

Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Educaplay* Pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII Terhadap Motivasi Siswa dan Hasil Belajar di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo

**Moh. Dede Ardiansyah ¹⁾, Dr. Agus Suprijono, M.Si ²⁾, Dr. Nuansa Bayu Segara, S.Pd., M.Pd. ³⁾,
Dhimas Bagus Virgiawan, M.Pd. ⁴⁾**

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh media interaktif berbasis *Educaplay* terhadap motivasi siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kurangnya motivasi siswa dan hasil belajar akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih bersifat satu arah dan minim interaktivitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe *posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Educaplay*, dan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional menggunakan *quiz* berbasis *PowerPoint*. Instrumen penelitian terdiri dari angket motivasi siswa dan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator teoretis. Data dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa dan hasil belajar. Selain itu, siswa yang belajar menggunakan media interaktif berbasis *Educaplay* menunjukkan peningkatan motivasi siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong pencapaian kompetensi pembelajaran IPS. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis multimedia dan memberikan implikasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21.

Kata kunci: *Educaplay*, media interaktif, motivasi siswa, hasil belajar, IPS

Abstract

This study aims to measure the effect of Educaplay-based interactive media on students' motivation and learning outcomes in Social Studies (IPS) for eighth-grade students at SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. The background of this research stems from the lack of student motivation and low learning outcomes due to the continued use of conventional, one-way teaching methods with minimal interactivity. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design of the posttest control group type. The research sample consisted of two classes: an experimental group that received instruction using Educaplay-based interactive media and a control group that was taught using conventional PowerPoint-based quiz learning. The research instruments included a student motivation questionnaire and a multiple-choice learning outcomes test developed based on theoretical indicators. Data were analyzed using simple linear regression. The results showed that the use of Educaplay-based interactive media had a significant effect on increasing both student motivation and learning outcomes. Furthermore, students who learned using Educaplay demonstrated higher increases in motivation compared to those in the control group. These findings indicate that the integration of interactive technology-based learning media can create a more engaging learning environment, enhance student participation, and support the achievement of learning competencies in Social Studies. This research provides a theoretical contribution to the development of multimedia-based instructional strategies and practical implications for teachers in designing innovative learning aligned with 21st-century student characteristics.

Keywords: *Educaplay, interactive media, student motivation, learning outcomes, Social Studies*

How to Cite: Ardiansyah, M.D., dkk (2025). Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Educaplay* Pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII Terhadap Motivasi Siswa dan Hasil Belajar di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (No 04): 88–98

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran penting yang berfungsi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan memahami fenomena sosial, ekonomi, budaya, dan politik secara utuh. Pembelajaran IPS tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap kritis, peduli sosial, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS masih menghadapi tantangan berupa minimnya variasi strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan bermakna (Alsubaie, 2020; Beres & Kazimierczuk, 2021). Banyak guru masih menerapkan metode ceramah satu arah, pencatatan materi, dan penugasan tanpa dukungan teknologi, sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar (Su & Cheng, 2022). Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Berdasarkan observasi di kelas VIII, terlihat bahwa antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS tergolong rendah, dan capaian nilai ulangan harian pada materi “Pembangunan Perekonomian Indonesia” belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil refleksi siswa menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka merasa jenuh dan kesulitan memahami materi yang disampaikan secara konvensional.

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang relevan untuk digunakan adalah Educaplay, sebuah platform berbasis web yang menyediakan beragam aktivitas edukatif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan peta interaktif. Media ini memungkinkan pembelajaran yang lebih visual, menyenangkan, serta berbasis permainan edukatif (gamifikasi), yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Marín-Díaz et al., 2021; López-Pernas et al., 2021).

Educaplay juga didukung oleh teori Kognitif Multimedia dari Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih optimal jika materi disampaikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal secara bersamaan (dual-channel). Selain itu, Educaplay juga sesuai dengan prinsip teori Self-Determination dari Deci dan Ryan (2000), yang menekankan bahwa motivasi intrinsik siswa akan meningkat jika mereka diberi kesempatan untuk memilih, merasa kompeten, dan terlibat dalam proses belajar. Penelitian oleh Wang dan Vásquez (2019), serta Ibrahim et al. (2022) juga membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi mampu mendorong otonomi belajar, peningkatan partisipasi, dan pencapaian akademik yang lebih tinggi.

Penelitian internasional dalam satu dekade terakhir menunjukkan bahwa media digital berbasis game edukatif memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, Lee et al. (2018) dalam studinya menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis game mampu meningkatkan ketertarikan dan retensi siswa terhadap materi. Demikian pula, Tsai et al. (2020) menyatakan bahwa aplikasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep abstrak dalam pelajaran sosial. Penelitian oleh Hung et al. (2022) bahkan menyarankan penggunaan kombinasi game dan multimedia sebagai strategi pembelajaran utama dalam kurikulum digital abad ke-21. Sementara itu, González et al. (2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara signifikan berdampak terhadap perkembangan kognitif dan afektif siswa di kelas sosial-humaniora.

Penelitian ini menjadi relevan tidak hanya karena mendukung pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital, tetapi juga karena memberikan kontribusi dalam mengisi celah riset terkait penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPS secara langsung. Oleh karena itu, rumusan masalah dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan seberapa besar pengaruh media interaktif berbasis Educaplay pada mata pelajaran IPS kelas VIII terhadap motivasi siswa dan hasil belajar di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi referensi untuk perancangan dan pengembangan aplikasi pembelajaran yang serupa, yang berpotensi untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi-eksperimen, karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan terhadap subjek yang diteliti. Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control group design*, di mana pengukuran dilakukan hanya setelah perlakuan diberikan. Desain ini dipilih untuk menghindari efek tes awal yang dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, di mana dua kelas yang memiliki karakteristik akademik yang relatif seimbang dijadikan sampel, yaitu kelas VIII D sebagai kelas kontrol dan kelas VIII E sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas terdiri dari 43 siswa.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Educaplay. Seluruh kegiatan dilakukan dalam pembelajaran tatap muka menggunakan proyektor dan gawai siswa. Sementara itu, kelas kontrol mendapatkan pembelajaran menggunakan media konvensional berupa tayangan PowerPoint dengan metode ceramah dan tanya jawab. Materi yang diajarkan di kedua kelas sama, yaitu tentang “Pembangunan Perekonomian Indonesia” sesuai dengan Capaian Pembelajaran IPS kelas VIII.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Instrumen motivasi disusun berdasarkan teori Self-Determination yang mencakup dimensi otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial, terdiri dari 20 pernyataan dalam skala Likert lima

tingkat. Sedangkan instrumen hasil belajar berupa tes pilihan ganda sejumlah 30 soal yang mengukur penguasaan konsep Perkembangan ekonomi Indonesia dari masa ke masa dan perdagangan internasional. Sebelum digunakan, kedua instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya kepada siswa di luar sampel penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana. Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap motivasi dan hasil belajar siswa secara terpisah, dengan bantuan program SPSS. Sementara itu, untuk memperkuat hasil penelitian ditambahkan uji Mann-Whitney yang digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam hasil posttest. Sebelumnya, data juga dianalisis melalui uji asumsi klasik atau analisis prasyarat seperti normalitas, homogenitas, linearitas, dan heteroskedastisitas untuk memastikan kelayakan model analisis. Semua data yang dianalisis berasal dari hasil pengukuran setelah perlakuan diberikan, sesuai dengan desain eksperimen yang digunakan.

Dengan pendekatan dan desain ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat tentang efektivitas media Educaplay dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa IPS. Selain itu, hasil analisis kuantitatif ini juga diharapkan dapat menguatkan posisi media interaktif dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji analisis prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi dasar statistik parametrik. Uji yang digunakan meliputi uji normalitas, homogenitas, linearitas, dan heteroskedastisitas. Uji Normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk terhadap data motivasi siswa dan hasil belajar di kedua kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi berada di atas 0,05, baik untuk kelompok kontrol motivasi siswa 0,337, dan untuk hasil belajar 0,259. Sedangkan pada kelas eksperimen motivasi siswa dengan nilai 0,342 dan untuk hasil belajar 0,142. Hal ini mengindikasikan bahwa data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lanjutan menggunakan uji parametrik yang dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

	Shapiro-Wilk		
	Variabel	Kelas	Sig.
	Motivasi Siswa	Kontrol	0,337
		Eksperimen	0,342
	Hasil Belajar	Kontrol	0,259
		Eksperimen	0,142

Selanjutnya, Uji Homogenitas Varians dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama. Hasil uji Levene's Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk motivasi siswa berada di bawah 0,05 based on mean 0,019, demikian pula untuk hasil belajar based on mean 0,031. Meskipun nilai signifikansi berada di bawah batas konvensional, hal ini mengindikasikan bahwa varians antar kelompok tidak homogen. Oleh karena itu, sebagai bentuk kontrol tambahan terhadap potensi bias akibat ketidakhomogenan data, dilakukan analisis tambahan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney sebagai pembanding hasil regresi yang dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Test of Homogeneity of Variance		
Motivasi Siswa		Sig.
	Based on Mean	0,019
	Based on Median	0,070
	Based on Median and with adjusted df	0,071
	Based on trimmed mean	0,020
Hasil Belajar	Based on Mean	0,031
	Based on Median	0,035
	Based on Median and with adjusted df	0,036
	Based on trimmed mean	0,027

Uji Linearitas dilakukan untuk melihat apakah terdapat hubungan linear antara variabel bebas media interaktif Educaplay dan variabel terikat motivasi siswa (Y1) dan hasil belajar (Y2). Berdasarkan output ANOVA, nilai signifikansi *deviation from linearity* untuk motivasi siswa sebesar 0,192 dan untuk hasil belajar sebesar 0,658, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel bebas dan terikat adalah linear, dan model regresi linear sederhana dapat digunakan secara tepat. Yang dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Motivasi Siswa Media educaplay	ANOVA Table (Linearitas)	Sig.
	Deviation from Linearity	0,192
Hasil Belajar Media educaplay	ANOVA Table (Linearitas)	Sig.
	Deviation from Linearity	0,658

Terakhir, dilakukan Uji Heteroskedastisitas untuk memastikan bahwa varians residual model regresi bersifat konstan atau homoskedastis. Uji dilakukan dengan mengamati signifikansi dari variabel independen terhadap residual. Hasil menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk motivasi siswa adalah 0,156 dan untuk hasil belajar adalah 0,791, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, tidak ditemukan gejala heteroskedastisitas dalam model, sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut dengan regresi linear sederhana.

Model Motivasi Siwa	Coefficients^a (Heterokedastisitas)
	Sig.
(Constant)	0,030
Media educaplay	0,156

Model Hasil Belajar	Coefficients^a (Heterokedastisitas)
------------------------	--

	Sig.
(Constant)	0,648
Media educaplay	0,791

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis prasyarat, dapat disimpulkan bahwa data motivasi siswa dan hasil belajar telah memenuhi sebagian besar asumsi klasik yang diperlukan, dan untuk data yang tidak homogen telah diberikan penanganan melalui uji tambahan Mann-Whitney. Hal ini memastikan validitas dari hasil analisis regresi dan memperkuat keandalan temuan dalam penelitian ini.

Selanjutnya berdasarkan analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 1,531 dengan signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Semakin tinggi intensitas penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran, semakin tinggi pula motivasi siswa yang ditunjukkan. Nilai konstanta regresi sebesar 17,979 menandakan motivasi dasar siswa tanpa perlakuan media, sedangkan peningkatan terjadi sebesar 1,531 poin setiap satuan peningkatan penggunaan media. Hal ini dapat dijelaskan secara rinci dalam tabel berikut:

Model	Unstandardized Coefficients	Sig.
	B	Sig.
(Constant)	17,979	0,005
Media educaplay terhadap Motivasi Siswa	1,531	0,000

Nilai signifikansi untuk variabel Penggunaan Media Interaktif Berbasis Educaplay (X) adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai t hitung sebesar 10,947 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2,020. Hal ini menunjukkan bahwa secara parsial, Penggunaan Media Interaktif Berbasis Educaplay (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi Siswa (Y1) sehingga hipotesis pertama pada penelitian ini dapat diterima. Kontribusi media Educaplay terhadap motivasi siswa juga ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,745, artinya sebesar 74,5% variasi motivasi siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media ini, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian yang dijelaskan dalam tabel berikut:

Model Summary		
Model	R	R Square
Motivasi Siswa	0,863	0,745

Selain itu, uji Mann-Whitney juga menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Rata-rata motivasi siswa pada kelas eksperimen sebesar 63,22, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 23,78 yang dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Mann-Whitney Test	
Motivasi Siswa	Asymp.Sig. (2-tailed)
	0,000

Variabel	Group Statistics		
Motivasi Siswa	Kategori	N	Mean
	Kelas_Kontrol	43	23,78
	Kelas_Eksperimen	43	63,22

Untuk hasil belajar, Berdasarkan analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 1,752 dengan signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Semakin tinggi intensitas penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran, semakin tinggi pula hasil belajar yang ditunjukkan. Nilai konstanta regresi sebesar 5,919 menandakan hasil belajar siswa tanpa perlakuan media, sedangkan peningkatan terjadi sebesar 1,531 poin setiap satuan peningkatan penggunaan media. Hal ini dapat dijelaskan secara rinci dalam tabel berikut:

Model	Unstandardized Coefficients	Sig.
	B	Sig.
(Constant)	5,919	0,365
Media Educaplay terhadap Hasil Belajar	1,752	0,000

Nilai signifikansi untuk variabel Penggunaan Media Interaktif Berbasis Educaplay (X) adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai t hitung sebesar 10,947 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2,020. Hal ini menunjukkan bahwa secara parsial, Penggunaan Media Interaktif Berbasis Educaplay (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar (Y₂) sehingga hipotesis kedua pada penelitian ini dapat diterima. Kontribusi media Educaplay terhadap hasil belajar juga ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,770, artinya sebesar 77,0% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan media ini, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian yang dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Model Summary		
Model	R	R Square
Motivasi Siswa	0,877	0,770

Hasil uji Mann-Whitney untuk hasil belajar menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang menandakan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata hasil

belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 64,94, sedangkan pada kelas kontrol hanya 22,06. Perbedaan ini menguatkan temuan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media Educaplay memiliki capaian belajar yang lebih tinggi secara konsisten. Hal ini dapat dijelaskan secara rinci dalam tabel berikut:

Mann-Whitney Test	
Hasil Belajar	Asymp.Sig. (2-tailed)
	0,000

Variabel	Group Statistics		
Hasil Belajar	Kategori	N	Mean
	Kelas_Kontrol	43	22,06
	Kelas_Eksperimen	43	64,94

Temuan penelitian ini selaras dengan prinsip dasar Pembentukan motivasi siswa merujuk pada teori *self-Determination* Deci dan ryan yang mengungkapkan adanya Pembentukan motivasi siswa dalam konteks pembelajaran IPS melalui media interaktif berbasis Educaplay. Teori ini menyatakan bahwa motivasi intrinsik berkembang optimal ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu autonomy (kemandirian), competence (kompetensi), dan relatedness (keterhubungan sosial).

Siswa di kelas kontrol mendapatkan pembelajaran dengan media kuis berbasis *PowerPoint* yang meskipun bersifat visual, namun masih terbatas dalam hal interaktivitas, fleksibilitas, dan keterlibatan siswa secara aktif. Media *PowerPoint* cenderung bersifat satu arah dan tidak menyediakan feedback instan secara otomatis, sehingga siswa tidak dapat langsung mengetahui benar atau salah atas jawaban mereka. Selain itu, *PowerPoint* tidak memungkinkan integrasi elemen gamifikasi seperti skor otomatis, badge, atau leaderboard yang dapat memotivasi secara kompetitif. Hal ini menyebabkan kebutuhan akan autonomy, competence, dan relatedness tidak terpenuhi secara optimal. Siswa hanya mengikuti alur presentasi yang telah ditentukan guru tanpa adanya ruang untuk eksplorasi mandiri, tantangan bertahap, maupun keterlibatan sosial yang bermakna. Sebaliknya, pembelajaran dengan media interaktif Educaplay memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menerima umpan balik langsung, dan berinteraksi dalam lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Selain itu, temuan ini juga menguatkan prinsip *Self-Determination Theory* sebagaimana diadaptasi dalam dunia pendidikan digital modern, di mana kemandirian belajar, keberhasilan personal, dan koneksi sosial menjadi penopang utama dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan memotivasi. Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk membentuk lingkungan belajar yang otonom, kompeten, dan saling terhubung secara sosial. mendukung teori kognitif multimedia oleh Mayer yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan saluran visual dan verbal dapat meningkatkan pemrosesan informasi dan retensi belajar siswa. Educaplay yang menyajikan konten dalam bentuk kuis, permainan visual, dan interaksi digital terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa dan memperkuat daya serap materi. Selain itu,

pendekatan ini selaras dengan teori motivasi Self-Determination yang menekankan pentingnya perasaan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dalam meningkatkan motivasi belajar.

Sedangkan untuk hasil belajar Temuan ini dapat dijelaskan melalui perspektif Teori Kognitif Multimedia yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan secara simultan melalui dua saluran sensorik utama, yakni saluran visual dan verbal. Mayer menyebutkan bahwa otak manusia memiliki dua saluran pengolahan informasi visual/piktorial dan verbal/auditori dan proses belajar yang optimal terjadi saat siswa secara aktif memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi melalui kedua saluran tersebut. Konteks pembelajaran IPS menggunakan Educaplay, siswa terlibat dalam berbagai aktivitas yang memadukan teks, gambar, audio, dan animasi secara terpadu. Misalnya, ketika mengerjakan kuis interaktif atau permainan edukatif, siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat ilustrasi visual yang mendukung dan mendengar instruksi atau suara latar yang memperjelas materi. Situasi ini mendukung prinsip *dual-channel processing*, yang menurut Mayer sangat penting untuk memaksimalkan retensi dan pemahaman.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*, penyampaian materi cenderung bersifat satu arah dan kurang mendukung prinsip-prinsip dalam teori Mayer. *PowerPoint* menyajikan informasi hanya melalui saluran visual dan tidak menyediakan umpan balik langsung, fitur interaktif, atau segmentasi konten yang adaptif. Hal ini menyebabkan siswa hanya menjadi penerima pasif informasi tanpa keterlibatan kognitif yang mendalam. Ketidadaan elemen suara, animasi interaktif, serta pembagian tugas belajar menjadi bagian-bagian yang manageable menyebabkan potensi terjadinya cognitive overload, khususnya bagi siswa dengan kapasitas memori kerja yang rendah. Kurangnya keterlibatan aktif dalam mengorganisasi dan memproses informasi membuat hasil belajar siswa di kelas kontrol cenderung lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang menggunakan Educaplay.

Dengan demikian, penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran IPS tidak hanya relevan secara praktis, tetapi juga secara teoritis konsisten dengan prinsip-prinsip teori kognitif multimedia Mayer. Media ini berfungsi tidak sekadar sebagai alat bantu mengajar, melainkan sebagai strategi pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi proses berpikir dan pemahaman siswa secara mendalam. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif berbasis Educaplay layak direkomendasikan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar IPS di tingkat SMP.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh media interaktif berbasis Educaplay (X) terhadap Motivasi Siswa (Y1) dan pengaruh media interaktif berbasis Educaplay (X) terhadap Hasil Belajar (Y2) maka diperoleh penggunaan media interaktif berbasis Educaplay berpengaruh signifikan dan positif terhadap peningkatan motivasi siswa dan Hasil belajar pada pembelajaran IPS. Penemuan tersebut berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan hasil uji t memperoleh nilai signifikansi $p\text{-value} < 0,05$ yakni 0,000 pada variabel motivasi siswa dan 0,000 pada variabel Hasil belajar, sehingga menunjukkan bahwa perbedaan siswa yang mengimplementasikan media interaktif berbasis Educaplay atau tidak bukan terjadi karena kebetulan, melainkan benar-benar mengalami peningkatan pada tingkat motivasi siswa dan hasil belajar atas pengaruh penerapan media interaktif berbasis Educaplay. Melalui perolehan hasil nilai koefisien determinasi yakni $R^2 = 0,745$ pada variabel motivasi siswa dan $R^2 = 0,770$ pada variabel hasil belajar. Artinya, media interaktif berbasis Educaplay mendorong motivasi siswa serta meningkatkan hasil belajar. penemuan pada penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian

yang ingin mengetahui seberapa besar pengaruh media interaktif berbasis educaplay terhadap aspek afektif dan kognitif siswa dalam pembelajaran IPS dan penelitian ini memperkuat teori motivasi siswa dari Deci & Ryan serta teori kognitif multimedia dari Mayer berdasarkan konteks pendidikan interaktif berbasis teknologi. Motivasi siswa yang kuat berdasarkan teori *Self-Determination* akan meningkatkan *self-efficacy* siswa (Bandura), yang kemudian mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar multimedia (Mayer). Ketika siswa percaya diri dan termotivasi secara intrinsik, mereka lebih siap mengelola beban kognitif dan menyerap materi secara efektif. Maka, sinergi antara motivasi dan strategi pembelajaran berbasis multimedia akan menghasilkan peningkatan yang nyata dalam hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghasab, M., Hardman, J., & Handley, Z. (2020). The impact of gamified instruction on language learning: A meta-analysis. *Computer Assisted Language Learning*, 33(7), 706–730.
- Alsubaie, M. A. (2020). Teachers' perceptions of educational technology integration in classrooms. *Journal of Education and Practice*, 11(20), 14–22.
- Beres, J., & Kazimierczuk, K. (2021). Teacher-student interaction in interactive online learning. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4429–4450.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- González, M. D. R., García, E. G., & Buzón-García, O. (2019). Gamification in social sciences: An approach from economics education. *Education Sciences*, 9(2), 110–121.
- Hung, H. T., Yang, J. C., & Hwang, G. J. (2022). A review of game-based learning in education: Applications and challenges. *Educational Technology & Society*, 25(1), 1–16.
- Ibrahim, N., Ahmad, S., & Abdul Razak, F. Z. (2022). Self-determination theory in education: A review of gamification effects on motivation and academic performance. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 1–22.
- Kutipan dan rujukan harus benar-benar mengikuti gaya APA (American Psychological Association).
- Lee, C. Y., Chen, M. Y., & Lin, C. H. (2018). Effects of game-based learning on students' learning achievements in social studies. *Educational Technology & Society*, 21(2), 204–216.
- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2021). Examining the use of gamification and video-based learning as online teaching tools. *Computers in Human Behavior*, 120, 106729.

- Marín-Díaz, V., Reche-Urbano, E., & Pegalajar-Palomino, M. C. (2021). The use of gamification in the classroom: A bibliometric study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), 5820–5835.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2022). A sustainable flipped classroom model based on peer-assisted learning and gamification. *Sustainability*, 14(1), 185–200.
- Tsai, C. W., Shen, P. D., & Lu, Y. C. (2020). The effects of problem-based learning with flipped classroom on elementary school students' computational thinking. *Interactive Learning Environments*, 28(3), 315–326.
- Wang, F., & Vásquez, C. (2019). The effect of gamification on L2 learners' academic achievement: A meta-analysis. *ReCALL*, 31(1), 128–148.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Technology Research and Development*, 68(6), 2931–2955.