

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *EDUCAPLAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PKK**Yulin Duhe¹, Melizubaida Mahmud², Imam Prawiranegara Gani³, Radia Hafid⁴, Mamang Kasim⁵**¹⁻⁵Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Gorontaloe-mail: yulinduhe7@gmail.com

Diterima: 25/7/2026; Direvisi: 10/8/2026; Diterbitkan: 15/8/2026

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar dan kepasifan siswa dalam pembelajaran PKK akibat dominasi media konvensional menjadi permasalahan utama di SMKN 1 Bulango Utara. Penelitian kuantitatif metode survei ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI. Pengumpulan data dilakukan melalui angket berskala *Likert* kepada 60 siswa yang dipilih secara *simple random sampling* dari populasi 71 siswa menggunakan rumus *Slovin*. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana via SPSS 20.0 setelah memenuhi uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov* $Z = 0,975$; $p = 0,297$). Hasil analisis deskriptif menunjukkan indikator interaktivitas media *Educaplay* meraih skor tertinggi sebesar 4,26 (85,2 persen), sedangkan indikator kegiatan menarik pada motivasi belajar mencapai skor tertinggi sebesar 4,29 (85,8 persen). Persamaan regresi yang terbentuk adalah $Y = 23,996 + 0,779X$ dengan nilai t hitung sebesar 7,052 melebihi t tabel 1,672 pada taraf signifikansi 5 persen ($p = 0,000$). Nilai koefisien determinasi *R square* sebesar 0,462 mengindikasikan bahwa *Educaplay* berkontribusi sebesar 46,2 persen terhadap motivasi belajar siswa, sementara 53,8 persen sisanya dipengaruhi faktor luar. Simpulan utama menegaskan bahwa integrasi media *Educaplay* berpengaruh positif dan signifikan dalam mentransformasi atmosfer kelas menjadi lebih aktif, interaktif, dan kompetitif.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Educaplay, Motivasi Belajar.***ABSTRACT**

Low learning motivation and student passivity in PKK instruction caused by conventional media dominance represent the primary issue at SMKN 1 Bulango Utara. This quantitative survey study aimed to analyze the effect of using *Educaplay* interactive learning media on the learning motivation of eleventh-grade students. Data were collected using a *Likert-scale* questionnaire administered to 60 students selected through simple random sampling from a population of 71 students via the *Slovin* formula. Data were analyzed using simple linear regression via SPSS 20.0 after satisfying normality testing (*Kolmogorov-Smirnov* $Z = 0.975$; $p = 0.297$). Descriptive analysis revealed that the interactivity indicator of *Educaplay* achieved the highest score at 4.26 (85.2 percent), while the engaging learning activities indicator of learning motivation obtained the highest score at 4.29 (85.8 percent). The regression equation was $Y = 23.996 + 0.779X$ with a calculated t -value of 7.052, exceeding the t -table value of 1.672 at a 5 percent significance level ($p = 0.000$). The *R-square* coefficient of determination was 0.462, indicating that *Educaplay* contributed 46.2 percent to student learning motivation, with the remaining 53.8 percent influenced by external factors. The main conclusion confirms that integrating *Educaplay* media exerts a positive and significant effect on transforming the classroom atmosphere into a more active, interactive, and competitively healthy environment.

Keywords: *Interactive Learning Media, Educaplay, Learning Motivation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia melalui pengolahan potensi diri siswa secara menyeluruh. Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman konsep yang kokoh dan fungsional (Nopriani, 2025). Namun, keberhasilan pembelajaran di kelas sangat bergantung pada sejauh mana motivasi belajar siswa dapat dibangkitkan dan dipertahankan. Motivasi belajar yang tinggi menjadi motor penggerak utama bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan akademik (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021). Oleh karena itu, pengkondisian lingkungan belajar yang kondusif menjadi keharusan demi terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas.

Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari tingginya motivasi belajar yang dimiliki oleh setiap siswa. Siswa dengan motivasi yang kuat cenderung menunjukkan ketekunan, perhatian, dan antusiasme yang lebih tinggi dalam menuntaskan tugas akademik (Hidayati et al., 2025). Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah sering kali berdampak pada ketidakaktifan siswa dan penurunan capaian hasil belajar. Dalam konteks sekolah kejuruan, motivasi menjadi kunci utama untuk mendorong penguasaan keterampilan vokasional maupun pemahaman teoritis. Oleh sebab itu, pemetaan dan penanganan masalah motivasi belajar siswa harus menjadi prioritas utama bagi praktisi pendidikan.

Kondisi empiris di SMKN 1 Bulango Utara menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) masih relatif rendah. Karakteristik materi PKK yang padat akan konsep teoritis dan prosedur kewirausahaan memerlukan daya serap kognitif yang tinggi dari siswa (Rachman et al., 2021; Sumarsih et al., 2024). Namun, proses pembelajaran di lapangan masih didominasi oleh metode konvensional dan penyampaian satu arah yang kurang variatif. Pola pembelajaran tersebut menyebabkan siswa merasa jenuh, pasif, dan minim inisiatif dalam berinteraksi selama jam pelajaran berlangsung (Ulfa et al., 2024). Akibatnya, internalisasi materi kewirausahaan menjadi tidak optimal dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara utuh.

Guna mengatasi hambatan tersebut, integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital menjadi solusi strategis yang sangat relevan. Penggunaan media interaktif berkontribusi nyata dalam mengubah atmosfer kelas pasif menjadi ruang belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa (Ulfa, 2024; Yulistian, 2023). Salah satu platform digital yang menawarkan fitur interaktif dan *gamification* adalah *Educaplay* (Gani, 2025; Retta et al., 2024). Platform ini menyediakan beragam format permainan edukatif yang dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan kontekstual. Pemanfaatan *Educaplay* diharapkan mampu menstimulasi rasa ingin tahu siswa serta meningkatkan keterlibatan emosional mereka dalam belajar.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menguji efektivitas media interaktif *Educaplay* dalam berbagai konteks pembelajaran di sekolah (Fadillah & Susanti, 2024; Rahmawati & Perdana, 2024). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus pengujian pengaruh kuantitatif media *Educaplay* secara khusus terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKK di tingkat SMK kejuruan yang memiliki karakteristik materi padat konsep dan praktik. Berdasarkan keterbaruan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis besaran pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK di SMKN 1 Bulango Utara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai pentingnya digitalisasi media pembelajaran di sekolah kejuruan.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif berpola survei ini dilaksanakan di SMKN 1 Bulango Utara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI sebanyak 71 orang, dengan penarikan sampel sebanyak 60 responden menggunakan teknik *simple random sampling* berdasarkan kalkulasi rumus Slovin pada tingkat presisi 5%. Data penelitian dikumpulkan melalui angket tertutup berskala Likert lima tingkat yang mengukur indikator media *Educaplay* (X) dan motivasi belajar (Y) yang telah dinyatakan valid melalui korelasi *Product Moment Pearson* serta reliabel via *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Analisis data inferensial diuji menggunakan instrumen regresi linear sederhana dan uji-*t* parsial pada taraf signifikansi 0,05 guna menguji hipotesis penelitian secara statistik (Sugiyono, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi digital terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam memfasilitasi kemandirian serta dorongan belajar siswa di lingkungan sekolah kejuruan (Gani et al., 2025).

Prosedur pengujian data statistik diawali dengan pemenuhan uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* guna memastikan nilai residual berdistribusi normal sebelum pemodelan regresi dilanjutkan. Pengujian hipotesis regresi dilakukan untuk memprediksi besaran nilai koefisien regresi serta kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen melalui koefisien determinasi (R^2). Kriteria penerimaan hipotesis H_1 ditetapkan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai probabilitas signifikansi $< 0,05$. Menurut Kuncoro (2017), klasifikasi kecenderungan variabel kuantitatif yang diukur melalui akumulasi rata-rata skor angket sangat membantu dalam memberikan interpretasi objektif terhadap fenomena sosial-pendidikan di lapangan. Alur analisis terstruktur ini digunakan untuk menjamin bahwa kesimpulan yang ditarik memiliki keabsahan statistik yang kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif diterapkan dalam penelitian ini untuk memetakan deskripsi umum mengenai variabel media pembelajaran interaktif *Educaplay* (X) dan variabel motivasi belajar siswa (Y). Pengukuran data didasarkan pada kecenderungan tanggapan responden yang dikelompokkan ke dalam beberapa interval kriteria penilaian. Melalui klasifikasi ini, peneliti dapat mendeteksi apakah persepsi siswa terhadap kedua variabel tersebut berada pada tingkat yang tinggi, sedang, atau justru masih rendah. Pengelompokan data tersebut merujuk pada ketentuan rentang skala baku yang diadopsi dari kriteria penilaian Kuncoro (2017). Penentuan kriteria interval skor secara terperinci disajikan pada instrumen acuan berikut ini.

Tabel 1. Rentang Skala Penilaian Variabel

No	Rata-Rata Skor	Persentase Skor	Kriteria
1	1 – 1,99	20,00% - 40,00%	Rendah
2	2 – 2,99	40,01% - 60,00%	Sedang
3	3 – 3,99	60,01% - 80,00%	Cukup Tinggi

4	4 – 4,99	80,01% - 100%	Tinggi
---	----------	---------------	--------

Sumber: Kuncoro, 2017.

Tabel 1 acuan di atas menjadi standar bagi peneliti untuk menginterpretasikan seluruh data mentah yang telah dihimpun dari lapangan. Berdasarkan pembagian kriteria tersebut, pengolahan tanggapan dari 60 responden mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* menunjukkan hasil yang sangat positif. Akumulasi skor dari total enam indikator pengukur variabel X menghasilkan nilai *grand mean* sebesar 4,20. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, capaian tersebut ekuivalen dengan angka 84%, yang berarti rentang implementasi media ini masuk dalam kriteria tinggi. Melalui deskripsi data per indikator pada tabel di bawah, dapat diketahui aspek mana saja yang menjadi keunggulan maupun kelemahan media menurut persepsi siswa.

Tabel 2. Karakteristik Jawaban Responden terhadap Variabel Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay*

Indikator	Pernyataan	Skor Aktual	Skor Ideal	Rata-Rata	Kriteria
Daya Tarik Visual	Item 1-4	1007	1200	4,20	Tinggi
Kemudahan Akses & Penggunaan (<i>Usability</i>)	Item 5-8	990	1200	4,13	Tinggi
Interaktivitas dan Ketertiban Siswa	Item 9-12	1022	1200	4,26	Tinggi
Umpan Balik Langsung (<i>Instant Feedback</i>)	Item 13-16	1016	1200	4,23	Tinggi
Variasi Aktivitas (<i>Multi-Format Interaksi</i>)	Item 17-20	1021	1200	4,25	Tinggi
Praktikalitas	Item 21-24	992	1200	4,14	Tinggi
Total Keseluruhan		6.048	7.200	4,20	Tinggi

Sumber: Data diolah, 2026.

Berdasarkan sebaran jawaban pada Tabel 2, diketahui bahwa indikator "Interaktivitas dan Ketertiban Siswa" menjadi aspek yang memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata 4,26 atau 85,2%. Sebaliknya, aspek "Kemudahan Akses dan Penggunaan (*Usability*)" mencatatkan sebaran skor paling rendah di antara dimensi lainnya dengan rata-rata sebesar 4,13. Meskipun terdapat *gap* sebesar 16% antara tingkat ideal yang diharapkan dengan kondisi aktual di lapangan, secara umum tanggapan dari responden berada pada kategori tinggi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan *Educaplay* dinilai sangat interaktif dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran di kelas.

Kondisi positif serupa juga ditemukan pada variabel terikat, yaitu motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK. Penilaian empiris terhadap variabel ini didasarkan pada empat indikator utama yang dijabarkan ke dalam bentuk kuesioner terstruktur. Pengolahan data tanggapan responden terhadap variabel motivasi belajar secara akumulatif menunjukkan nilai *grand mean* sebesar 4,27 atau setara dengan 85,4%. Merujuk pada pedoman rentang skala, perolehan nilai ini menegaskan bahwa tingkat motivasi belajar siswa di sekolah tersebut sudah masuk dalam kategori tinggi. Rincian sebaran nilai untuk masing-masing dimensi motivasi belajar siswa dapat dicermati pada paparan tabel berikut ini.

Tabel 3. Karakteristik Jawaban Responden terhadap Variabel Motivasi Belajar

Indikator	Pernyataan	Skor Aktual	Skor Ideal	Rata-Rata	Kriteria
Adanya Hasrat Dan Keinginan Untuk Berhasil	Item 1-6	1534	1800	4,26	Tinggi
Adanya Dorongan Dan Kebutuhan Dalam Belajar	Item 7-12	1541	1800	4,28	Tinggi
Adanya Penghargaan Dalam Belajar	Item 13-18	1531	1800	4,25	Tinggi
Adanya Kegiatan Yang Menarik Dalam Belajar	Item 19-24	1544	1800	4,29	Tinggi
Total Keseluruhan		6.150	7.200	4,27	Tinggi

Sumber: Data diolah, 2026.

Ditinjau dari tiap dimensi pada Tabel 3, indikator "Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar" menjadi penyumbang skor tertinggi dengan rata-rata 4,29 atau 85,8%. Sementara itu, indikator "Adanya Penghargaan dalam Belajar" menempati posisi terendah dibandingkan tiga indikator lainnya dengan capaian rata-rata skor sebesar 4,25. Meskipun terdapat jarak (*gap*) sebesar 14,6% untuk mencapai kondisi ideal 100%, tingkat motivasi belajar siswa secara makro terbukti sudah sangat memuaskan. Temuan deskriptif ini memberikan sinyal kuat awal bahwa kehadiran kegiatan belajar yang bervariasi dan menarik mampu merangsang aspek emosional positif siswa untuk lebih giat belajar.

2. Uji Asumsi Klasik

Tahap krusial berikutnya yang wajib dipenuhi sebelum melakukan pemodelan regresi adalah melakukan uji asumsi klasik, khususnya uji normalitas data. Persyaratan ini ditujukan untuk memastikan bahwa residu dari persamaan regresi yang terbentuk memiliki sebaran yang normal. Jika sebaran data menyimpang dari asas normalitas, maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan karena akan memicu bias estimasi. Peneliti menggunakan uji statistik non-parametrik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dibantu perangkat SPSS versi 20.0. Hasil hitung pengujian normalitas terhadap nilai residual disajikan secara lengkap pada instrumen tabel di bawah ini.

Tabel 4. Uji Normalitas Variabel Dependen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	Residual Model
Kolmogorov-Smirnov Z	0.975
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.297

Sumber: Data diolah, 2026.

Berdasarkan hasil kalkulasi statistik yang tertera pada Tabel 4, nilai hitung *Kolmogorov-Smirnov Z* adalah sebesar 0,975 dengan tingkat signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) senilai 0,297. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut terbukti jauh lebih besar dari standar taraf kekeliruan alfa 5% atau 0,05 ($0,297 > 0,05$). Ketentuan ini menghasilkan keputusan statistik bahwa residual dari persamaan motivasi belajar berdistribusi secara normal. Dengan terpenuhinya uji persyaratan normalitas ini, maka model data dinyatakan valid dan memenuhi legalitas hukum statistik parametrik untuk diproses ke tahap regresi linear.

3. Analisis Regresi Linear Sederhana dan Uji Hipotesis

Setelah memastikan seluruh asumsi klasik terpenuhi, peneliti melangkah ke analisis inti berupa pemodelan regresi linear sederhana. Metode statistik ini digunakan untuk mendeteksi besaran pengaruh matematis serta sifat hubungan logis antara variabel independen terhadap variabel dependen. Rumus fungsional yang diadopsi dalam penelitian ini mengacu pada

formulasi Sugiyono (2018), yaitu $Y = a + bX$. Pengolahan data komputasi SPSS digunakan untuk meminimalkan deviasi hitung dan mengeluarkan nilai koefisien parameter secara akurat. Ringkasan nilai parameter konstanta beserta nilai uji-t parsial dipaparkan secara detail pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana (Uji t)

Model	Unstandardized Coefficients (B)	Std. Error	Standardized Coefficients (Beta)	t	Sig.
1 (Constant)	23,996	11,158		2,151	0,036
Media <i>Educaplay</i>	0,779	0,110	0,679	7,052	0,000

Sumber: Data diolah, 2026.

Berdasarkan olah data pada Tabel 5, diperoleh formulasi matematis persamaan regresi linear sederhana yaitu $Y = 23,996 + 0,779X$. Nilai parameter konstanta (a) sebesar 23,996 menggambarkan besaran nilai awal motivasi belajar siswa bilamana variabel penggunaan media *Educaplay* bernilai nol atau tidak diterapkan. Sementara itu, koefisien regresi arah (b) bertanda positif sebesar 0,779, yang bermakna bahwa setiap peningkatan kualitas penggunaan media *Educaplay* satu satuan diprediksikan akan mendongkrak motivasi belajar sebesar 0,779 satuan. Tanda koefisien yang searah ini membuktikan secara matematis bahwa semakin optimal kualitas penerapan media interaktif berbasis game di kelas, maka akan semakin meningkat pula motivasi belajar siswa.

Tabel 5 di atas sekaligus menyajikan data uji-t parsial yang berfungsi untuk menguji keabsahan hipotesis penelitian secara statistik. Pengujian ini membandingkan nilai t hitung dari output dengan nilai t tabel pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dengan jumlah responden 60 orang. Hasil hitung komputer menunjukkan nilai t hitung untuk variabel media *Educaplay* mencapai angka 7,052 dengan nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,000. Mengacu pada nilai distribusi statistik, diperoleh nilai t tabel sebesar 1,672. Melalui komparasi formal terlihat nilai t hitung $>$ t tabel ($7,052 > 1,672$) serta nilai probabilitas jauh di bawah alpha ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima secara mutlak. Temuan ini memberikan kesimpulan tepercaya bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan secara statistik antara media pembelajaran interaktif *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK di SMKN 1 Bulango Utara.

5. Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Tahap akhir dari pemaparan hasil pengujian kuantitatif adalah menghitung nilai koefisien determinasi (R^2). Analisis koefisien determinasi ini sengaja ditempatkan untuk mengukur persentase seberapa besar variasi naik-turunnya motivasi belajar siswa mampu dijelaskan oleh media *Educaplay* di dalam model regresi. Besaran nilai determinasi bergerak konstan di antara rentang angka 0% sampai 100%. Semakin tinggi persentase *R Square*, maka semakin kuat kemampuan variabel bebas dalam menerangkan variabel terikatnya. Output ringkasan model statistik (*Model Summary*) dari pemrosesan SPSS disajikan secara transparan pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,679	0,462	0,452	5,831

Sumber: Data diolah, 2026.

Merujuk pada paparan data Tabel 6, ditemukan nilai koefisien *R Square* (R^2) pada model regresi ini sebesar 0,462. Nilai kuadrat determinasi tersebut mengindikasikan bahwa sebesar 46,2% variasi dari motivasi belajar siswa kelas XI di SMKN 1 Bulango Utara

dipengaruhi langsung dan dapat dijelaskan oleh media pembelajaran interaktif *Educaplay*. Sementara itu, terdapat sisa variasi yang cukup besar yaitu sebesar 53,8% (100 % - 46,2 %) yang digambarkan sebagai nilai residu. Sisa persentase 53,8% ini dipengaruhi oleh variabel-variabel luar atau faktor lain di luar kendali yang tidak diinvestigasi dan tidak dimasukkan ke dalam ruang lingkup penelitian ini. Angka kontribusi senilai 46,2% ini tergolong cukup esensial untuk sebuah media pembelajaran, yang menandakan pentingnya inovasi teknologi digital dalam proses edukasi di sekolah.

Pembahasan

Pengujian statistik membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK di SMKN 1 Bulango Utara. Koefisien regresi yang bernilai positif (0,779) mengindikasikan bahwa setiap peningkatan intensitas pemanfaatan media *Educaplay* akan diikuti oleh peningkatan motivasi belajar siswa. Penyajian materi kewirausahaan melalui kuis digital dan permainan edukatif secara efektif mengikis kebosanan akibat pembelajaran konvensional (Arsyad, 2019; Hamalik, 2015). Siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif karena media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Temuan ini menegaskan pentingnya pergeseran media ajar verbalistik menuju media interaktif berbasis digital.

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dijelaskan melalui pilar model motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) (Sanjaya, 2013). Tampilan visual dan dinamika kuis *Educaplay* mampu menarik perhatian (*attention*) siswa secara optimal sejak awal pembelajaran (Sardiman, 2016). Ketersediaan materi kewirausahaan yang dikemas interaktif memberikan kesan relevansi (*relevance*) bagi kebutuhan praktis siswa (Rusman, 2017). Fitur umpan balik instan (*instant feedback*) membantu membangun kepercayaan diri (*confidence*) siswa dalam mengukur pemahaman secara mandiri (Uno, 2017). Kepuasan (*satisfaction*) siswa terbangun saat meraih skor tinggi dalam permainan, yang memperkuat dorongan belajar secara berkelanjutan (Sudirman, 2018).

Secara konseptual, keberhasilan *Educaplay* dalam mendongkrak motivasi tidak lepas dari perannya sebagai penyampai pesan edukatif yang adaptif bagi perkembangan psikologis siswa kejuruan. Penyampaian materi PKK yang semula padat akan hafalan teori dapat disederhanakan melalui format permainan digital tanpa mengurangi bobot substansi materi. Lingkungan belajar berbasis *gamification* menciptakan iklim kelas yang rileks namun tetap fokus pada pencapaian indikator belajar (Sadiman et al., 2014). Siswa merasa dihargai dan tertantang untuk menuntaskan setiap instruksi tugas yang disajikan pada platform. Oleh karena itu, *Educaplay* terbukti efektif menjadi media katalisator dalam memelihara konsistensi motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa (López et al., 2025; Masrurroh et al., 2025; Safitri & Rusdini, 2026).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan riset Ulfa et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan dinamika belajar siswa di kelas. Keterlibatan aktif siswa dalam berinteraksi dengan media interaktif terbukti mereduksi kecemasan akademis serta meningkatkan antusiasme belajar (Daryanto, 2016). Kontribusi pengaruh sebesar 46,2% menegaskan bahwa inovasi media digital memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan proses edukasi di SMK. Penggunaan media ini memberikan nilai tambah bagi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, penerapan *Educaplay* layak dijadikan acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran interaktif (Anwar & Jasiah, 2024; Ridho, 2025; Sapitri et al., 2025).

Meskipun media *Educaplay* memberikan kontribusi sebesar 46,2%, masih terdapat sisa kontribusi sebesar 53,8% yang dipengaruhi oleh faktor lain di luar ruang lingkup penelitian. Motivasi belajar siswa pada dasarnya bersifat komposit dan turut dibentuk oleh faktor internal maupun eksternal lainnya (Sukmadinata, 2017). Faktor pendukung seperti kompetensi pedagogik guru, fasilitas belajar di rumah, kondisi fisik siswa, dan iklim pertemanan turut memengaruhi dorongan belajar secara keseluruhan (Slameto, 2015). Oleh sebab itu, efektivitas penggunaan media *Educaplay* akan mencapai tingkat optimal apabila diselaraskan dengan pengelolaan faktor lingkungan belajar lainnya secara harmonis. Integrasi media digital seperti *Educaplay* selaras dengan prinsip gamifikasi yang mampu memicu semangat siswa dalam memahami materi secara mendalam (Anwar & Jasiah, 2024; Febriansah et al., 2024; Pramestiya & Sukartono, 2025; Satrio & Rini, 2022).

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* terbukti secara signifikan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMKN 1 Bulango Utara. Pemanfaatan platform berbasis *gamification* ini berhasil mentransformasi atmosfer kelas konvensional yang pasif menjadi ruang belajar yang dinamis, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Penyajian materi kewirausahaan melalui kuis digital dan permainan edukatif terbukti ampuh menarik perhatian, membangkitkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan ketekunan dan keterlibatan aktif siswa dalam menuntaskan tugas-tugas akademik. Keberhasilan intervensi media interaktif ini mengonfirmasi pentingnya pergeseran dari metode penyampaian materi secara verbalis menuju penggunaan media digital yang adaptif. Dengan demikian, *Educaplay* teruji efektif sebagai katalisator dalam memelihara motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa, sekaligus mengatasi kejenuhan belajar pada materi pembelajaran kejuruan yang padat akan konsep dan prosedur kewirausahaan.

Implikasi riset ini menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis *gamification* merupakan strategi instruksional yang relevan untuk mendorong partisipasi aktif siswa di sekolah kejuruan. Oleh karena itu, para guru disarankan untuk mengadaptasi platform *Educaplay* secara konsisten dengan memperbarui variasi format kuis digital secara berkala guna menjaga keberlanjutan motivasi belajar siswa. Untuk penelitian di masa depan, para peneliti direkomendasikan untuk mengeksplorasi variabel-variabel lain di luar media digital, seperti kompetensi pedagogik guru, fasilitas belajar, dan iklim pertemanan yang turut berkontribusi terhadap motivasi siswa. Selain itu, riset selanjutnya perlu menerapkan desain eksperimen dengan kelompok kontrol serta sampel yang lebih luas di berbagai sekolah kejuruan. Penelitian lanjutan juga dapat diarahkan pada pengukuran dampak penggunaan media *Educaplay* terhadap pencapaian hasil belajar kognitif dan Keterampilan Proses Sains atau vokasional siswa secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., & Jasiah, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game *Educaplay* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Fadillah, A. N., & Susanti, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif

- berbasis Educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 12(1), 45–56. <https://doi.org/10.26740/jpak.v12n1.p45-56>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). Gamification developments in education. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Gani, I. P. (2025). *Media pembelajaran inovatif abad-21* (S. Sepriano, Ed.). PT Green Pustaka Indonesia. <https://books.google.com/books>
- Gani, I. P., Toralawe, Y., & Mohehu, F. (2025). Utilization of digital technology in supporting learning independence of economic education students. Dalam *Proceedings of the International Conference on Educational Innovation (ICEI 2024)* (Vol. 890, hlm. 112–120). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-360-3>
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hidayati, R., Ahmad, S., & Syarifuddin, S. (2025). Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa generasi alfa di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 12–25. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v10i1.9211>
- Kuncoro, M. (2017). *Metode kuantitatif: Teori dan aplikasi untuk bisnis dan ekonomi* (Edisi ke-5). UPP STIM YKPN.
- López, I., Zambrano, J., Arévalo, V. M. S., & Cobas, R. G. (2025). Impacto de Educaplay para fomentar la motivación en los estudiantes con escolaridad inconclusa. *Dialnet (Universidad de la Rioja)*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=10572361>
- Masrurroh, H. N. J., Noerdianasari, M., & Pratiwi, D. E. (2025). Penggunaan media Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN Pakis V-372 Surabaya. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 3(2), 50–56. <https://doi.org/10.33084/jppp.v3i2.11497>
- Miftahussaadah, M., & Subiyantoro, S. (2021). Analisis dorongan psikologis dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Kependidikan Islam*, 11(2), 134–145. <https://doi.org/10.15642/jkpi.2021.11.2.134-145>
- Nopriani, N. (2025). *Teori belajar dan implementasi desain pembelajaran modern*. Rekayasa Sains.
- Pramestiya, R., & Sukartono. (2025). Implementation of ICT (Information Communication Technology) based Educaplay game to improve learning comprehension of IPAS 5th grade students of SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 1–17. <https://doi.org/10.30997/jtdik.v12i1.18166>
- Rachman, A., Fuadi, A., & Munir, M. (2021). Tantangan dan strategi pengembangan kurikulum berbasis kebutuhan siswa di era disrupsi. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 18(3), 289–302. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i3.34211>
- Rahmawati, D., & Perdana, R. (2024). Pemanfaatan platform web Educaplay sebagai sarana evaluasi pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Digital*, 5(2), 88–99. <https://doi.org/10.31004/jtdp.v5i2.1102>
- Retta, A. M., Putra, R. A., & Sari, D. P. (2024). Keunggulan gamifikasi pembelajaran menggunakan Educaplay untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMK. *Jurnal Edutech Nasional*, 6(1), 73–84. <https://doi.org/10.32672/edutech.v6i1.1209>
- Ridho, A. (2025). Implementasi media pembelajaran Educaplay dalam pembelajaran IPAS di

- kelas IV SD Negeri Bunder II. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 722–722. <https://doi.org/10.36841/consilium.v5i1.6248>
- Rusman. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjit. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Safitri, A. M., & Rusdini, S. E. (2026). Pengaruh model pembelajaran gamifikasi Educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP N 22 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 276–286. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3516>
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Sapitri, T., Ilmiani, A. M., & Sya'diah, M. (2025). Pemanfaatan teknologi digital: Platform Educaplay pada kegiatan asistensi mengajar di SD Islam Hasanka Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.59837/wzccv185>
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis gamification pengenalan lingkungan lahan basah untuk siswa sekolah dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 12(4), 386–386. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i4.39591>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudirman, A. (2018). *Sistem motivasi dalam pengelolaan kelas*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Landasan psikologi proses pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarsih, S., Sutopo, S., & Wardani, K. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka pada rumpun mata pelajaran produktif di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 14(1), 32–44. <https://doi.org/10.21831/jpv.v14i1.56101>
- Ulfa, M. (2024). Peran kompetensi pedagogik guru dalam memelihara stabilitas motivasi belajar intrinsik peserta didik. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 115–126. <https://doi.org/10.24114/jik.v12i2.45102>
- Ulfa, M., Pratama, W., & Lestari, S. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 13(2), 142–155. <https://doi.org/10.21831/edutech.v13i2.61022>
- Uno, H. B. (2017). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yulistian, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk menunjang keaktifan siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(2), 201–212. <https://doi.org/10.23887/jptk.v21i2.51209>