



Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media *Educaplay* pada Mata Pelajaran IPS

Nisa Hanifah

SMPIT As Syifa Boarding School Jalcagak, Subang, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 23 January 2024

Revisi 2 Maret 2024

Diterima 12 April 2024

Kata Kunci:

Motivasi belajar,
Media *educaplay*,
Pelajaran IPS

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya angka motivasi siswa kelas 9 Asiah terhadap mata pelajaran IPS yaitu 67 (rendah). Hal ini didukung juga oleh hasil survey guru-guru yang mengajar di kelas tersebut yaitu 69 (rendah). Oleh karena itu dilakukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan platform *Educaplay*. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan model Kemmis & Taggart, dimana masing-masing siklus pada penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu, (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan dua siklus diperoleh data pada siklus satu proses perencanaan dibuat dengan menggunakan media *Educaplay* (*matching game*, *map quiz*, dan *froggy*) dimana pada siklus sudah terlihat adanya peningkatan angka motivasi siswa yaitu 91. Untuk meyakinkan tindakan yang dilakukan tepat, maka dilakukan siklus dua dengan strategi yang berbeda yaitu pembelajaran dilakukan di lab computer. Pada siklus dua diperoleh hasil angka motivasi sebesar 92 dan menunjukkan tercapainya indikator penelitian. Penelitian ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan angka motivasi siswa kelas 9 Asiah dengan menggunakan *Educaplay*. Angka motivasi siswa yang semula 67 menjadi 92.

Penulis Koresponden:

Nisa Hanifah

SMPIT As Syifa Boarding School Jalcagak

Jl. Raya Subang-Bandung KM. 12 Ds. Tambakmekar Kec. Jalcagak Kab. Subang Prov. Jawa Barat

ayah4sn4@gmail.com

How to Cite: Hanifah, Nisa. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media *Educaplay* pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 1(1). 100-107. <https://doi.org/10.56855/intel.v3i2.984>

PENDAHULUAN

Faktor yang menyebabkan kurangnya motivasi pada siswa diantaranya pembelajaran yang monoton, waktu pembelajaran di jam terakhir, dan guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus membuat strategi

pembelajaran yang baik untuk membangun motivasi siswa. Munculnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada percepatan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Inayah, Martono, dan Sawiji, 2013). Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk menciptakan situasi belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Motivasi belajar dapat dilihat dari tingkah laku siswa meliputi minat, ketajaman perhatian, konsentrasi, tidak tidur, dan tekun mencapai tujuan.

Penelitian Tindakan Kelas ini difokuskan pada kelas 9 Asiah. Selama mengajar, penulis mengamati bahwa dari 4 kelas 9 putri, motivasi kelas 9 Asiah rendah dibandingkan kelas yang lainnya. Terlebih lagi pelajaran IPS di kelas tersebut dilakukan pada jam terakhir, sehingga akan berdampak pada capaian pembelajaran saat itu. Untuk memperkuat data penelitian, penulis melakukan survey kepada 10 guru yang mengajar di kelas tersebut.

Tabel 1. Klasifikasi Predikat Nilai Rata-rata

No	Predikat	Nilai
1	Sangat rendah	≤ 60
2	Rendah	61-70
3	Sedang	71-80
4	Tinggi	81-90
5	Sangat tinggi	91 - 100

Tabel 2. Survey tentang Motivasi Belajar

No	Kategori	Survey Guru	Survey 9 Asiah
1	Nilai Tertinggi	75	75
2	Nilai Terendah	61	60
3	Rata-rata	69	67

Berdasarkan hasil survey, maka diperoleh angka motivasi siswa berdasarkan penilaian guru-guru yang mengajar yaitu 69, sedangkan hasil survey pada siswa kelas 9 Asiah diperoleh angka 67. Ini berarti bahwa motivasi belajar siswa 9 Asiah masih rendah. Maka dari itu, dilakukan sebuah upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 9 Asiah melalui media *educaplay*.

METODOLOGI

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas 9 Asiah SMPIT As Syifa Boarding School Jalcagagak sebanyak 29 siswa. Alasan dipilihnya kelas 9 Asiah sebagai subjek penelitian karena ditemukannya masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya motivasi belajar siswa. Hal ini didasarkan karena jadwal pelajaran IPS di kelas 9 Asiah dilakukan

pada jam terakhir (10.20 – 12.00) sehingga fokus siswa mulai berkurang dan media pembelajaran yang kurang variasi membuat siswa bosan.

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan di kelas 9 Asiah SMPIT As Syifa Boarding School Jalancagak. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada semester ganjil tahun pelajaran 2023-2024 di bulan September.

Tabel 3. Jadwal Kegiatan PTK

No	Jenis Kegiatan	September/Pekan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Persiapan					
2	Mempersiapkan <i>game educaplay</i>					
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 mengacu pada konsep Kemmis & Taggart, dimana masing-masing siklus pada penelitian terdiri dari empat tahap setiap siklusnya yaitu Merencanakan—Melakukan Tindakan—Mengamati—Refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus di kelas 9 Asiah. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data observasi guru dan siswa (data kualitatif), dengan teknik pengumpulan obeservasi guru dan siswa. Penyajian data berupa berupa tabel hasil observasi oleh guru dan siswa, yang kemudian dikonversi ke dalam angka agar mudah dipahami dan terukur. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui persentase rata-rata (mean) dari hasil observasi pada saat tindakan. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata sebagai berikut: (Depdikbud, 2001)

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

Indikator Keberhasilan

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas 9 Asiah SMPIT As Syifa Boarding School Jalancagak menunjukkan angka motivasi belajar 67 dan masuk kategori rendah. Maka penelitian ini dikatakan berhasil apabila angka motivasi belajar kelas 9 Asiah mencapai 81 (tinggi).

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi siswa

Pengumpulan data melalui lembar observasi berisi daftar pertanyaan mengenai proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.

b. Observasi guru

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen observasi yang telah disusun. Data yang dikumpulkan berupa hasil angket yang menunjukkan proses pembelajaran yang diamati oleh observer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Pada langkah ini guru menyiapkan masalah yang akan dipecahkan oleh siswa mengenai ciri-ciri fisik penduduk dan kualitas penduduk dunia. Guru kemudian meminta siswa untuk berkelompok (berpasangan) mencari data yang diperlukan. Selanjutnya langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Guru menempelkan 10 gambar penduduk setiap benua yang akan diidentifikasi kelompok.
- Siswa mengidentifikasi ciri-ciri fisik dengan cara berkeliling kelas meliputi warna kulit, mata, rambut, postur tubuh, dan nama benuanya selama 10 menit.
- Setelah selesai mengidentifikasi gambar, kelompok diberikan LKPD yang berisi tentang gambar dan ciri-ciri fisik ras penduduk, dan kelompok diminta untuk memasang gambar dan ciri-ciri dengan benar.
- Tahap konfirmasi hasil identifikasi, guru meminta beberapa kelompok untuk memainkan *matching game* di laptop.
- Pembelajaran dilanjutkan dengan guru memutar video tentang indikator IPM dan angka IPM Indonesia.
- Kelompok dibekali LKPD tentang persebaran negara-negara di dunia yang memiliki angka IPM sangat tinggi.
- Tahap konfirmasi hasil menentukan persebaran negara dengan IPM sangat tinggi, guru meminta beberapa kelompok untuk memainkan *map quiz* di laptop.

Berdasarkan tindakan siklus 1, terjadi peningkatan yang signifikan angka motivasi belajar siswa kelas 9 Asiah pada mata pelajaran IPS yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 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

Berdasarkan data di atas, terjadi perubahan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS yang menunjukkan rata-rata 91 kategori sangat tinggi yang sebelumnya diangka 67 kategori rendah. Ini berarti terjadi kenaikan sebesar 24 poin.

Siklus 2

Pada langkah ini guru menyiapkan masalah yang akan dipecahkan oleh siswa mengenai indikator negara maju dan berkembang, persebaran negara, jenis interaksi antar negara. Guru kemudian meminta siswa untuk berkelompok mencari data yang diperlukan. Selanjutnya langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Menyiapkan siswa untuk login platform educaplay dengan menggunakan akun belajar.id pada masing-masing computer.
- Siswa diberi stimulus dengan menggunakan video mengenai negara maju dan berkembang, kemudian siswa diminta mengidentifikasi indikator negara maju dan berkembang. Link video bisa diakses pada link berikut: https://www.canva.com/design/DAFup2xr4Xc/q_INKZ2301PpTpbFiEljQg/edit
- Secara acak guru meminta beberapa murid untuk menyebutkan indikator negara maju dan berkembang, yang kemudian dikonfirmasi oleh guru.
- Setiap kelompok diberi LKPD tentang pengelompokan negara maju, berkembang, dan miskin melalui tabel pendapatan perkapita. Kelompok juga diminta menandai negara-negara tersebut pada peta dunia.
- Secara bergilir, guru meminta kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
- Agar pemahaman siswa mengenai materi negara maju dan berkembang sangat baik, maka guru meminta siswa untuk memainkan *fill in the blank game*. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

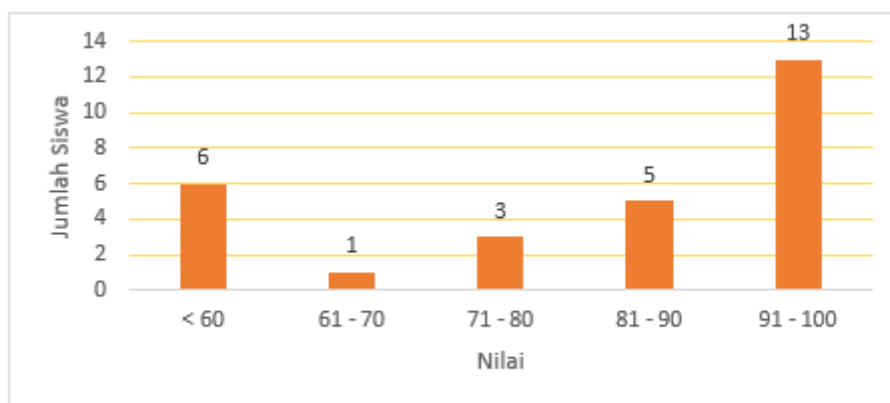


Diagram 1. Perolehan nilai siswa pada *Fill In The Blanks Game*

- Siswa mengamati gambar dan tabel untuk menentukan faktor pendorong, dampak positif dan negative dari perdagangan internasional.
- Secara bergilir, guru meminta kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
- Siswa mengamati video mengenai manfaat dan hambatan dalam perdagangan.
- Guru memberikan penjelasan untuk memperkuat pemahaman siswa pada materi perdagangan internasional.

- k. Agar pemahaman siswa mengenai materi perdagangan internasional sangat baik, maka guru meminta siswa untuk memainkan *crossword game*

Berdasarkan tindakan siklus 2, terjadi kenaikan angka motivasi belajar siswa kelas 9 Asiah pada mata pelajaran IPS yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. 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 siklus dua pembelajaran dilaksanakan di lab komputer dengan cara siswa login platform educaplay menggunakan akun belajar.id. pada siklus ini terdapat kenaikan motivasi belajar siswa sebesar 92. Berdasarkan indikator ketuntasan yaitu 80, maka metode pembelajaran dengan menggunakan *game* berbasis *educaplay* dapat dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 9 Asiah pada mata pelajaran IPS.

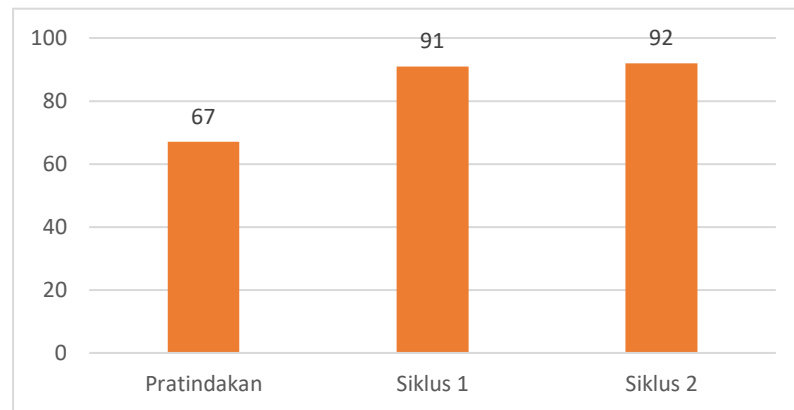


Diagram 2. Perolehan Angka Motivasi Siswa

KESIMPULAN

Siklus pertama kegiatan dilakukan di dalam kelas, terdapat kenaikan angka motivasi siswa menjadi 91. Berdasarkan pengamatan observer pada siklus 1, dikarenakan media yang digunakan berbasis aplikasi maka sebaiknya dilakukan di lab komputer agar semua siswa dapat pengamalan yang sama. Siklus kedua dilakukan di lab komputer, terjadi kenaikan angka motivasi siswa dari siklus pertama yaitu menjadi 92. Berdasarkan hasil pengamatan observer pada siklus 2, aktivitas siswa lebih beragam dan perlu adanya pengayaan untuk mengolah data menggunakan excel. *Platform educaplay* dapat menjadi alternatif media yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

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/>.
- Angraini, L. M., Kania, N., & Gürbüz, F. (2024). Students' Proficiency in Computational Thinking Through Constructivist Learning Theory. *International Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 2(1), 45–59. <https://doi.org/10.56855/ijmme.v2i1.963>
- Arianti. (2018). *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Depdikbud, (2001). *Kurikulum Pendidikan Dasar: Kurikulum KTSP SD/MI Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Puskur Depdiknas: Jakarta.
- Dharmamulya, S., & dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- De Porter, B. & Hernacki, M. 2000. *Quantum Learning*. Edisi Revisi. Bandung: Kaifa
- Dudik Yulianto, S.Pd. (2023). *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Game Based Learning*. Radar Edukasi. <https://radaredukasi.com/2023/06/08/>.
- Hanafiani, L. G., Nasrullah, A., & Hidayat, A. (2023). PEER TUTORING WITH XCHART UTILIZATION: ENHANCING STUDENTS' PROBLEM-SOLVING SKILLS AND SELF-DIRECTED LEARNING . *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(3), 429–444. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i3.549>
- 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/#>.
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). *Prestasi Dan Motivasi Belajar Dengan Konsep Diri*. *Prosiding Seminar Nasional*, 280–286.
- Hatmi, H., Qamariah, Z., & Syahid, A. (2023). The Correlation Between Self-Motivation and Interaction as Predictors of Students' Satisfaction in Blended Learning in The Post-Covid-19. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(4), 493–504. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i4.394>
- Hikmatyar, M. (2015). *Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Inayah, R., Martono, T., & Sawiji H. (2013). Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi belajar Siswa, dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lasem. *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri*.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: pro-U Media.
- Kania, N., & Kusumah, Y. S. (2023, November). Bibliometric analysis using R studio: Twenty-Eight years of virtual reality research in math teaching. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2909, No. 1). AIP Publishing.

- Kania, N., Fitriani, C., & Bonyah, E. (2023). Analysis of Students' Critical Thinking Skills Based on Prior Knowledge Mathematics. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 2(1). <https://doi.org/10.56855/ijcse.v2i1.248>
- Kania, N., & Juandi, D. (2023). Does self-concept affect mathematics learning achievement?. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(3), 455-461.
- Kustari, D. (2020, Desember 15). Bantu Pembelajaran Daring, Rumah Belajar Belum Dimanfaatkan Maksimal. (K. Rakyat, Interviewer)
- Latubesy, A., & Ahsin, M. N. (2016). *Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun*. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(2), 687- 692.
- Pedersen, R. E. (2023). *Game Design Foundations*. Texas: Wordware Publishing, Inc.
- Susanto, S. (2023). Pengaruh Manajemen Kepala Sekolah dan Media Pembelajaran Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa di MAN 4 Banyuwangi . *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(4), 549–560. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i4.769>
- Wahidin. (2019). *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*. *Pancar*, 3(1), 232–245.
- Wahyuningsih, Ika. (2023). PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III MIN 11 JAKARTA . *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(2), 356–363. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i2.472>