

**IMPLEMENTASI *PLATFORM* PEMBELAJARAN *EDUCAPLAY* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
(SKI) KELAS VIII B DI MTS GUPPI MAJENE**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh:

NUR AISYAH
NIM. 10156119181

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE**

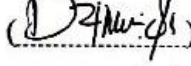
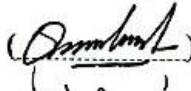
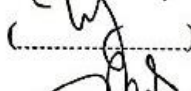


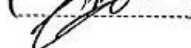
2026

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Implementasi *Platform* Pembelajaran *Educaplay* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII B di MTs Guppi Majene” yang disusun oleh **Nur Aisyah**, NIM: 10156119181, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin, 29 Januari 2026 M bertepatan dengan 10 Sya’ban 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

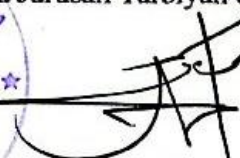
Majene, 29 Januari 2026 M
10 Sya’ban 1447 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Darwis, S.Si, M.Si.	()
Sekretaris	: Sudirman, S.Psi., M.Si.	()
Munaqisy I	: Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.	()
Munaqisy II	: Saddam Husain, S.Pd.I., M.A.	()
Pembimbing I	: Dr. Aan Setiawan, S.Pd., M.Pd.	()
Pembimbing II	: Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd.	()



Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan,


Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197408151998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan Skripsi saudari **NUR AISYAH** NIM: 10156119181, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara saksama skripsi yang berjudul “Implementasi *Platform Pembelajaran Educaplay* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII B MTs Guppi Majene” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.


Majene, 29 Januari 2026

Pembimbing I



Dr. Aan Setiawan, S.Pd., M.Pd
NIP. 19905092019031013

Pembimbing II



Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198411102019031007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah:

Nama : Nur Aisyah
NIM : 10156119181
Tempat, Tanggal Lahir : Kanang, 13 Maret Juli 2000
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah & Keguruan
Alamat : Desa Mirring, Kec. Binuang, Kabupaten
Polewali Mandar
Judul : Implementasi *Platform* Pembelajaran *Educaplay*
dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik
pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Kelas VIII B di MTs Guppi Majene.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Majene, 29 Januari 2026

Penyusun,



Nur Aisyah
NIM: 10156119181

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya berupa kekuatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada sang revolusioner Islam yang membawahkan Agama Allah SWT, menjadi Agama yang benar dan Rahmat Lil ‘Alamin yakni Nabi Allah Muhammad SAW., beserta keluarga-keluarganya, para sahabatnya dan yang mengikuti jejak beliau hingga akhir zaman kelak.

Penulis menyadari sepenuhnya dengan jiwa dan raga sebagai makhluk ciptaan-Nya, penulis memiliki banyak kekurangan dan segala keterbatasan, namun akhirnya penulis Skripsi ini bisa terselesaikan berkat karunia Allah SWT, semangat dan kesabaran penulis didalam menyelesaikan skripsi. Hal ini ditunjukkan dari motivasi serta segala bantuan dan dorongan dari orang-orang sekeliling penulis.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulunya kepada kedua orang tua penulis Ayahanda tercinta Ambo Tuo dan Ibunda tercinta Satira yang telah menjadi spirit bagi penulis. Beliauah yang telah mendidik dan memotivasi penulis dengan kasih sayangnya dalam setiap doa-doanya yang tulus untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Selanjutnya penulis mengucapkan, dan menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Wasilah, ST., MT. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
2. Bapak Dr. Muhammad Nasir, MA. Selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik dan Kelembangan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
3. Bapak Dr. Basman, M.Ag. Wakil ketua II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
4. Bapak Abdul Rahman, M.Pd,Ph.D. Selaku Wakil ketua III Kemahasiswaan dan Kerjasama Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
5. Bapak Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
6. Bapak Darwis, S.Si., M.Si. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
7. Ibu Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing akademik kelas TP 5 angkatan III, atas segala doa, motivasi dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis sehingga sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Dr. Aan Setiawan, S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing I yang memberikan arahan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd. Selaku pembimbing II yang memberikan arahan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku penguji I yang memberikan kritik dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Bapak Saddam Husain, S.Pd.I., M.A. Selaku Penguji II yang memberikan kritik dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

12. Kepada dosen PAI yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan serta bimbingan yang sangat berharga kepada penulis sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini.
13. Bapak Drs. Sayadi selaku Kepala sekolah MTs Guppi Majene Kecamatan Banggae Timur, Kabupaten Majene dan terkhusus bagi Ibu Sri Mulyani, S.Pd.I. yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada Temanku Nur Fadilah. M atas doa dan semangat yang telah diberikan kepada penulis di dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Agama Islam TP5 sebagai teman motivasi dan teman seperjuangan dalam mengapai salah satu yaitu sarjanah STAIN Majene.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT, kita bermohon, semoga jasa-jasa baik yang telah diberikan mendapat imbalan, ridha dan berkah disisi-nya dan kepada-Nya pula penulis serahkan segalanya. Aamiin.

Majene, 29 Januari 2026

Penyusun,



Nur Aisyah

NIM: 10156119181

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Hipotesis Penelitian	10
E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	10
F. Kajian Pustaka	11
G. Manfaat Penelitian	13
BAB II TINJAUAN TEORETIS	14
A. <i>Platform</i> Pembelajaran <i>Educaplay</i>	14
B. Motivasi Belajar.....	20
C. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	24
D. Kerangka Pikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	28
B. Pendekatan Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel	29
D. Metode Pengumpulan Data.....	30
E. Instrumen Penelitian	31
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	32
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan Hasil Penelitian	65
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Tabel Kisi-kisi Pernyataan angket pre-test dan post-test motivasi belajar peserta didik	32
Tabel 4.1 Hasil Validitas Kuesioner <i>Platform Pembelajaran Educaplay</i>	37
Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas Kuesioner <i>Platform Pembelajaran Educaplay</i>	37
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	38
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	39
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	39
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	40
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	40
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	41
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	41
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	42
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	42
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	43
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	43
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	44
Tabel 4.15 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	44
Tabel 4.16 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	45
Tabel 4.17 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	45
Tabel 4.18 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	46
Tabel 4.19 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	46
Tabel 4.20 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	47
Tabel 4.21 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	47
Tabel 4.22 Hasil Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	48
Tabel 4.23 Kriteria Interval Nilai Kuesioner <i>Pre-Test Platform Pembelajaran Educaplay</i>	49
Tabel 4.24 Hasil Validitas Kuesioner Motivasi Belajar.....	50
Tabel 4.25 Hasil Reliabilitas Kuesioner Motivasi Belajar	51

Tabel 4.26 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	51
Tabel 4.27 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	52
Tabel 4.28 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	52
Tabel 4.29 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	53
Tabel 4.30 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	53
Tabel 4.31 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	54
Tabel 4.32 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	54
Tabel 4.33 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	55
Tabel 4.34 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	55
Tabel 4.35 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	56
Tabel 4.36 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	56
Tabel 4.37 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	57
Tabel 4.38 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	57
Tabel 4.39 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	58
Tabel 4.40 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	58
Tabel 4.41 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	59
Tabel 4.42 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	59
Tabel 4.43 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	60
Tabel 4.44 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	60
Tabel 4.45 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	61
Tabel 4.46 Kriteria Nilai Interval <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	62
Tabel 4.47 Uji Normalitas.....	63
Tabel 4.48 <i>Uji Paired Sample Statistic</i>	64
Tabel 4.48 <i>Uji Paired Sample Test</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3.1 Desain <i>Pre-test-Pos-test</i>	29
Gambar 3.2 Persamaan Analisis Regresi	34

ABSTRAK

Nama : Nur Aisyah
Nim : 10156119181
Judul Skripsi : Implementasi *Platform* Pembelajaran *Educaplay* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII B di MTs Guppi Majene.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah implementasi platform pembelajaran *Educaplay* serta untuk mengetahui apakah implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII B MTs Guppi Majene. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*pre experimental design jenis one group pretest-posttest design*). Sampel penelitian adalah peserta didik kelas VIII B MTs Guppi Majene yang berjumlah 12 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket/kuesioner *pre-test* dan *post-test*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik, meliputi uji normalitas dan *uji paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya *platform* pembelajaran *educaplay*. Sebelum penggunaan *Educaplay*, sebagian besar peserta didik memiliki tingkat motivasi belajar masih tergolong baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil pernyataan lembar angket/kuesioner *pre-test* yang telah dilawab peserta didik dapat dilihat dari kriteria interval nilai bahwa skor ideal sebesar 61,3% berada dalam kategori baik karena berada dalam rentang 50% - 74%. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum penerapan platform pembelajaran *educaplay* ini tergolong dalam kategori baik.

Namun setelah penerapan *educaplay*, motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini berdasarkan hasil pernyataan lembar angket/kuesioner *pre-test* yang telah dilawab peserta didik dapat dilihat dari kriteria interval nilai bahwa skor ideal sebesar 75,1% berada dalam kategori baik karena berada dalam rentang 75% - 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan *platform* pembelajaran *educaplay* ini tergolong dalam kategori sangat baik.

Hasil *uji paired samples test* dimana diketahui bahwa nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Platform Educaplay*, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi peserta didik memerlukan suatu proses yang tidak mudah. Mulai dari penerimaan peserta didik disekolah, proses pembelajaran, hingga evaluasi, semuanya berperan penting. Dalam proses pendidikan aspek yang sangat penting adalah pembelajaran, kualitas pembelajaran sangat bergantung pada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pendidik. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20 pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar¹ proses pembelajaran juga yang menciptakan situasi yang kondusif untuk terjadinya komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Definisi dasar pendidikan adalah upaya sistematis, terencana, dan berkelanjutan untuk membantu peserta didik menjadi individu yang terbentuk sepenuhnya, bertanggung jawab, dan terdidik. Pendidikan tentunya mempunyai tujuan, tujuan pendidikan adalah untuk membantu orang mengembangkan keterampilan yang melekat pada diri setiap manusia. Tujuan pendidikan untuk membantu seseorang mengembangkan keterampilan yang melekat pada diri mereka. Keterampilan yang telah dikembangkan seseorang dari waktu ke waktu akan menghasilkan pendidikan yang berkelanjutan.² Pelatihan harus difokuskan pada pengembangan seluruh dimensi kognitif, emosional, dan psikomotorik guna

¹Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

²Rahmawati Yuli Nurhamidin dan Ruwiah A Buhungo, "Implementasi Penanaman Nilai-Nilai Karakter Islam Melalui Intensitas Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan," *Educator: Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1, 2020, h. 2.

mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.³

Pendidikan seseorang dapat mewujudkan impian, kekayaan, kekuasaan, jabatan, status, bahkan kebahagiaan seseorang setelah kematian melalui pendidikan. hal ini terkait dengan firman Allah Swt dalam Q.S. Al-Mujadalah : 11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahan bahasa Mandar :

E inggannana to matappa', mua' dipa'uangngio mie': "pe'alogao mie' lalang di majlis (sipi'o o-pi oroang), jari pamalogai, napominasai puang Allah Taala na mappamalogai mie'. "Anna mua' dipa'uangngio: "pikke'de'o mie', jari pikke'de'mo'o, napominasai puang Allah Taala tongang na mappatinggi (mappamaraya) to matappa' disesemu anna to di bei paissangan sisaapa onro. Anna Puang Allah Taala Masarro Paissang di anu iya mupogau'.⁴

Terjemahan bahasa Indonesia:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "berikanlah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.⁵

Berdasarkan ayat diatas dapat dipahami bahwa gambaran bagi setiap manusia untuk menjaga adab sopan santun dalam suatu majelis dan juga

³Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2016).h. 85.

⁴Muh. Idham Khalid Bodi, *Karoang Mala'bi, "Al-Quran Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia"*, Balitbang Agama Makassar: 2019. h. 1016

⁵Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Hafalan dan Terjemahan*, (Jakarta: Almahira, 2015), h. 543

menjelaskan tentang keutamaan orang yang beriman dan juga berilmu, Allah Swt telah menjanjikan orang-orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya oleh Allah Swt.

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok menuju kedewasaan melalui upaya pembelajaran dan penelitian. Oleh karena itu, untuk membawa perubahan ini, kita membutuhkan pendidik profesional pendidik yang mahir dalam media pembelajaran, yang memiliki reputasi yang kuat dan mengatur waktunya dengan baik. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 dengan jelas mendefinisikan Tujuan Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Mencerdaskan kehidupan umat, mencerdaskan seluruh umat manusia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu dan berkemampuan, sehat jasmani dan rohani, berbudi pekerti luhur dan mandiri. Bertanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa.⁶

Peran pendidik dalam proses pendidikan sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Pendidik memiliki tanggung jawab yang signifikan dalam perkembangan peserta didik. Mereka membantu membimbing peserta didik untuk mencapai kualitas yang diharapkan sebagai pelaku utama.

Agar pelaksanaan pendidikan dapat berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan, maka guru harus mampu mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya dan kemampuan dalam menggunakan, menguasai, memilih dan menentukan metode-metode, media-media yang berbeda dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik termotivasi dan tidak bosan dengan materi yang diajarkan.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang

⁶Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (cet. XIV; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019), h. 8.

sangat terutama bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) maupun Madrasah Tsanawiyah (MTs). Karena, pada usia tersebut sangatlah mudah menerima pelajaran dengan perantara penggunaan media dibandingkan dengan tidak menggunakan media, meskipun media yang digunakan sangatlah sederhana.

Pelaksanaan program pendidikan di sekolah, pendidik dianggap sebagai faktor penting dalam pencapaian kualitas prestasi belajar oleh peserta didik.⁷ Dengan mengakui pentingnya peran guru, diharapkan guru memiliki pemahaman dan kemampuan yang ekstensif dalam menjalankan tugas sebagai seorang pendidik.

Seorang pendidik harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada para peserta didik maka perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai. Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang dapat menginspirasi rasa ingin tahu peserta didik melalui penggunaan Media pembelajaran yang menyenangkan. Namun penting untuk diketahui bahwa pembelajaran yang menarik tidak hanya berkaitan dengan kepuasan peserta didik, tetapi juga tentang bagaimana seorang pendidik menyampaikan pelajaran dengan optimal.⁸ Kondisi saat ini, banyak peserta didik yang cenderung jenuh dengan proses pembelajaran yang monoton, dan hanya berpusat kepada pendidik tanpa melibatkan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi seorang pendidik untuk menggunakan *platform* pembelajaran yang variatif guna untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya melakukan penelusuran penelitian terdahulu yang terkait dengan tema yang akan di angkat, untuk mengetahui bagaimana motivasi

⁷Yusuf syamsu dan Nani M, *Perkembangan Peserta Didik*, (Depok: PY Raja Grafindo Persada, 2018), h.138

⁸Anwar Muhammad, *Menjadi Guru Profesional*. (Jakarta: pranamedia Group, 2018), h.9

peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan platform pembelajaran *educaplay*. Penelusuran dari karya penelitian yang dilakukan oleh Chintiya Oktaviayana, Yolanda Amelia Septiana “ pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *game Educaplay* dan video animasi kinemaster dan animaker pada pembelajaran pengenalan kosa kata anggota tubuh dan panca indra beserta fungsi dan cara perawatannya.”⁹ Penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *educaplay* dalam proses pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan video animasi kinemaster dan animaker pada proses pembelajaran, selain itu terdapat perbedaan yang lain terkait dengan objek mata pelajaran ipa tentang anggota tubuh dan panca indra sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan objek mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian yang dilakukan oleh Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, Marzuki. “Pemanfaatan aplikasi *educaplay* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi aturan di rumah dan sekolah.”¹⁰ Persamaan yang dilakukan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *educaplay* dalam pelajaran pendidikan pancasila, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 10 februari 2025, wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII B, Ibu Sri Mulyani, S.Pd.I, mengungkapkan bahwa sulitnya peserta memahami pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena pelajaran tersebut materinya yang begitu

⁹Chintiya Oktafiyana and Yolanda Amalia Septiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya,” *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2, 2022, h.15.

¹⁰Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, “Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah.” h.13.

banyak sehingga peserta didik yang menganggap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selalu membosankan, karena hanya terdapat catatan panjang, peserta didik hanya mencatat kemudian mendengarkan penjelasan, tidak ikut dalam pembelajaran yang aktif.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga dianggap lebih sulit untuk dipahami dari pada ilmu-ilmu lainnya. Penyebabnya materi pelajarannya yaitu tentang masa lalu dan tidak dialami langsung oleh peserta didik dan disisi lain juga kurangnya antusias peserta didik dalam belajar. Hal itu berakibat pada rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Beberapa faktor lain yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik yaitu, masih banyak yang merasa bingung terhadap materi yang disampaikan karena tidak disertai gambar, model pembelajaran, media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, peserta didik tidak dibiasakan dengan latihan-latihan bertanya maupun menjawab pertanyaan untuk mengasah kemampuannya memahami materi, peserta didik kurang memiliki antusias belajar terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena suasana belajar yang kurang menarik dan terlalu dituntut untuk menulis sehingga peserta didik menganggap bahwa pembelajaran SKI hanyalah pembelajaran mencatat yang tidak disertai pemahaman.

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
1.	< 67	Belum Tuntas	10	63%
2.	≥ 67	Tuntas	5	37%
	Jumlah		15	100%

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas VIII B MTs Guppi Majene sebagian peserta didik belum tuntas dalam pembelajaran. Pembelajaran tersebut menggunakan standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 67. Peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 37 % atau 5 peserta didik dari 15 peserta

didik, sedangkan yang belum tuntas mencapai 63 % atau 5 peserta didik dari 15 peserta didik.

Berdasarkan penjelasan dari hasil wawancara dan observasi tersebut maka peneliti merencanakan solusi *platform* pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu *platform* pembelajaran *educaplay*.

Dalam proses peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari kemampuan pendidik dalam menyajikan media atau metode pembelajaran yang tepat. Pendidik berperan penting dalam memberikan pelayanan yang membantu peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Oleh karena itu, guru dituntut kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran.¹¹ Salah satu cara yang dilakukan ialah dengan menggunakan *platform* pembelajaran *educaplay* yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran yang berdampak pada motivasi belajar yang didapatkan oleh peserta didik.

Educaplay merupakan permainan edukasi yang memungkinkan guru membuat dan mengakses aktivitas multimedia. *Platform* ini menawarkan akun gratis dan premium. *Educaplay* memiliki potensi besar dan kegiatannya dapat dirancang serta disesuaikan untuk peserta didik dari berbagai usia, kebutuhan dan konteks, hal ini juga dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk berinteraksi dengan aktivitas peserta didik sendiri. Menurut Julian Chen *educaplay* adalah “ melalui didaktis artikulasi vertikal dan artikulasi horizontal menggunakan platform *educaplay*, kita dapat melihat beberapa dari banyak potensi dari beberapa fungsinya”. *Educaplay* adalah, semacam alat atau platform online yang memungkinkan guru merancang permainan dan alat bantu edukasi gratis melalui hasil yang kreatif dan profesional. Situs ini juga bebas untuk

¹¹Wana Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cet ke-13, (Jakarta: prenadamedia Group, 2020). h. 23

dikelola dan menghilangkan kebutuhan untuk menerapkan perangkat lunak yang berbeda. Di dalam *educaplay* memiliki berbagai jenis permainan edukasi gratis yakni (kuis, mencocokkan, teka-teki silang, dll.), dengan menggunakan media *educaplay* guru cukup mendaftarkan satu kali. Lalu guru membagikannya kepada peserta didik, serta menerima hasilnya. *educaplay* sangat efektif dalam mengintegrasikan alat-alat yang dapat memanfaatkan banyak fitur, seperti pilihan ganda, pertanyaan, sup surat, dll.¹²

Menurut Fabian Omar, *educaplay* adalah sebuah media online yang menawarkan sejumlah besar game edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik memperkuat apa yang telah dipelajari dengan cara menyediakan berbagai macam *tools* atau perangkat untuk guru atau pengajar untuk membuat game edukasi yang menarik dan tentunya bisa dibuat di *educaplay*. *Educaplay* sebagai media pembelajaran tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web melalui *computer*. Media *educaplay* ini juga dapat dibuat dengan cara melakukan verifikasi akun melalui *web educaplay*, dan permainan ini juga dapat dikerjakan orang lain dengan cara memasukan kode *join* ataupun melalui *link* yang sudah dibagikan. Platform pembelajaran yang dapat diakses melalui handphone seluruh peserta didik ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.¹³

Penelitian yang dikutip dalam jurnal Ristina Dwi Utami media *educaplay* ini sangatlah berpengaruh dan efektif dilakukan oleh peserta didik, peserta didik

¹²Chen Julian, Pemanfaatan Educaplay dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 5, No. 2. 2019, h.5

¹³Fabian Omar, Educaplay sebagai media pembelajaran daring yang menyediakan permainan edukatif interaktif untuk membantu guru dan peserta didik dalam memperkuat materi pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran Digital*, Vol. 3, No. 2, 2018, h.10

terlihat sangat aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya, peneliti memusatkan perhatian pada satu permasalahan yang terkait dengan peningkatan hasil belajar di aspek kognitif peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memilih menggunakan media *educaplay* sebagai solusi dalam meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Implementasi *Platform* Pembelajaran *educaplay* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII B MTs Guppi Majene.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada peneliti ini:

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik sebelum implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* kelas VIII B di MTs Guppi Majene?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* kelas VIII B di MTs Guppi Majene?
3. Apakah implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII B MTs Guppi Majene?

C. Tujuan Penelitian

Dilihat dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik sebelum implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* kelas VIII B di MTs Guppi Majene.

¹⁴Ristina Dwi Utami, Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 2021. h.45.

2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik sebelum implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* kelas VIII B di MTs Guppi Majene.
3. Untuk mengetahui apakah *platform* pembelajaran *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII B MTs Guppi Majene.

D. Hipotesis Penelitian

Terdapat dugaan sementara pada penelitian ini yang hendak dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

H_0 : Implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* tidak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII B MTs Guppi.

H_1 : Implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII B MTs Guppi Majene.

E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

Agar pembaca menghindari kesalahan pemahaman dalam memahami judul penelitian maka diperlukan adanya penegasan istilah yaitu:

1. *Platform Educaplay*

Educaplay adalah sebuah *platform* pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas interaktif dalam membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Diantara ciri-ciri atau indikator motivasi belajar yang ada pada peserta didik antara lain adalah tekun menghadapi tugas, ulet

menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas yang rutin atau berulang-ulang dan dapat mempertahankan pendapatnya.

F. Kajian Pustaka

Beberapa kajian pustaka yang menunjang penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Chintiya Oktafiyana, Yolanda Amelia Septiana pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educaplay Dan Video Animasi Kinemaster Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya”. Diterbitkan di Jurnal Pendidikan Dasar V. no. 2, pada tahun 2021. Hasil penelitian menyatakan bahwa media interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran secara mandiri.¹⁵

Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *educaplay* dalam proses pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan video animasi kinemaster dan animaker pada proses pembelajaran.

Selain itu terdapat perbedaan yang lain terkait dengan objek mata pelajaran ipa tentang anggota tubuh dan panca indra sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan objek mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

2. Penelitian Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, Marzuki pada tahun 2023 dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* pada Pembelajaran

¹⁵Chintiya Oktafiyana and Yolanda Amalia Septiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya,” *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2022), h.15.

Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah”. Diterbitkan di Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 08. no. 03. Pada tahun 2023. Hasil penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan media *educaplay* membawa dampak positif terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, kolaborasi efektif antara sekolah dan rumah mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan pembelajaran yang menyenangkan.¹⁶

Persamaan yang dilakukan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *educaplay*, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran.

3. Penelitian Devi Setio Rini pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur”. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh menggunakan media pembelajaran *educaplay* terhadap hasil belajar dalam pelajaran pendidikan pancasila kelas V MIM Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur.¹⁷

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama membahas terkait *educaplay*.

Perbedaannya peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran PKN, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan mata pelajaran SKI.

¹⁶Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, “Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah.” h.13.

¹⁷Devi Setio Rini, *Pengaruh Pwnggunaan Media Educaplay terhadap Hasil belajar Peserta didik Pelajaran Penidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Mummadiyah (Mim)*, (Skripsi , Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,2024), h.8.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan informasi mengenai dampak signifikan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *educaplay* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik, terutama di kelas VIII B MTs Guppi Majene.

b. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII B MTs Guppi Majene.

c. Bagi Guru

Agar dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Sekolah

1. Diharapkan dengan Penelitian ini dapat memperbaiki proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat menyeimbangkan hasil belajar peserta didik di MTs Guppi Majene.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan kepada guru dalam menerapkan media pembelajaran yang baik dalam kelas.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Platform Pembelajaran Educaplay

1. Platform Educaplay

Platform Educaplay diciptakan oleh Juan Diego Polo,¹ dan dibentuk oleh suatu organisasi yang bernama ADR Formación yang berasal dari Spanyol. *Platform Educaplay* merupakan kontribusi *ADR Formación* kepada komunitas pendidikan. Berdasarkan asalnya, *Educaplay* berasal dari bahasa Spanyol yaitu “Aprende jugando” yang artinya belajar sambil bermain.² Dikarenakan berbasis internasional, maka *ADR Formación* membuat nama *platform* ini dari dua kosa kata bahasa Inggris yakni “Educa” singkatan dari “Education” artinya pendidikan, dan “play” artinya bermain. Jadi dari keterangan tersebut dapat diartikan bahwa *Educaplay* artinya adalah pembelajaran yang dilakukan sambil bermain.³

Platform Educaplay adalah sebuah proyek yang muncul pada tahun 2010, ketika ADR Formación memutuskan untuk menghasilkan teknologinya sendiri. Tujuan *platform Educaplay* dibentuk ialah untuk meningkatkan interaktivitas program dan menciptakan berbagai jenis permainan gratis. Selain itu dalam dunia pengajaran guru bisa menggunakannya dengan siswa sebagai ruang pembelajaran online untuk siapapun dan dimanapun. Dengan begitu cara ini membuat pendidikan tidak berhenti di kelas *offline* dan bisa membuat kelas lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, *platform educaplay* merupakan solusi yang

¹Sri Surachmi W & Karl Jahniel S. Sison, “Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes”, *Bogor English Student and Teacher (BEST) Conference*, Vol. 3, (2021), hlm. 4. 17 Educaplay TV, “¿Qué es Educaplay?”, Video Youtube, diunggah 21 April 2020, diakses pada 21 April 2023.

²Educaplay TV, “¿Qué es Educaplay?”, Video Youtube, diunggah 21 April 2020, diakses pada 21 April 2023.

³M. Purwati, Bakhtiar Bima Mustriana, & Sri Rohman Hidayatun, *Kamus Inggris Indonesia*, (Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2013), hlm. 142 & 337.

sempurna untuk memberikan dimensi yang baru bagi pembelajaran baik kelas *online* maupun *offline*, karena cara terbaik untuk belajar adalah dengan bermain.

Platform Educaplay adalah sebuah *platform* pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. *Platform* ini menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI).

Educaplay juga menyediakan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sendiri, sehingga guru dan peserta didik dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti *educaplay*, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, kemampuan mandiri, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, kemampuan membaca, dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan *educaplay* juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang interaktif, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam belajar.⁴

2. Platform Educaplay sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan motivasi anak-anak, dengan tujuan untuk mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki lingkup yang sangat luas, mencakup unsur-unsur seperti pengajar, materi pembelajaran, dan lingkungan yang menciptakan kondisi yang

⁴Rina Dwi Utami, *Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah*, h. 58.

memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁵ Keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada kemampuan pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan tingkat perkembangan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran, sehingga membuat peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran dan mengurangi potensi rasa bosan.⁶

Kemp dan Dayton mengidentifikasi tiga fungsi media pembelajaran, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyampaikan informasi, dan mencapai tujuan pembelajaran. Jadi secara umum, media pembelajaran berperan sebagai alat untuk perantara informasi, menghindari hambatan dalam proses pembelajaran, merangsang motivasi siswa dan guru, serta memaksimalkan proses pembelajaran.⁷

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat penulis jelaskan bahwa media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang menarik dan bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat penting dalam pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, platform Educaplay dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Macam-macam Platform Educaplay

Terdapat berbagai macam *game* atau permainan yang dapat disediakan didalam *educaplay* ini dengan berbagai macam fitur atau template dan fungsi dalam penggunaannya, diantaranya yaitu:

- a. *Froggy jumps*, permainan *froggy jumps* atau permainan lompat katak adalah permainan lompat katak untuk menuju pantai atau daratan dengan aman,

⁵Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), h. 458.

⁶Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h. 2

⁷Athiyatun Nadhrah, *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar* (Skripsi, UIN Riau, 2024) h.12.

caranya adalah dengan memilih tempat lompat yang tepat. Jenis soal untuk membuat permainan ini adalah *multiple choice*.

- b. *Unscramble letter game*, permainan menyusun huruf ini adalah permainan yang digunakan untuk mengajarkan frasa atau daftar kata. Manfaat dari permainan adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengolah atau menyusun kata, melatih kesabaran dan sikap sportif, meningkatkan daya ingat.
- c. *Crossword puzzle*, permainan teka teki silang ini bisa digunakan dalam berkelompok yang mana kata yang harus di tebak dari petunjuk yang disediakan. Petunjuk dapat berupa teks, gambar ataupun audio.
- d. *Word search puzzle*, teka teki pencarian kata digunakan untuk mencari kata atau frasa yang tersembunyi. Beberapa manfaat permainan ini adalah mengasah kemampuan bahasa dan komunikasi, mengasah kreativitas dan membantu untuk berpikir cepat, melatih konsentrasi dan mengasah kemampuan memecah masalah.
- e. *ABC game*, bentuk permainan ini adalah permainan huruf (A-Z) yang disusun berbentuk lingkaran, dan setiap huruf akan diberi pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik.
- f. *Memory game*, permainan ini dilakukan dengan mengumpulkan kartu yang berpasangan. Peserta didik bisa memasangkan kartu yang tertera berdasarkan jenis dan letaknya. Setiap kartu bisa berisikan gambar, teks ataupun audio. Permainan ini dapat memberdayakan daya ingat peserta didik.
- g. *Quiz*, guru bisa membuat kuis melalui permainan *quiz* ini dengan menggunakan file berbentuk teks ataupun multimedia. Bentuk soalnya bisa berupa pilihan ganda dan jawaban singkat.
- h. *Matching column game*, peserta didik dapat mencocokkan setiap elemen yang ada di dua kolom yang berbeda sesuai dengan pasangannya.

- i. *Riddle*, permainan ini seperti permainan tebak gambar. Guru harus memberikan clue berupa teks dan audio sehingga peserta didik bisa menebak gambar dan jawaban yang tepat sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
- j. *Video quiz*, pada permainan ini, guru bisa membuat soal-soal yang berkaitan dengan cuplikan video youtube dengan cara memasukan pertanyaan tersebut kedalam video. Dengan menggunakan video quiz ini, guru bisa mengajak peserta didik menjawab soal-soal sambil menonton.
- k. *Dictation game*, dalam permainan ini, guru dapat merekam atau mengunggah teks lisan. Peserta didik mendengarkan kata-kata tersebut dan harus mengetik apa saja yang didengar.
- l. *Dialogue game*, permainan ini bisa membantu peserta didik berlatih dialog atau percakapan. Peserta didik dapat memutar dan mendengarkan suatu percakapan kemudian mereka bisa mengulangi dialog itu sendiri,⁸

4. Tujuan Platform Educaplay

Penggunaan *platform educaplay* pada tahap kegiatan akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, *platform* pembelajaran *educaplay* juga dapat meningkatkan pemahaman, serta dapat menyajikan data dengan menarik. *Platform* pembelajaran *educaplay* memiliki beberapa tujuan antara lain:⁹

- a. Memeriksa pemahaman peserta didik terhadap materi yang berada di kelas
- b. Menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Memudahkan peserta didik mengingat kembali materi yang telah diajarkan.
- e. Melatih kemampuan berpikir kritis.

⁸Athiyatun Nadhrah, *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar* (Skripsi, UIN Riau, 2024) h.13-14.

⁹Chen, *Emergency Remote Teaching and Beyond*, h. 243.

5. Manfaat Menggunakan Platform Educaplay

Platform educaplay yaitu *game* edukasi atau platform pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dalam media tersebut dapat mendorong siswa dalam berfikir kreatif serta dapat melakukan kegiatan bersama dengan peserta didik dalam melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰

6. Kelebihan Platform Educaplay

- a. Media interaktif dapat menarik dan memperbesar perhatian peserta didik baik dalam belajar sendiri maupun kelompok.
- b. Hal ini dapat meningkatkan kesempatan belajar dan kesadaran terhadap materi yang dipelajari.
- c. Dengan menggunakan media interaktif peserta didik dapat mengalami pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.
- d. Dapat meningkatkan kemampuan belajar pada peserta didik.
- e. Media interaktif dapat mengurangi adanya verbalisme, yakni kesadaran bahwa peserta didik tidak memperhatikan materi yang dipelajari.

7. Kekurangan Platform Educaplay

Selain ada manfaat, media *educaplay* memiliki kekurangan yaitu:

- a. Ketergantungan terhadap internet.
- b. Media daring atau *online* saat mengaksesnya harus terhubung dengan aliran listrik jika baterai perangkat habis atau tidak terdapat sinyal internet maka pengguna tidak dapat membuka media *online*.

8. Langkah-Langkah Pembuatan Akun Platform Educaplay

Dalam membuat akun dan mengoperasikan aplikasi *educaplay*, berikut ini langkah-langkah yang harus dilakukan:

- a. Membuat akun

¹⁰Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, “Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah,” h.58

Akses situs *educaplay* dengan membuka *browser web* dan akses situs resmi *educaplay* di <http://www.educaplay.com/>. klik “daftar akun” dan temukan opsi “daftar” atau “*sign up*” yang terdapat di halaman utama *educaplay*. Setelah itu isi formulir pendaftaran dengan mengisi informasi yang diperlukan, seperti nama, alamat email, serta kata sandi. Ikuti arah yang diberikan.

b. Verifikasi akun

Setelah mengisi formulir, harus memverifikasi akun melalui email. Buka email yang didaftarkan dan ikuti instruksi verifikasi yang diberikan.

c. Pembuatan materi pembelajaran

Dalam membuat materi pembelajaran, langkah pertama yang harus dilakukan yaitu dengan login ke akun yang telah dibuat. Pilih “ buat aktivitas baru” setelah itu pilih jenis aktivitas yang ingin anda buat seperti kuis, permainan, atau simulasi. Lalu isi informasi materi yang diperlukan seperti judul, deskripsi dan parameter lain yang relevan terhadap jenis aktivitas yang dipilih. Kemudian tambahkan konten seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif yang sesuai dengan jenis aktivitas yang dibuat. Lalu sesuaikan pengaturan aktivitas, seperti tingkat kesulitan, durasi, atau tata letak. Pratinjau aktivitas yang telah dibuat, jika semuanya sesuai, maka simpan aktivitas tersebut.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berpangkal dari kata “motif”. Biasanya motif diartikan sebagai daya penggerak yang ada pada diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan karena tanpa adanya motivasi dalam belajar seseorang tidak akan mungkin melakukan kegiatan belajar.¹¹

¹¹Diana Ayu Ramadhani, Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, Vol.6 No.3, thn. 2022, h. 2

Motivasi belajar adalah daya penggerak yang ada dalam diri seseorang baik bersifat intrinsik maupun ekstrinsik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, memberi arah dan menjamin kelangsungan belajar serta berperan dalam menumbuhkan beberapa sikap positif, seperti antusias peserta didik, rasa senang belajar sehingga menambah pengetahuan dan keterampilan.¹²

Motivasi belajar merupakan segala sesuatu yang mampu menggerakkan peserta didik atau individu untuk beraktivitas dan melakukan sesuatu termasuk dorongan untuk belajar agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Selain motivasi belajar yang berperan penting dalam kesuksesan proses belajar mengajar, peran guru juga sangat dibutuhkan yakni sebagai motivator yang baik bagi peserta didik. Guru hendaknya memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.¹³

Menurut Sardiman dalam dalam Emda, menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Guru sebagai pendidik dan motivator harus memotivasi siswa untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan.¹⁴ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas yakni mampu bekerja sungguh-sungguh atau secara terus menerus dan tidak akan berhenti sebelum selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan. Dalam hal ini peserta didik tidak mudah merasa putus asa jika mengalami kesulitan.

¹²Wiwik Andeka, Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Universitas Dharmas Indonesia, thn. 2022, h.8

¹³Wiwik Andeka, Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Universitas Dharmas Indonesia, thn. 2022, h. 5

¹⁴Amna Enda, Kedudukan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran, *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2, thn. 2018, h. 10

- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas yang rutin atau berulang-ulang.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.¹⁵

Apabila peserta didik sudah memenuhi beberapa ciri-ciri atau indikator motivasi belajar diatas, maka bisa dikatakan bahwa peserta didik tersebut sudah memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi.

2. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Menurut Ryan dan Deci dalam Arianti, motivasi belajar terbagi atas dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

a. Motivasi intrinsik.

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari diri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh sesuatu diluar dirinya, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan tersendiri untuk melakukan sesuatu.¹⁶ Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik akan merasa puas ketika tindakannya sudah mencapai hasil yang diinginkan. Misalnya, orang yang gemar membaca buku tanpa ada paksaan dari orang lain, ia akan mencari sendiri buku-buku untuk dibaca. Selain itu, orang yang memiliki motivasi intrinsik adalah salah-satu orang yang termasuk rajin dan bertanggung jawab tanpa menunggu arahan, maka ia akan belajar sebaik-baiknya.

b. Motivasi ekstrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau dorongan dari orang lain, sehingga dengan keadaan demikian peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar.

¹⁵Ridwan Abdullah sani, Strategi Belajar Mengajar, (PT. Rajagrafindo Persada, Cet.2, Depok: 2019), h. 74

¹⁶Arianti, Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Kependidikan*, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone, Vol.12, No.2, Thn. 2018, h. 10

Peserta didik yang tidak memiliki motivasi dalam dirinya memerlukan motivasi dari luar untuk membangkitkan motivasi peserta didik agar mereka memiliki keinginan untuk melakukan kegiatan belajar, misalnya dorongan dari teman, guru dan sebagainya.¹⁷

3. Faktor-Faktor Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Slameto dalam Amna Enda, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah faktor internal dan faktor eksternal.¹⁸ Sedangkan menurut Syah dalam Arianti, menyebutkan bahwa selain faktor internal dan eksternal, faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses pembelajaran peserta didik tersebut.¹⁹

a. Faktor Internal

Faktor dari dalam (internal) yang meliputi fisiologi dan psikologis. Faktor fisiologi terdiri dari kondisi fisik dan panca indra, sedangkan faktor psikologis terdiri dari bakat, minat dan perhatian, kecerdasan dalam belajar, motivasi dan kemampuan kognitif.

b. Faktor Eksternal

Faktor yang datang dari luar diri peserta didik (eksternal) yang meliputi faktor sosial, non sosial dan pendekatan belajar. Faktor sosial terdiri dari kondisi alam dan kondisi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Faktor non sosial terdiri dari keadaan alam, waktu belajar, sarana dan prasarana.²⁰

¹⁷Muhammad Anwar H.M, *Menjadi Guru Profesional* (Cet.1, Jakarta:Reguler Prenada Media Grup, 2018), h. 68

¹⁸Amna Enda, Kedudukan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran, *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2, thn. 2018, h. 7

¹⁹Arianti, Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Kependidikan*, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone, Vol.12, No.2, Thn. 2018, h. 8

²⁰Wiwik Andeka, Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Universitas Dharmas Indonesia, thn. 2022, h.8

c. Faktor Pendekatan Belajar

Selain dari faktor internal dan eksternal peserta didik yang telah dijelaskan sebelumnya, faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.²¹ Segala pendekatan atau strategi yang digunakan juga menjadi penunjang dalam keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran.

C. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam bahasa Arab disebut *tarih*, yang menurut bahasa berarti ketentuan masa. Sedangkan menurut istilah berarti “keterangan yang telah terjadi dikalangnya pada masa yang telah lampau atau pada masa yang masih ada”.

Kebudayaan adalah hasil budidaya manusia dalam kehidupan bersama dalam suatu ruang dan waktu, yang kemudian diwariskan kepada generasi mudanya untuk dikembangkan lebih lanjut dari generasi ke generasi.

Berdasarkan pengertian dari sejarah dan kebudayaan sebagaimana yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan pengertian tentang “Sejarah Kebudayaan Islam” atau “Tarihut Tarbiyah Islamiyyah” sebagai berikut: (a) keterangan mengenai pertumbuhan dan perkembangan pendidikan Islam dari waktu ke waktu yang lain, sejak zaman lahirnya Islam sampai dengan masa sekarang, dan (b) cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan pendidikan Islam, baik dari segi ide dan konsepsi maupun dari segi institusi dan operasionalisasi sejak zaman Nabi Muhammad SAW sampai sekarang.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan suatu pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam dimasa lampau, mulai dari sejarah

²¹Arianti, Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Kependidikan*, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone, Vol.12, No.2, Thn. 2018, h. 8

masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW sampai masa Khulafaurrasyidin.

Berbicara ilmu pengetahuan, Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu nama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab Pra-Islam. sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, Khulafaurrasyidin, sampai masa sekarang.

Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

2. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuankemampuan sebagai berikut:

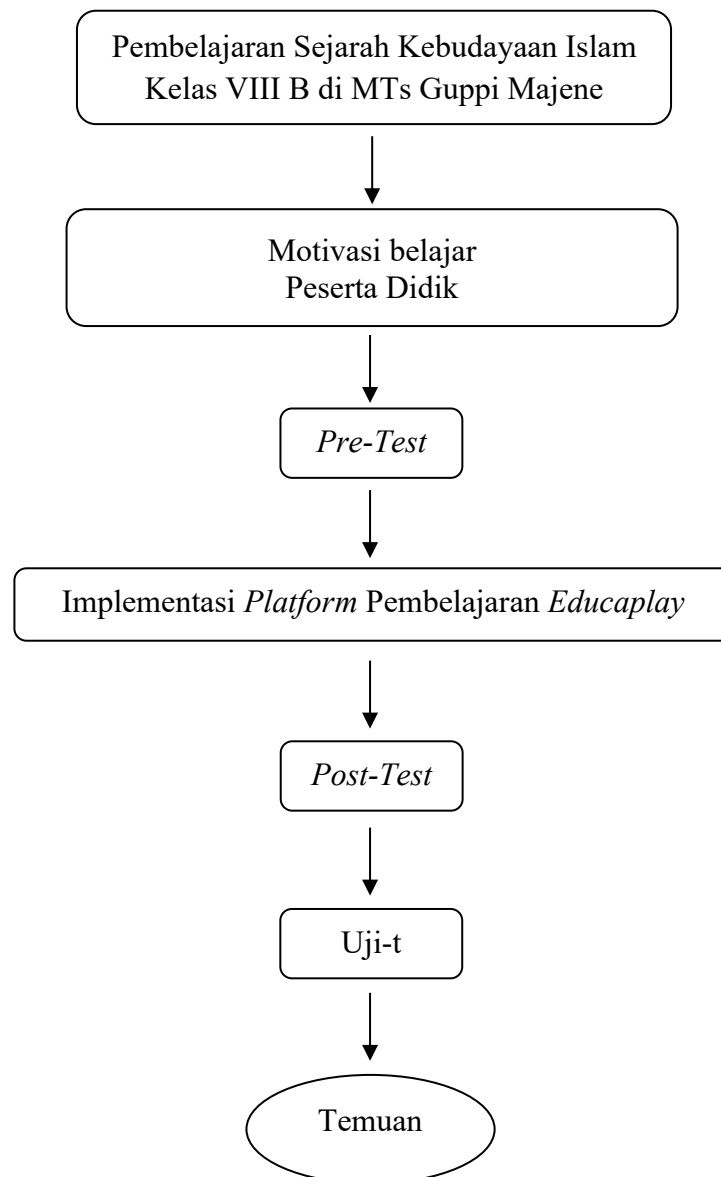
- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari

peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

D. Kerangka Berpikir

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Seiring dengan perkembangan zaman, tidak hanya peserta didik yang perlu aktif dalam pembelajaran, tetapi guru juga dituntut untuk kreatif dalam mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu platform pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah *educaplay*. *Educaplay* merupakan media berbasis permainan interaktif yang penggunaannya dibimbing langsung oleh guru dan dapat diakses di berbagai tempat. Diharapkan, media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII B di MTs Guppi Majene.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. *Jenis dan Lokasi Penelitian*

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan bagian dari penelitian kuantitatif yang paling utama dalam mempelajari hubungan sebab akibat dari kondisi variabel yang diteliti.¹ Metode eksperimen adalah metode yang paling banyak dipilih dan produktif dalam penelitian. Bila dilakukan dengan baik, penelitian eksperimen akan menghasilkan bukti yang paling benar berhubungan dengan sebab akibat.²

2. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di MTs Guppi Majene yang beralamat di Jl. KH. Daeng No. 42, Labuang, Kec. Banggae Timur, Kabupaten Majene Sulawesi Barat. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian, yaitu berdasarkan dengan hasil observasi awal, peneliti menemukan permasalahan yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti.

B. *Pendekatan Penelitian*

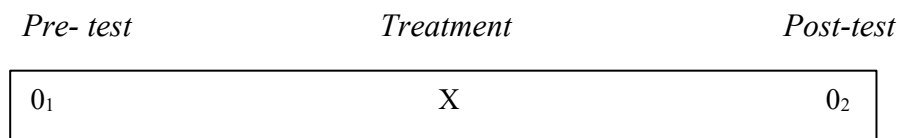
Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dalam bentuk *pre-experimental design* jenis *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono dalam Slamet Rianti, *pre-experimental design* merupakan rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Jenis *one group pretest and posttest design* ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Peneliti memilih desain ini dalam memberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal diterapkannya metode

¹Rifka Agustiandi, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Cet.1. Makassar 2022), h. 43

²Prof. Dr. Emzir, M.Pd., *Metodologi Penelitian Pendidikan, kuantitatif dan kualitatif*, (cet. 11 Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019), h. 64

pembelajaran, kemudian memberikan *posttest* untuk mengetahui keadaan akhir peserta didik setelah digunakannya *platform* pembelajaran *educaplay*.³ Adapun pola penelitian desain menurut sugiyono, sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain *Pre-test Post-test*



Keterangan:

0₁ = Pengukuran motivasi belajar peserta didik sebelum mengimplementasikan *platform* pembelajaran *educaplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

X = Treatment / perlakuan yakni dengan mengimplemetasikan *platform* pembelajaran *educaplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik yang kurang motivasinya dalam belajar.

0₂ = Pengukuran motivasi belajar peserta didik setelah mengimplementasikan *platform* pembelajaran *educaplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.⁴

C. *Populasi dan Sampel*

Sugiyono dalam Slamet Riyanto menjelaskan bahwa populasi merupakan wilayah umum yang mempunyai ciri-ciri yang harus dipelajari yang dipetakan oleh peneliti.⁵ Populasi adalah keseluruhan dari objek yang akan diteliti.⁶ Populasi

³Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Ekperimen*, (Cet.1; Sleman: Yogyakarta, 2020), h.12.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 109.

⁵Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Ekperimen*, (Cet.1; Sleman: Yogyakarta, 2020), h.11.

⁶Syahrum & Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2012), h. 113.

penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII B MTs Guppi Majene yang berjumlah 12 orang.

Arikunto dalam Abdul Hamid menyebutkan bahwa populasi adalah seluruh subjek penelitian.⁷ Berdasarkan jumlah populasi yang sebanyak 12 peserta didik, maka tidak dilakukan proses sampling sebab tidak memenuhi syarat untuk sampelnya. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil seluruh populasi. Kelas VIII B dijadikan sampel juga dikarenakan beberapa pertimbangan, salah satunya adalah permasalahan yang ditemukan dikelas tersebut yakni motivasi belajar peserta didiknya belum tercapai atau masih kurang.

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

Peserta didik Laki-laki	Peserta didik Perempuan	Jumlah Peserta didik
9	6	12

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner. Angket/kuesioner adalah seperangkat pertanyaan yang disusun secara logis, sistematis tentang konsep yang menerangkan variabel-variabel yang diteliti.⁸ Penyebaran angket/kuesioner kepada subjek penelitian bertujuan untuk memperoleh data atau informasi mengenai apakah motivasi belajar peserta didik meningkat sebelum dan setelah digunakan *platform educaplay* dan bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik.

⁷Abdul hamid, “Minat Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Bolano Lambunu Parigi Moutong untuk Melanjutkan Studi Kejenjang Perguruan Tinggi”, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako*, Vol. 16, No. 1, 2019, h. 50.

⁸Ir. Syofian Siregar, M.M. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*, (Cet. 14; Jakarta: Rawamangun, 2018), h. 19

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas, data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen akan dideskripsikan, dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian.⁹ Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket *pre-test* dan *post-test*.

Lembar angket diperlukan untuk dapat mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya *platform* pembelajaran *educaplay*. Lembar kuesioner berbentuk checklist yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan Skala Likert. Peserta didik memberikan tanda cek (√) pada pilihan yang dianggap paling tepat untuk mewakili jawabannya.¹⁰

Penskoran untuk pernyataan pada angket menggunakan Skala Likert yaitu Pernyataan yang dijawab oleh responden mendapat nilai sesuai dengan alternatif jawaban. Kriteria penilaian dari pernyataan tersebut memiliki 4 pilihan jawaban, menurut Sumarmo jawaban disusun dalam bentuk model skala likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu untuk pernyataan positif Ss (Sangat Sering) = 4, Sr (Sering) = 3, Jr (Jarang) = 2, Js (Jarang Sekali) = 1.¹¹

Berdasarkan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sudirman, kisi-kisi lembar angket ini disusun dengan mengadaptasi lembar angket/kuesioner dari penelitian Nurjumhar. Adapun kisi-kisi lembar angket motivasi belajar

⁹M. Makbul. "Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian". Makassar: Program Pasca sarjana, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar 2021. h. 18

¹⁰Devi Nur'aini, *Peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan metode eksperimen pada pembelajaran IPA Kelas V B SD Negeri Tambakrejo Kabupaten Purworejo*, Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Yogyakarta, Thn. 2018, h. 44

¹¹Ari Maulana Fazrin, *Dampak Berita Hoax Terhadap Berkembangnya Sikap Degradasi Moral Peserta Didik (Studi Kasus Di Smkn 4 Bandung)*. Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS. thn 2020, h.49

peserta didik kelas VIII B MTs Guppi Majene yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pernyataan Angket *Pre-test* dan *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
1.	Tekun menghadapi tugas	1,2,3,4	4
2.	Ulet menghadapi kesulitan	5,6,7,8	4
3.	Senang mencari dan memecahkan masalah	9,10,11,12	4
4.	Lebih senang bekerja mandiri	13,14	2
5.	Cepat bosan pada tugas yang rutin	15,16,17	3
6.	Dapat mempertahankan pendapatnya	18,19,20	3
	Jumlah		20

F. *Validitas dan Reliabilitas Instrumen*

1. Validitas Instrumen

Validitas berasal dari kata *validity* yang memiliki arti ketetapan suatu alat ukur dalam melakukan fungsinya. Ketepatan mengukur dapat dilihat dari segi tes dan segi item. Hal ini dilakukan agar diketahui apakah item yang diberikan tersebut sudah benar atau tidak maka dilakukan uji validitas setiap butir pertanyaan atau pernyataan, kedua aspek tes dan itemnya digunakan untuk mengukur ketepatan pengukuran. Perhitungan validitas penelitian ini menggunakan SPSS dengan taraf nilai signifikan 0,05.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah alat ukur yang bisa dipercaya dan selaras dengan yang diukur. Uji reliabilitas dilakukan dalam pengkajian ini untuk mengetahui apakah alat yang digunakan untuk meneliti ini terpercaya dan tidak berubah-ubah pada saat memberikan hasil pengukuran.¹² Setelah mengetahui hasil validitas maka dilanjutkan dengan reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

¹²Sofyan Siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: kencana. 2017. h. 55.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara-cara mengolah data sehingga data tersebut mempunyai makna untuk menjawab masalah dan bermanfaat untuk menguji hipotesis atau pertanyaan penelitian. Teknik analisis data merupakan metode dalam memproses data menjadi informasi.¹³ Berikut ini adalah langkah langkah analisis data pada penelitian ini:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan bentuk analisis data penelitian untuk menguji generalisasi hasil penelitian berdasarkan satu sampel. Analisis deskriptif ini dilakukan dengan pengujian hipotesis deskriptif. Hasil analisisnya adalah apakah hipotesis penelitian dapat digeneralisasikan atau tidak, apabila hipotesis (H_a) diterima, berarti hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Analisis deskriptif ini menggunakan satu variabel atau lebih tetapi bersifat mandiri, oleh karena itu analisis ini tidak berbentuk perbandingan atau hubungan.¹⁴

Statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan ke dalam bentuk mean dan persentase hasil nilai peserta didik sebelum dan setelah menerapkan *platform* pembelajaran *educaplay*. Penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS. Adapun analisis deskriptif dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Nilai rata-rata (mean)

Menghitung nilai rata-rata dengan cara menjumlahkan semua data mean adalah sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

¹³Dr. Muhammad Ramdhan, S.Pd.,M.M, *Metode Penelitian*, Surabaya: 2021, h. 12

¹⁴Ir. Syofian Siregar, M.M. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*, (Cet. 14; Jakarta: Rawamangun, 2018), h.100

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Total skor yang benar

n = Jumlah peserta didik

b. Persentase

Persentase digunakan untuk menghitung seberapa besar persentase dari data penelitian. Adapun rumus mencari persentase data sebagai berikut:

Rumus:

$$P = \frac{N}{F} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

2. Analisis Inferensial

Pada analisis statistik inferensial berfungsi untuk menguji kebenaran atas hipotesis yang telah diajukan peneliti. Agar diketahui hubungan fungsional atau pengaruh antara dua variabel yang ada maka digunakan analisis regresi sederhana. Persamaan analisis regresinya sebagai berikut:

Gambar 3.2 Persamaan Analisis Regresi

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat

X = Variabel bebas

α = Bilangan constant (nilai konstanta Y jika X=0)

b = Koefisien/nilai arah regresi linear (penentu prediksi variabel Y)

Pengujian hipotesis analisis regresi linear sederhana menggunakan uji-t parsial. Uji-t merupakan pengujian untuk menunjukkan pengaruh secara individu

variabel bebas yang ada dalam model terhadap variabel terikat. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat.¹⁵

Pengujian uji-t ini memiliki hipotesis penelitian yaitu apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah digunakan *platform* pembelajaran *educaplay* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII B di MTs Guppi Majene.

¹⁵Nasrita, *Pengaruh pekerjaan dan latar belakang pendidikan orang tua terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan agama islam di SMAN 1 Pamboang*, Skripsi, (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, thn. 2022), h. 32

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Deskripsi data yang disajikan pada bagian ini meliputi Peningkatan *platform* pembelajaran *educaplay* terhadap motivasi belajar berdasarkan hasil kuesioner peserta didik. Nilai yang akan disajikan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Platform Pembelajaran *Educaplay* pada Mata Pelajaran SKI di MTs Guppi Majene

Data ini peneliti peroleh dari hasil angket yang telah disebar ke 12 responden dengan jumlah pernyataan 20 nomor. Berikut adalah tabel rangkuman hasil analisis deskriptif untuk variabel (x).

a. Hasil Validaitas

Pengujian validitas tiap-tiap butir pernyataan dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total. Dalam hal ini, peneliti menggunakan bantuan software SPSS untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan valid atau tidak valid. Jika nilai sig yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), maka item pernyataan tidak valid dan sebaliknya jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) maka item pernyataan dinyatakan valid. Di bawah ini adalah hasil uji validitas dari instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket *platform* pembelajaran *educaplay* (X).

Tabel 4.1
Hasil Validitas Kuesioner Platform Pembelajaran Educaplay

X	Nilai Signifikansi	Keterangan
X1	0,87	Valid
X2	0,85	Valid
X3	0,86	Valid
X4	0,95	Valid
X5	0,93	Valid
X6	0,90	Valid
X7	0,85	Valid
X8	0,87	Valid
X9	0,75	Valid
X10	0,94	Valid
X11	0,85	Valid
X12	0,87	Valid
X13	0,84	Valid
X14	0,88	Valid
X15	0,84	Valid
X16	0,94	Valid
X17	0,90	Valid
X18	0,89	Valid
X19	0,94	Valid
X20	0,93	Valid

Data di atas merupakan hasil validitas kuesioner yang diketahui terdapat 20 jumlah item pernyataan kuesioner dan dinyatakan valid.

b. Hasil Reliabilitas

Tabel 4.2
Hasil Reliabilitas Kuesioner Platform Pembelajaran Educaplay

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.984	20

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa platform pembelajaran educaplay (variable x) diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,771. Artinya 0,57 nilai

Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,5 maka data bernilai reliabel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

c. Analisis data tentang *platform* pembelajaran *educaplay*

Berdasarkan angket yang berisi pernyataan yang telah disebar kepada responden yaitu peserta didik kelas VIII B sejumlah 12 orang, maka penyusun dapat memasukkan bentuk angka yang ditentukan sebagai berikut:

- Jawaban sangat sering : 4
- Jawaban sering : 3
- Jawaban jarang : 2
- Jawaban tidak pernah : 1

Berikut tabel rincian presentasi hasil kuesiner dari beberapa item pernyataan mengenai *platform* pembelajaran *educaplay*.

Tabel 4.3

Saya akan menyelesaikan tugas Sejarah kebudayaan Islam yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	2	8,3%
2	Sering	4	41,7%
3	Jarang	5	33,3%
4	Tidak pernah	1	16,7%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 41,7% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 16,7% yang menjawab tidak pernah (tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.4
Saya tidak pernah mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal Sejarah Kebudayaan Islam

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	-	-
2	Sering	7	58,3%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 58,3% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.5
Apabila saya merasa ragu-ragu dalam menyelesaikan soal atau mengerjakan tugas Sejarah Kebudayaan Islam, maka saya akan mencari contoh yang benar sebagai pola yang akan saya ikuti

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	6	50%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 50% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.6

Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	2	16,7%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	2	16,7%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 16,7% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 16,7% yang menjawab tidak pernah (tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.7

Saya senang jika guru memberikan kesempatan pada saya untuk menjelaskan materi yang sudah saya pahami kepada teman-teman yang lain didepan kelas

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	16,7%
2	Sering	6	25%
3	Jarang	3	50%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 50% yang menjawab sering (Sr), 25% menjawab jarang (Jr) dan 16,7% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.8**Saya akan terus belajar agar dapat menghadapi kesulitan dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	3	82,5%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.9**Kesulitan yang saya hadapi tidak akan membuat semangat belajar saya hilang**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	-	-
2	Sering	7	58,3%
3	Jarang	1	8,3%
4	Tidak pernah	4	33,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 58,3% yang menjawab sering (Sr), 8,3% menjawab jarang (Jr) dan 33,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.10**Saya akan belajar dengan giat tanpa diminta oleh orang lain**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	-	-
2	Sering	7	8,3%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 58,3% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.11**Saya tertarik dengan permasalahan yang berhubungan dengan mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	5	41,7%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 41,7% yang menjawab sering (Sr), 41,7,3% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.12
Saya akan membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berhubungan dengan matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	5	41,7%
4	Tidak pernah	2	16,7%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 41,7% menjawab jarang (Jr) dan 16,7% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.13
Saya akan membaca berbagai sumber untuk dapat menemukan pemecahan soal-soal Sejarah Kebudayaan Islam

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	7	58,3%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 33,3% menjawab jsering (Sr) dan 58,3% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.14
Saya tidak segan bertanya pada guru bila mengalami kesulitan dalam pemecahan soal Sejarah Kebudayaan Islam

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	-	-
2	Sering	7	58,3%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 58,3% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.15
Mengerjakan tugas secara individu lebih menyenangkan bagi saya daripada secara kelompok

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	6	50%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 50% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.16
Mengerjakan tugas sendiri membuat rasa ingin tahu saya semakin besar

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	5	41,7%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 41,7% yang menjawab sering (Sr), 41,7% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.17
Tugas yang eraneka ragam menjadi tantangan tersendiri untuk saya

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	6	50%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 50% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.18

Saya senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru mempertahankannya

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	3	25%
4	Tidak pernah	3	25%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 41,7% yang menjawab sering (Sr), 25% menjawab jarang (Jr) dan 25% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.19

Mengerjakan tugas secara individu membuat saya merasa lebih puas dengan hasil yang saya peroleh

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	3	25%
2	Sering	1	8,3%
3	Jarang	6	50%
4	Tidak pernah	2	16,7%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat sering (Ss), 8,3% yang menjawab sering (Sr), 25% menjawab jarang (Jr) dan 50% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.20**Saya senang memberikan pendapat pada saat kegiatan pembelajaran**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	3	25%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	4	33,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 25% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 33,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.21**Saya akan mempertahankan pendapat yang saya yakini benar**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	5	41,7%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 41,7% yang menjawab sering (Sr), 41,7% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.22
Saya akan mencari tahu kebenaran pendapat saya, sebelum mempertahankannya

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	1	8,3%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	6	50%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 50% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Setelah melakukan pengolahan data, tahapan selanjutnya yaitu dilakukan analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Peneliti menggunakan teknik analisis presentase dengan rumus $P = \frac{N}{F} \times 100\%$

Keterangan :

P = Angket Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Number of cases (jumlah frekuensi atau banyaknya individu).

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Diketahui bahwa skor ideal untuk variabel X ini adalah $4 \times 20 \times 12 = 960$. (4 = skor tertinggi, 20 = butir pernyataan angket dan 12 = jumlah responden). Kemudian diambil jumlah keseluruhan skor dari variable X adalah 589.

Dari 12 responden yang menjadi sampel dengan rincian dari 20 pernyataan yang telah disajikan, dapat diperinci dengan ketentuan yang telah dipaparkan pada tabel diatas. Total skor dari setiap pernyataan yang telah dijawab oleh responden dapat dilihat dalam paparan jumlah skor pada tabel. Total skor dari penerapan platform pembelajaran *educaplay* adalah 589 dan skor ideal adalah 960. kemudian dihitung dengan analisis deskriptif presentase yaitu :

$$P = \frac{N}{F} \times 100\%$$

$$P = \frac{589}{960} \times 100\% = 61,3 \%$$

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria presentase menurut Anas Sudjono sebagai berikut :

Tabel 4.23

Kriteria Interval Nilai

Nilai	Keterangan
75% - 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)
< 24	Kurang (K)

Berdasarkan tabel kategori di atas dapat diketahui bahwa skor ideal 61,3% berada dalam kategori baik, karena berada dalam rentang 50% - 74%, jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan *platform* pembelajaran *educaplay* ini tergolong dalam kategori baik.

2. Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di MTs Guppi Majene

Data ini peneliti peroleh dari hasil angket yang telah disebar ke 12 responden dengan jumlah pernyataan 20 nomor. Berikut adalah tabel rangkuman hasil analisis deskriptif untuk variabel (Y).

a. Hasil Validitas

Pengujian validitas tiap-tiap butir pernyataan dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total. Dalam hal ini, peneliti menggunakan bantuan software SPSS untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan valid atau tidak valid. Jika nilai sig yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), maka item pernyataan tidak valid dan sebaliknya jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) maka item pernyataan dinyatakan valid.

Di bawah ini adalah hasil uji validitas dari instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket motivasi belajar (Y).

Tabel 4.24
Hasil Uji Validasi Motivasi Belajar

X	Nilai Signifikansi	Keterangan
X1	0,87	Valid
X2	0,93	Valid
X3	0,94	Valid
X4	0,87	Valid
X5	0,91	Valid
X6	0,95	Valid
X7	0,81	Valid
X8	0,89	Valid
X9	0,91	Valid
X10	0,95	Valid
X11	0,86	Valid
X12	0,96	Valid
X13	0,96	Valid
X14	0,90	Valid
X15	0,85	Valid
X16	0,95	Valid
X17	0,94	Valid
X18	0,94	Valid
X19	0,93	Valid
X20	0,96	Valid

Tabel di atas merupakan hasil validitas kuesioner yang diketahui terdapat 20 jumlah item pernyataan kuesioner dan dinyatakan valid.

b. Hasil Reliabilitas

Tabel 4.25

Hasil Reliabilitas Kuesioner Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.990	20

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik (variabel Y) diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.990 yang artinya > 0.57 maka data bernilai reliabel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

c. Analisis data tentang motivasi belajar peserta didik

Berikut tabel rincian presentasi hasil kuesioner dari beberapa item pernyataan mengenai motivasi belajar peserta didik.

Tabel 4.26

Saya akan menyelesaikan tugas Sejarah Kebudayaan Islam yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	4	33,3%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	3	25%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 41,7% menjawab sering (Sr) dan 25% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.27
Saya tidak pernah mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal
Sejarah kebudayaan Islam

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	3	25%
2	Sering	6	50%
3	Jarang	3	25%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat sering (Sr), 50% menjawab sering (Sr) dan 25% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik

Tabel 4.28
Apabila saya mersa ragu-ragu dalam menyelesaikan soal atau mengerjakan
tugas Sejarah Kebudayaan Islam, maka saya akan mencari contoh yang
benar sebagai pola yang akan saya ikuti

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	3	825%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	5	41,7%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat sering (Sr), 33,3% menjawab sering (Sr) dan 41,7% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.29
Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	3	25%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat sering (Sr), 41,7% menjawab sering (Sr) dan 33,3% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.30
Saya senang jika guru memberikan kesempatan pada saya untuk menjelaskan materi yang sudah saya pahami kepada teman-teman yang lain didepan kelas

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	4	33,3%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	3	25%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 41,7% menjawab sering (Sr) dan 25% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.31
Saya akan erus belajar agar dapat menghadapi kesulitan dalam Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	4	33,3%
2	Sering	3	25%
3	Jarang	5	41,7%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 25% menjawab sering (Sr) dan 41,7% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.32
Kesulitan yang saya hadapi tidak akan membuat semangat belajar saya hilang

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	3	25%
2	Sering	6	50%
3	Jarang	3	25%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat sering (Sr), 50% menjawab sering (Sr) dan 25% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.33**Saya akan belajar dengan giat tanpa diminta oleh orang lain**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	4	33,3%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 33,3% menjawab sering (Sr) dan 33,3% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.34**Saya tertarik dengan permasalahan yang erhubungan dengan mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	3	25%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat sering (Sr), 41,7% menjawab sering (Sr) dan 33,3% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.35
Saya akan membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berhubungan dengan mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	4	33,3%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	3	25%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 41,7% menjawab sering (Sr) dan 25% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.36
Saya akan membaca berbagai sumber untuk dapat menemukan pemecahan soal-soal Sejarah Kebudayaan Islam

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	3	25%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat sering (Sr), 41,7% menjawab sering (Sr) dan 33,3% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.37
Saya tidak segan bertanya pada guru bila mengalami kesulitan dalam pemecahan soal Sejarah Kebudayaan Islam

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	4	33,3%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 33,3% menjawab sering (Sr) dan 33,3% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.38
Mengerjakan tugas secara individu lebih menyenangkan bagi saya daripada secara kelompok

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	4	33,3%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 41,7% menjawab sering (Sr) dan 25% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.39
Mengerjakan tugas sendiri membuat rasa ingin tahu saya semakin besar

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	4	33,3%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	3	25%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 41,7% menjawab sering (Sr) dan 25% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.40
Tugas yang beraneka ragam menjadi tantangan tersendiri untuk saya

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	4	33,3%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	3	25%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 41,7% menjawab sering (Sr) dan 25% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.41
Saya senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru mempelajarikannya

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	3	25%
2	Sering	5	41,7%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat sering (Sr), 41,7% menjawab sering (Sr) dan 33,3% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.42
Mengerjakan tugas secara mandiri membuat saya merasa lebih puas dengan hasil yang saya peroleh

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	5	41,7%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	3	25%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 41,7% yang menjawab sangat sering (Sr), 33,3% menjawab sering (Sr) dan 25% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.43**Saya senang memberikan pendapat pada saat kegiatan pembelajaran**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	5	41,7%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	3	25%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 41,7% yang menjawab sangat sering (Sr), 33,3% menjawab sering (Sr) dan 25% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.44**Saya akan mempertahankan pendapat yang saya yakini benar**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	5	41,7%
2	Sering	2	16,7%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	1	8,3%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 41,7% yang menjawab sangat sering (Sr), 16,7% menjawab sering (Sr), 33,3% yang menjawab jarang (Jr) dan 8,3% yang menjawab tidak pernah (Tp). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.45

Saya akan mencari kebenaran pendapat saya, sebelum mempertahankannya

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat sering	4	33,3%
2	Sering	4	33,3%
3	Jarang	4	33,3%
4	Tidak pernah	-	-
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Sr), 33,3% menjawab sering (Sr) dan 33,3% yang menjawab jarang (Jr). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Setelah melakukan pengolahan data, tahapan selanjutnya yaitu dilakukan analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Peneliti menggunakan teknik analisis presentase dengan rumus: $P = \frac{N}{F} \times 100\%$

Keterangan :

P = Angket Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Number of cases (jumlah frekuensi atau banyaknya individu).

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Diketahui bahwa skor ideal untuk variabel X ini adalah $4 \times 20 \times 12 = 960$. (4 = skor tertinggi, 20= butir pernyataan angket dan 12 = jumlah responden). Kemudian diambil jumlah keseluruhan skor dari variable X adalah 721.

Dari 12 responden yang menjadi sampel dengan rician dari 20 pernyataan yang telah disajikan, dapat diperinci dengan ketentuan yang telah dipaparkan pada tabel diatas. Total skor dari setiap pernyataan yang telah dijawab oleh responden dapat dilihat dalam paparan jumlah skor pada tabel. Total skor dari penerapan *platform* pembelajaran *educaplay* adalah 721 dan skor ideal adalah 960. Kemudian dihitung dengan analisis deskriptif presentase yaitu :

$$P = \frac{N}{F} \times 100\%$$

$$P = \frac{721}{960} \times 100\% = 75,1 \%$$

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria presentase menurut Anas Sudjono sebagai berikut :

Tabel 4.46
Kriteria Interval Nilai

Nilai	Keterangan
75% - 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)
< 24	Kurang (K)

Berdasarkan tabel kategori di atas dapat diketahui bahwa skor ideal 75,1% berada dalam kategori sangat baik, karena berada dalam rentang 75% - 100%, jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan *platform* pembelajaran *educaplay* ini tergolong dalam kategori sangat baik.

3. Analisis statistik inferensial motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan platform pembelajaran *educaplay*

a. Uji Normalitas

Dalam menguji hipotesis maka terlebih dahulu yang dilakukan adalah pengujian normalitas. Pengujian normalitas dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan aplikasi SPSS Versi 25 dengan analisis *Shapiro-wilk*. Analisis *Shapiro-wilk* digunakan ketika jumlah responden kurang dari 30. Uji

normalitas tersebut digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Adapun kriteria pengujiannya, yaitu sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Dan jika salah satu kedua data $< 0,05$, maka data tersebut juga berdistribusi tidak normal. Adapun uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.47 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Pre-Test Motivasi Belajar Peserta Didik	.102	12	.200*	.986	12	.998
Post-Test Motivasi Belajar Peserta Didik	.133	12	.200*	.918	12	.268
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel pengujian normalitas, dapat dilihat nilai hasil *pre-test* dan *post-test* dengan berfokus pada Shapiro-wilk. Pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 25 memperoleh nilai hasil signifikansi *pre-test* sebesar 0.998 dan *post-test* 0.268. Nilai signifikansi *pre-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.998 > 0.05$. sedangkan pada *post-test* juga memperoleh nilai hasil signifikansi sebesar 0.268. Nilai signifikansi *post-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.268 > 0.05$. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji-T test

Dalam menguji kebenaran atas hipotesis yang diajukan peneliti pada analisis statistik inferensial, peneliti menggunakan pengujian uji-t tes dikarenakan uji normalitas berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji-t tes menggunakan

aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 4.48 Paired Samples Statistic

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test Motivasi Belajar Peserta Didik	49.08	12	15.078	4.353
	Post-Test Motivasi Belajar Peserta Didik	60.08	12	15.204	4.389

Pada tabel diatas, kolom mean menunjukkan skor rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan yaitu 49,08 kemudian setelah diberikan perlakuan memiliki rata-rata 60,08. Dalam mengetahui apakah *platform* pembelajaran *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII B di MTs Guppi Majene, Berikut adalah tabel *paired samples test*:

Tabel 4.49 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Motivasi Belajar Peserta Didik - Post-Test Motivasi Belajar Peserta Didik	-11.000	3.542	1.022	-13.250	-8.750	-10.758	11	.000

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05. Maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan penerapan platform pembelajaran yang diberikan pada masing-masing variabel yaitu sebelum dan setelah penerapan platform pembelajaran (*pre-test* dan *post-test*). Jadi dapat disimpulkan bahwasanya H1 diterima dan H0 ditolak, artinya implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII B di MTs Guppi Majene.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MTs Guppi Majene yang bertujuan untuk memperoleh atau mengetahui implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* terhadap motivasi belajar peserta didik di MTs Guppi Majene. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII B yang berjumlah 12 orang. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu semua jumlah populasi. Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian yang digunakan adalah kuesioner/angket. Untuk analisis data peneliti menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, data *platform* pembelajaran *educaplay* memiliki peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik. Dimana *platform* pembelajaran *educaplay* berada pada kategori B karena sesuai dengan hasil angket yang telah diolah dan diakumulasi bahwa tingkat penerapan *platform* pembelajaran *educaplay* ini yaitu 61,3% dan dimasukkan ke dalam kriteria interval kelas menurut Anas Sudjono berada pada rentang nilai 50% - 74% yang memiliki keterangan baik (B). Hasil penelitiann yang ke dua adalah tentang tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI dalam kategori A karena sesuai dengan hasil angket yang telah diolah dan diakumulasi

bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI yaitu 75,1% dan dimasukkan ke dalam kriteria interval kelas menurut Anas Sudjono berada pada rentang nilai 75% - 100% yang memiliki keterangan sangat baik (A).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian-penelitian sebelumnya bahwa upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan *platform* pembelajaran *educaplay* berhasil diterapkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Chintiya Oktaviayana dan Yolanda Amelia Septiana (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan *platform Educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti.¹ Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, dan Marzuki (2023) membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, dan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil tersebut mendukung temuan penelitian ini bahwa *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.²

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Devi Setio Rini (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Meskipun fokus penelitian tersebut pada hasil belajar,

¹Chintiya Oktaviayana & Yolanda Amelia Septiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educaplay...", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5 No. 2, 2021, h. 112.

²Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, & Marzuki, "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8 No. 3, 2023, h. 89.

temuan ini tetap relevan karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi peningkatan hasil belajar.³

Penelitian dilanjutkan dengan uji prasyarat (uji asumsi dasar) yaitu uji normalitas. Pengujian tersebut menggunakan aplikasi SPSS versi 25 untuk mempermudah dalam mendapatkan hasil pengujian. Adapun uji normalitas data tersebut memperoleh hasil data berdistribusi normal dengan memperoleh nilai hasil signifikansi *pretest* sebesar 0.998 dan *post-test* 0.268. Nilai signifikansi *pre-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.998 > 0.05$ sedangkan pada *post-test* juga memperoleh nilai hasil signifikansi sebesar 0.268. Nilai signifikansi *post-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.268 > 0.05$. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan *uji-t test (paired samples test)* dengan memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 kurang dari 0,05 atau $0,000 \leq 0,05$. Hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan penerapan *platform* pembelajaran yang diberikan pada masing-masing variabel yaitu sebelum dan setelah penerapan (*pre-test* dan *post-test*) *platform* pembelajaran *educaplay*. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya H1 diterima dan H0 ditolak, artinya penerapan *platform* pembelajaran *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII B Di MTs Guppi Majene.

³Devi Setio Rini, "Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Hasil Belajar Peserta Didik", 2024, h. 67.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII B di MTs Guppi Majene.

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang diuraikan pada skripsi yang membahas implementasi *platform* Pembelajaran *educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII B di Mts Guppi Majene, dapat ditarik kesimpulan:

1. Motivasi belajar peserta didik sebelum implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* tergolong masih baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil pernyataan lembar angket/kuesioner *pre-test* yang telah dilawab peserta didik dapat dilihat dari kriteria interval nilai bahwa skor ideal sebesar 61,3% berada dalam kategori baik karena berada dalam rentang 50% - 74%. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum penerapan *platform* pembelajaran *educaplay* ini tergolong dalam kategori baik.
2. Motivasi belajar peserta didik setelah implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini berdasarkan hasil pernyataan lembar angket/kuesioner *pre-test* yang telah dilawab peserta didik dapat dilihat dari kriteria interval nilai bahwa skor ideal sebesar 75,1% berada dalam kategori baik karena berada dalam rentang 75% - 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum penerapan *platform* pembelajaran *educaplay* ini tergolong dalam kategori sangat baik.
3. Implementasi *platform* pembelajaran *Educaplay* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam kelas VIII B di MTs Guppi Majene. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji paired samples test dimana diketahui bahwa nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, implementasi *platform* pembelajaran *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan eksperimen, menguji, sampai pada tahap pengambilan keputusan dari hasil penelitian, maka peneliti merumuskan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada MTs Guppi Majene agar dapat mengembangkan penggunaan media dan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar, untuk mengurangi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Termasuk platform pembelajaran *educaplay* yang belum pernah diterapkan oleh guru di sekolah tersebut.

2. Bagi Guru

Diharapkan *platform* pembelajaran *educaplay* ini dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini terbukti bahwa platform pembelajaran *educaplay* berhasil meningkatkan motivasi belajar meskipun peningkatannya belum signifikan. Guru juga diharapkan mampu melakukan kolaborasi dengan berbagai media atau metode pelajaran lainnya, agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif serta inovatif yang mampu mengurangi permasalahan yang terjadi dalam kelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini, masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan, oleh sebab itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar bisa melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini. Diharapkan pula untuk lebih kreatif dalam memilih permainan saat penerapan *platform* pembelajaran *educaplay*, agar tercipta kebaruan penelitian dari peneliti sebelumnya, terutama untuk meminimalisir kekurangan dari *platform educaplay*, khususnya penggunaan waktu atau efisiensi dalam penerapan *platform* pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiandi, Rifka. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Cet. 1; Makassar, 2022.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Bodi, Idham Khalid dan Karoang Mala'bi. *Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*. Makassar: Balitbang Agama, 2019.
- Hamid, Abdul. "Minat Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Bolano Lambunu Parigi Moutong untuk Melanjutkan Studi Kejenjang Perguruan Tinggi." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 16, No. 1, 2019.
- Hasbullah. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Cet. XIV; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- Hikmawati, Feni. *Metodologi Penelitian*. Cet. 2; Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Jannah, Miftahul. *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V di SDN Karang Tengah 10*. Skripsi. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah, 2020.
- Khalid, Muh. Idham. *Karoang Mala'bi. Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*. Makassar: Balitbang Agama, 2019.
- Kurniawan, Agung Widhi dan Zarah Puspitaningtyas. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cet. I; Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.
- Kurniawantias, Bagas. "Penggunaan Media Pembelajaran KODING (Koran Dinding)." *Alamantara: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Vol. 5, No. 1, 2021.
- Kustandi, Darmawan. *Perkembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2022.
- Mahmud, Syahrudin. *Media Pembelajaran*. Cirebon: Lovrinz Publishing, 2023.
- Muhammad, Anwar. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Pranamedia Group, 2018.
- Nurhamidin, Rahmawati Yuli dan Ruwiah A. Buhungo. "Implementasi Penanaman Nilai-Nilai Karakter Islam Melalui Intensitas Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan." *Educator: Directory of Elementary*

- Education Journal, Vol. 1, No. 1, 2020.
- Oktafiyana, Chintiya dan Yolanda Amalia Septiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy dan Video Animasi Kine Master dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh dan Panca Indra Beserta Fungsi dan Cara Perawatannya." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2, 2022.
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Purwanto. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Rini, Devi Setio. *Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM)*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024.
- Riyanto, Slamet. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif: Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen*. Cet. 1; Sleman: Yogyakarta, 2020.
- Sadiman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cet. XIII; Jakarta: Prenadamedia Group, 2020.
- Septiana, Yolanda Amalia dan Chintiya Oktafiyana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy dan Video Animasi Kine Master dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh dan Panca Indra Beserta Fungsi dan Cara Perawatannya." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2, 2022.
- Setiana, Ristina Dwi dan Sutrisna Wibawa. "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah." *EduStream*.
- Siregar, Sofyan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan*

- R&D. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Susanto, Ahmad. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2016.
- Syahrum dan Salim. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- Syamsu, Yusuf dan Nani M. Perkembangan Peserta Didik. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, 2018.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013.
- Tumulo, Tri Imelda. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inkuiri pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo." *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, Vol. 2, No. 2, 2022.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utami, Rina Dwi. Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah.
- Wafiqni, Nafia dan Asep Ediana Latip. Psikologi Perkembangan Anak Usia MI/SD. Jakarta: UIN Press, 2015.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

LEMBAR ANGKET *PRE-TEST* MOTIVASI BELAJAR

PESERTA DIDIK

A. Petunjuk Pengisian

1. Identitas peserta didik
Nama :
Kelas :
2. Mohon anda menjawab dengan sejujurnya
3. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Pilihlah salah satu yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
4. Adan empat pilihan jawaban yang masing-masing maknanya sebagai berikut:
 - a. Ss : Pertanyaan *sangat sering* jika jawaban benar-benar sesuai dengan apa yang dirasakan = 4 skor.
 - b. Sr : Pernyataan *sering* jika pernyataan cenderung sesuai tetapi belum sepenuhnya setuju dengan apa yang dirasakan = 3 skor.
 - c. Jr : Pernyataan *jarang* jika pernyataan benar namun tidak sering dikerjakan atau dirasakan. = 2 skor.
 - d. Tp : Pernyataan *tidak pernah* jika pernyataan benar-benar tidak sesuai dan sepenuhnya belum pernah dirasakan. = 1 skor.

B. Pertanyaan Angket

No.	Pernyataan	Jawaban			
		Ss	Sr	Jr	Tp
1.	Saya akan menyelesaikan tugas Sejarah Kebudayaan Islam yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu				
2.	Saya tidak pernah mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal Sejarah Kebudayaan Islam.				
3.	Apabila saya merasa ragu-ragu dalam menyelesaikan soal atau mengerjakan tugas Sejarah Kebudayaan Islam, maka saya akan mencari contoh yang benar sebagai pola yang akan saya ikuti				
4.	Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab.				
5.	Saya senang jika guru memberikan kesempatan pada saya untuk menjelaskan materi yang sudah saya pahami kepada teman-teman yang lain didepan kelas				

6.	Saya akan terus belajar agar dapat menghadapi kesulitan dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.				
7.	Kesulitan yang saya hadapi tidak akan membuat semangat belajar saya hilang				
8.	Saya akan belajar dengan giat tanpa diminta oleh orang lain				
9.	Saya tertarik dengan permasalahan yang berhubungan dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.				
10.	Saya akan membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berhubungan dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.				
11.	Saya akan membaca berbagai sumber untuk dapat menemukan pemecahan soal-soal Sejarah Kebudayaan Islam.				
12.	Saya tidak segan bertanya pada guru bila mengalami kesulitan dalam pemecahan soal Sejarah Kebudayaan Islam.				
13.	Mengerjakan tugas secara individu lebih menyenangkan bagi saya dari pada secara kelompok				
14.	Mengerjakan tugas sendiri membuat rasa ingin tahu saya semakin besar				
15.	Tugas yang beraneka ragam menjadi tantangan tersendiri untuk saya				
16.	Saya senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru mempertahankannya.				
17.	Mengerjakan tugas secara mandiri membuat saya merasa lebih puas dengan hasil yang saya peroleh.				
18.	Saya senang memberikan pendapat pada saat kegiatan pembelajaran.				
19.	Saya akan mempertahankan pendapat yang saya yakini benar.				
20.	Saya akan mencari tahu kebenaran pendapat saya, sebelum Mempertahankannya.				

Keterangan:

Adaptasi kuesioner penelitian Nurjumhar, Pengembangan *Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Santifik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pecahan Di SDN 2 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2020/2021*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram, thn. 2021

Lampiran 2

LEMBAR ANGKET *POST-TEST* MOTIVASI BELAJAR

PESERTA DIDIK

A. Petunjuk Pengisian

1. Identitas peserta didik
Nama :
Kelas :
2. Mohon anda menjawab dengan sejujurnya
3. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Pilihlah salah satu yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda ceklis () pada kolom yang disediakan.
4. Adan empat pilihan jawaban yang masing-masing maknanya sebagai berikut:
 - a. Ss : Pertanyaan **sangat sering** jika jawaban benar-benar sesuai dengan apa yang dirasakan = 4 skor
 - b. Sr : Pernyataan **sering** jika pernyataan cenderung sesuai tetapi belum sepenuhnya setuju dengan apa yang dirasakan = 3 skor
 - c. Jr : Pernyataan **jarang** jika pernyataan benar namun tidak sering dikerjakan atau dirasakan. = 2 skor
 - d. Tp : Pernyataan **tidak pernah** jika pernyataan benar-benar tidak sesuai dan sepenuhnya belum pernah dirasakan. = 1 skor

B. Pertanyaan Angket

No.	Pernyataan	Jawaban			
		Ss	Sr	Jr	Tp
1.	Saya akan menyelesaikan tugas Sejarah Kebudayaan Islam yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu				
2.	Saya tidak pernah mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal Sejarah Kebudayaan Islam.				
3.	Apabila saya merasa ragu-ragu dalam menyelesaikan soal atau mengerjakan tugas Sejarah Kebudayaan Islam, maka saya akan mencari contoh yang benar sebagai pola yang akan saya ikuti				
4.	Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab.				
5.	Saya senang jika guru memberikan kesempatan pada saya untuk menjelaskan materi yang sudah saya pahami kepada teman-teman yang lain didepan kelas				

6.	Saya akan terus belajar agar dapat menghadapi kesulitan dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.				
7.	Kesulitan yang saya hadapi tidak akan membuat semangat belajar saya hilang				
8.	Saya akan belajar dengan giat tanpa diminta oleh orang lain				
9.	Saya tertarik dengan permasalahan yang berhubungan dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.				
10.	Saya akan membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berhubungan dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.				
11.	Saya akan membaca berbagai sumber untuk dapat menemukan pemecahan soal-soal Sejarah Kebudayaan Islam.				
12.	Saya tidak segan bertanya pada guru bila mengalami kesulitan dalam pemecahan soal Sejarah Kebudayaan Islam.				
13.	Mengerjakan tugas secara individu lebih menyenangkan bagi saya dari pada secara kelompok				
14.	Mengerjakan tugas sendiri membuat rasa ingin tahu saya semakin besar				
15.	Tugas yang beraneka ragam menjadi tantangan tersendiri untuk saya				
16.	Saya senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru mempertahankannya.				
17.	Mengerjakan tugas secara mandiri membuat saya merasa lebih puas dengan hasil yang saya peroleh.				
18.	Saya senang memberikan pendapat pada saat kegiatan pembelajaran.				
19.	Saya akan mempertahankan pendapat yang saya yakini benar.				
20.	Saya akan mencari tahu kebenaran pendapat saya, sebelum Mempertahankannya.				

Keterangan:

Adaptasi kuesioner penelitian Nurjumhar, Pengembangan *Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Santifik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pecahan Di SDN 2 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2020/2021*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram, thn. 2021

Lampiran 3

MODUL AJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nur Aisyah
Sekolah	: MTs Guppi Majene
Jenjang Sekolah	: MTs
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas	: VIII B
Materi/tema	: Sejarah Daulah Abbasiyah
Alokasi Waktu	: 2 x 60 menit
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu memahami sejarah perkembangan Islam pada masa Daulah Abbasiyah, meliputi latar belakang berdirinya, tokoh-tokoh penting, perkembangan peradaban, serta faktor kemajuan dan keruntuhannya, serta meneladani nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah tersebut dalam kehidupan sehari-hari.	
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik memahami latar belakang berdirinya Daulah Abbasiyah.• Peserta didik memahami faktor pendukung terbentuknya Daulah Abbasiyah.• Peserta didik memahami proses berdirinya Daulah Abbasiyah.• Peserta didik mengenal para pemimpin Daulah Abbasiyah.• Peserta didik memahami silsilah kepemimpinan Daulah Abbasiyah.• Peserta didik memahami kemajuan peradaban Islam pada masa Abbasiyah.• Peserta didik memahami faktor keruntuhan Daulah Abbasiyah.• Peserta didik mampu mengambil hikmah dan nilai keteladanan dari sejarah Abbasiyah.	
D. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:	
<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah.• Mengidentifikasi faktor pendukung terbentuknya Daulah Abbasiyah.• Mendeskripsikan proses berdirinya Daulah Abbasiyah.• Menyebutkan para pemimpin Daulah Abbasiyah.• Menjelaskan silsilah kepemimpinan Daulah Abbasiyah.• Menjelaskan kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam pada masa Abbasiyah.• Menjelaskan faktor penyebab keruntuhan Daulah Abbasiyah.• Menunjukkan sikap teladan dari nilai-nilai sejarah Islam.	

E. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- Berkebinekaan global
- Mandiri
- Bergotong royong
- Bernalar kritis
- Kreatif

F. MATERI PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

- Sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah
- Faktor pendukung terbentuknya Daulah Abbasiyah
- Proses berdirinya Daulah Abbasiyah

Pertemuan 2

- Para pemimpin Daulah Abbasiyah
- Pohon silsilah Daulah Abbasiyah

Pertemuan 3

- Kemajuan peradaban Islam pada masa Abbasiyah
- Faktor keruntuhan Daulah Abbasiyah

G. SARANA, MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR

Sarana	: Papan Tulis, spidol, HP, laptop, LCD proyektor
Media	: Platform Educaplay, WhatsApp Group
Sumber Belajar	: Buku Pket SKI Kelas VIII

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pendahuluan (15 menit)

- Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- Peneliti memperkenalkan diri kepada peserta didik.
- Peneliti menyampaikan tujuannya meneliti di kelas tersebut.
- Peneliti menanyakan bagaimana kabar peserta didik hari ini.
- Peneliti mengintruksikan kepada ketua kelas untuk mempersiapkan temannya dan memimpin doa bersama.

Kegiatan Inti (90 menit)

- Sebelum masuk ke dalam materi, peneliti mengenalkan materi dan media atau platform yang akan digunakan.
- Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Peneliti memberikan penjelasan secara singkat mengenai media atau platform yang akan digunakan.
- Peneliti terlebih dahulu membuat grup WhatsApp kelas
- Peneliti membagikan link aktivitas pembelajaran yang telah dibuat di platform *Educaplay* melalui grup WhatsApp kelas.
- Peneliti memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengakses dan

mengerjakan soal melalui link yang dibagikan.

- Peserta didik mengerjakan soal pada link *Educaplay* selama 10 menit.
- Peserta didik yang menjawab paling banyak dengan benar dan memperoleh poin tertinggi dalam waktu tercepat akan diumumkan sebagai pemenang.

Penutup (15 menit)

- Peneliti memberikan kesempatan kepadapeserta didik untuk bertanya.
- Peneliti mengapresiasi usaha siswa dalam memahami materi.
- Peneliti menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan yang akan datang.
- Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan salam.

I. PENILAIAN

- Kognitif/pengetahuan
- Afektif/sikap
- Psikomotorik/keterampilan

Majene, 1 Juli 2025

Mengetahui,
Guru SKI

Peneliti STAIN Majene

Sri Muliani
NIP. 19709212024212016

Nur Aisyah
NIM. 10156119181

Lampiran 4

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII B MTS GUPPI MAJENE

No	Nama	PERTEMUAN				%KEHADIRAN		
		1 21/07/ 2025	2 28/07/ 2025	3 04/07/ 2025	4 11/07/ /2025	S	I	A
1	Abraham Asdar	√	√	√	√			
2	Ahmad Aghifari	√	√	√	√			
3	Ahmad Rifki	√	√	√	√			
4	Arham Husain	√	√	√	√			
5	Fathir Fathur Rahman	√	√	√	√			
6	Firlyani Erwin	√	√	√	√			
7	Ibrahim	√	√	√	√			
8	Ismail	√	√	√	√			
9	Muh. Hasraf	√	√	√	√			
10	Nuraini	√	√	√	√			
11	Nuratika	√	√	√	√			
12	Nurul Alya Jazirah	√	√	√	√			

Mengetahui,

Guru SKI

Peneliti STAIN Majene

Sri Mulyani

Nur Aisyah

Lampiran 7

DOKUMENTASI PENELITIAN

Proses Pembelajaran sejarah kebudayaan islam sebelum *platform educaplay* diterapkan dengan membagikan lembar kuesioner *pre-test* motivasi belajar peserta didik



Dokumentasi proses pembelajaran sebelum diterapkan *platform educaplay*



Dokumentasi proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah diterapkan *platform educaplay*



Dokumentasi dengan memberikan penghargaan (hadiah) kepada masing-masing peserta didik yang mendapat poin tertinggi dan dilanjutkan dengan membagikan kuesioner *post-test* motivasi belajar peserta didik



Lampiran 8



**YAYASAN PENDIDIKAN GUPPI
MADRASAH TSANAWIYAH GUPPI MAJENE
MTs. GUPPI MAJENE
Jl. KH. Daeng No. 42 Kab. Majene**

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : MTs.21.22.13/OT.01.2/061/VII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **Drs Sayadi**
NIP : 19670508 200604 1 002
Pangkat / Golongan : Pembina/IVa
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah GUPPI Majene

Dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : **Nur Aisyah**
NIM : 10156119181
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Guru Pendamping : **Sri Mulyani, S.Pd.I**

Telah selesai melaksanakan Penelitian di MTs GUPPI Majene melalui metode ceramah yang dilaksanakan mulai tanggal 21 Juli 2025 s/d tanggal 4 Agustus 2025 dengan judul penelitian "*Implementasi Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII B di MTs GUPPI Majene*".

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Majene, 5 Agustus 2025

Kepala Madrasah,



Drs. Sayadi

Nip. 19670508 200604 1 002

Lampiran 9



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MAJENE
Jl. BLK Ling. Passarang, No.17,Kel. Totoli, Kec. Banggae Kab. Majene Prov. Sulawesi Barat
Telp. 085398569773 / 0811572411 / 085242949267
website: www.stainmajene.ac.id, email: stainmajene16@gmail.com

Nomor : B.720/Sti.03/1.1/PP.00.9/07/2025

Majene, 16 juli 2025

Sifat : Penting

Lamp : 1 (satu) Rangkap

Hal : **Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Bupati Majene

Cq. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Majene

Di.-

Tempat

Assalamu Alaikum, Wr.Wb

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa STAIN Majene yang tersebut namanya dibawah ini ;

Nama : **Nur Aisyah**

Nim : 10156119181

Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan

Bermaksud melakukan penelitian dalam rangka menyusun Proposal Skripsi yang berjudul **"Implementasi Platform Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII B MTs Guppi Majene"**. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana.

Dosen Pembimbing : 1. Aan Setiawan, M.Pd
2. Kamus, Lc., M.Pd

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk mengadakan penelitian dari tanggal : 21 Juli s/d 21 Agustus 2025.

Demikian atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

an Ketua
Wakil Ketua Bidang Akademik,

Dr. Muhammad Nasir, M.A
Nip. 197606032008011015

Tembusan :

1. Ketua STAIN Majene
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Kepala DP Mp Tsp
4. Arsip

Lampiran 10



PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPM-PTSP)

Jln. Ammana Wewang No 12 Telp (0422) 21947 Majene-Sulbar

IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7.2/570/IP/VII/2025

Berdasarkan Peraturan Bupati nomor : 28 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene, serta membaca surat Rekomendasi Penelitian Dari Badan Kesatuan bangsa dan Politik Nomor 070/571/VII/2025 Tanggal 16 Juli 2025 maka pada prinsipnya kami menyetujui dan **MEMBERI IZIN** Kepada :

N a m a	: NUR AISYAH
Pekerjaan	: Mahasiswi
N I M	: 10156119181
Program Study/Jurusan	: S1 Tarbiyah dan Keguruan
Universitas	: STAIN Majene
Alamat	: Mirring Desa Mirring Kec. Binuang Kab. Polewali Mandar

Untuk melaksanakan Penelitian di Kabupaten Majene dengan Judul **"IMPLEMENTASI PLATFORM PEMBELAJARAN EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS VIII B DI MTS GUPPI MAJENE"** dengan ketentuan:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan diharapkan melapor kepada pemerintah setempat dan atau tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan.
3. Mentaati semua Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Majene2
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak mentaati peraturan diatas.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Majene
Pada Tanggal : 17-07-2025
Kepala Dinas



Hj. HASNAWATI, S.Sos.MM.
Pangkat: Pembina Utama Muda
Nip. 19660607 198803 2 015

RIWAYAT HIDUP



Nur Aisyah, lahir di Kanang pada tanggal 13 Maret 2000. Peneliti merupakan anak ke-empat dari enam bersaudara anak dari pasangan Bapak Ambo Tuo dan Ibu Satira beralamat Desa Mirring Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. Peneliti memulai pendidikannya di SDN No.031 Inpres Mirring pada tahun 2007 dan selesai pada Tahun 2013. Setelah itu, peneliti melanjutkan pendidikan di MTs Izzatul Maarif Tappina pada Tahun 2013 dan selesai pada Tahun 2016. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMK Negeri Paku, dengan mengambil jurusan Multimedia dan selesai pada Tahun 2019. Selanjutnya dengan keyakinan pada Allah Swt. Pada tahun yang 2019, peneliti melanjutkan pendidikan (S1) dengan mendaftar di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene melalui jalur (UM-PTKIN) dan diterima sebagai mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir dengan ketekunan, motivasi tinggi, untuk terus belajar dan berusaha semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “**Implementasi Platform Pembelajaran *Educaplay* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VII B di MTs Guppi Majene**”.