan berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Terhadap Proses Pembelajaran Siklus 1

No	Kategori	Siswa	Kepala Sekolah
1	Nilai Tertinggi	100	4
2	Nilai Terendah	76	3
3	Rata-rata	91	91

Dari informasi tersebut, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada studi IPS, berdasarkan nilai rata-rata 67 kategori rendah menjadi 91 kategori sangat tinggi. Ini berarti ada peningkatan sebesar 24 poin yang terjadi.

Siklus 2

Dalam tahap ini, guru akan menyiapkan permasalahan terkait indikator perkembangan negara dan negara berkembang, distribusi negara, dan berbagai jenis interaksi antar negara yang akan diselesaikan oleh siswa. Kemudian, Guru meminta murid-murid untuk bekerja bersama-sama mencari data yang diperlukan. Berikut adalah tahapan-tahapan yang akan dilakukan selanjutnya:

- a. Menyiapkan siswa untuk masuk ke platform educaplay dengan menggunakan akun belajar.id di setiap komputer.
- b. Siswa dipengaruhi dengan video tentang negara-negara maju dan berkembang, kemudian diminta untuk mengenal pasti tanda-tanda negara maju dan berkembang. Anda bisa menonton video YouTube.
- c. Secara random, guru meminta beberapa siswa untuk menyebutkan tanda-tanda negara maju dan berkembang, yang kemudian disetujui oleh guru.
- d. Setiap grup diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) mengenai pengklasifikasian negara-negara menjadi maju, berkembang, atau miskin berdasarkan tabel pendapatan per kapita. Kelompok diminta juga untuk menunjukkan dimana letak negara-negara tersebut di peta dunia.
- e. Secara bergantian, para guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan seluruh kelas.

- f. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang negara maju dan berkembang, guru meminta siswa untuk bermain permainan mengisi kolom yang kosong.
- g. Murid memperhatikan gambar dan tabel untuk mengidentifikasi elemen yang mendorong, konsekuensi Keuntungan dan kerugian perdagangan internasional.
- h. Dengan bergantian, guru meminta kelompok untuk menyajikan hasil diskusinya di depan seluruh kelas.
- i. Murid menonton video tentang kelebihan dan kelemahan dalam perdagangan.
- j. Guru memberikan penjelasan agar siswa dapat lebih memahami materi perdagangan internasional.
- k. Guru meminta siswa untuk memainkan permainan teka-teki silang agar pemahaman mereka tentang materi perdagangan internasional meningkat.

Dari langkah-langkah siklus 2, terjadi peningkatan Semangat belajar siswa kelas 9 di SMP Negeri 9 Makassar dalam pelajaran IPS. Kelas 9 SMP Negeri 9 Makassar mempelajari IPS dengan materi sebagai berikut:

Tabel 3 . Hasil Observasi Terhadap Proses Pembelajaran siklus 2

No	Kategori	Siswa	Kepala Sekolah
1	Nilai Tertinggi	100	4
2	Nilai Terendah	75	3
3	Rata-rata	92	95

Pada putaran kedua, pembelajaran berlangsung di laboratorium komputer di mana siswa masuk ke platform educaplay dengan menggunakan akun belajar.id. Pada putaran ini, terjadi peningkatan Tingkat motivasi belajar siswa mencapai 92. Dengan tingkat keberhasilan 80, penggunaan game educaplay sebagai metode pembelajaran efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 9 SMP Negeri 9 Makassar pada pelajaran IPS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sangat mengucapkan rasa terima kasih kepada semua sponsor dan pendonor yang telah memberikan dukungan finansial yang signifikan untuk penelitian ini. Tanpa bantuan dan kepercayaan Anda, penelitian ini tidak akan mungkin terlaksana. Kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada mereka yang sudah berbagi pengetahuan penting dan berkontribusi secara signifikan. Dukungan dan partisipasi dari semua pihak sangat berarti bagi kesuksesan proyek ini.

PENUTUP

Simpulan

Pada permulaan pelajaran, semangat murid meningkat hingga mencapai 91. Pengamatan pada periode 1 menunjukkan bahwa karena menggunakan media berbasis aplikasi, lebih baik kegiatan dilakukan di laboratorium komputer agar semua siswa dapat mengalami hal yang sama. Pada tahap dua, di mana dilakukan di laboratorium komputer, motivasi siswa meningkat dari 78 menjadi 92. Menurut penelitian yang dilakukan pada siklus 2, terdapat variasi aktivitas yang lebih banyak di antara siswa dan perlunya peningkatan dalam penggunaan Excel untuk proses data. Guru dapat menggunakan platform educaplay sebagai alternatif lain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Saran

Menurut penelitian ini, beberapa rekomendasi yang perlu dipertimbangkan adalah:

1. Pengembangan Metodologi: Disarankan untuk mengeksplorasi metodologi yang lebih variatif untuk meningkatkan validitas hasil penelitian.
2. Perluasan Sampel: Menambah jumlah dan variasi sampel untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif.
3. Tindak Lanjut: Melakukan penelitian lanjutan untuk mendalami temuan yang dihasilkan dan mengidentifikasi faktor-faktor lain yang mungkin berpengaruh.
4. Kolaborasi: Mendorong kolaborasi dengan lembaga lain untuk memperkaya perspektif dan sumber daya yang tersedia.

Saran-saran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan dampak penelitian di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2023). Apa Itu Game Edukasi Educaplay Dalam Media Pembelajaran Kurikulum Merdeka?. Artikel pengertian game edukasi educaplay. <https://sumenep.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-2186204740/>.
- Haris, Suhud. (2023). Daftar Permainan Edukatif di Platform Educaplay, Menarik Dicoba!. Artikel platfor educaplay. <https://naikpangkat.com/daftar-permainan-edukatif-di-platform-educaplay-menarik-dicoba/2/#>.
- Cahyono, R., Siregar, M., Sutrisna, A., & Marlina, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Peran Keluarga Terhadap Perilaku Sosial Para Remaja. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 6(1), 114–124. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v6i1.769>
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.

- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 3(2), 100-107.
- UYahya, Y., & Salam, S. (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.