
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUAIDE AI* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI DI MAN 1 MEDAN

Pitri Aulia Usman Lubis¹, Mica Siar Meiriza²
Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara
e-mail: ¹pitriauliausman@gmail.com

Abstract: *The problem in this study is the low motivation of students to learn in the learning process using Eduaide AI media, the lack of implementation of economic learning using Eduaide AI media and whether there is an influence of the use of Eduaide AI media on students' learning motivation. This study aims to determine the motivation of students to learn in the learning process using Eduaide AI media, to determine the implementation of economic learning using Eduaide AI media and to determine the influence of the use of Eduaide AI media on students' learning motivation. There is a difference in the average value between the class before using the media 6% and the class after using the media 76%, it can be seen that the average value in the class after using the media is higher than the average value in the class before using the media (76% > 16%). Then from the results of the r test obtained from r count > r table shows that the value of r table with N = 35 at a significance of 5% in the distribution of r table statistical values .j then the r table value is obtained of 0,334. So there is a significant influence between variable X and variable Y.*

Keywords: *Eduaide AI, Learning Motivation, Economy.*

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini Adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik pada proses belajar dengan menggunakan media *Eduaide AI*, kurangnya pelaksanaan pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media *Eduaide AI* dan apakah ada pengaruh penggunaan media *Eduaide AI* terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada proses belajar dengan menggunakan media *Eduaide AI*, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media *Eduaide AI* dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Eduaide AI* terhadap motivasi belajar peserta didik. Ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas sebelum menggunakan media 13,87% dan kelas sesudah menggunakan media 76%, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas sesudah menggunakan media lebih tinggi disbanding nilai rata-rata pada kelas sebelum menggunakan media (76% > 13,87%). Kemudian dari hasil dari r hitung > r tabel menunjukkan bahwa nilai r tabel dengan N=35 pada signifikan 5% pada distribusi nilai r tabel statistic. Maka diperoleh nilai r tabel sebesar 0,334. Maka terdapat pengaruh signifikan antara variable X terhadap Variabel Y.

Kata Kunci: Media *Eduaide AI*; Motivasi Belajar; Ekonomi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas

pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Inovasi dalam metode pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan yang sering dialami peserta didik selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan menjadi penting untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Proses belajar mengajar memerlukan adanya motivasi yang kuat bagi peserta didik agar pembelajaran berjalan secara optimal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan praktis dapat menjadi salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, sehingga semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran dapat meningkat. Dalam upaya mencapai keberhasilan dalam mata pelajaran Ekonomi, motivasi belajar memegang peran yang sangat penting. Motivasi sendiri merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Agar peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media digital. Media digital memiliki potensi untuk membangun interaksi yang efektif antara guru dan siswa, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Ramdani, 2021). Hamzah B. Uno menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan fundamental yang membuat seseorang terdorong untuk bertindak. Dorongan ini dapat muncul dari dalam diri, seperti cita-cita dan keinginan pribadi, maupun dari luar, seperti lingkungan yang kondusif dan penerapan strategi pembelajaran yang menarik, termasuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian, guru perlu menerapkan media digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah *Eduaide AI*. Media ini telah terbukti mampu menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif bagi siswa (Inggriyani, 2019). Penggunaan *Eduaide AI* dapat

menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap positif, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran di kelas.

Motivasi berperan penting dalam mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Ekonomi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2011) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin keberlangsungan proses belajar, sehingga tujuan yang diharapkan oleh peserta didik dapat tercapai. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal atau intrinsik mencakup keinginan untuk meraih keberhasilan, dorongan untuk belajar, kebutuhan akan pengetahuan, serta harapan dan cita-cita yang ingin dicapai.

Motivasi dapat dipahami sebagai kecenderungan seseorang untuk bertindak dengan tujuan meningkatkan hasil yang dicapai. Selain itu, motivasi juga merupakan suatu fenomena yang berkaitan dengan rangsangan terhadap tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu (Prawira, 2012). Sementara itu, menurut Iskandar (2012) menjelaskan motivasi belajar merupakan dorongan yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, yang mencakup seluruh aspek psikis dalam diri siswa guna menjamin keberlangsungan aktivitas belajar serta mendorong pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Keunggulan media yang digunakan sebaiknya dimanfaatkan seoptimal mungkin, sambil menghindari hambatan yang bisa mengganggu kelancaran pembelajaran. Arsyad (2015: 19) mengelompokkan fungsi media pembelajaran berdasarkan hubungannya dengan subjek belajar, yang mencakup empat fungsi utama: 1) Fungsi Atensi,

yang berfungsi untuk menarik perhatian dan minat awal siswa, 2) Fungsi Afektif, yang dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, 3) Fungsi Kognitif, yang membantu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi, dan 4) Fungsi Kompensatoris, yang membantu siswa yang memiliki keterbatasan dalam hal membaca, memahami, mengorganisasi, dan mengingat informasi dengan baik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, audio, visual, multimedia, atau teknologi berbasis internet yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Arsyad (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran kepada peserta didik.

Media *Eduaide AI* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Eduaide AI* adalah sebuah permainan sederhana namun menyenangkan yang mudah dimanfaatkan dalam berbagai konteks pembelajaran, seperti media evaluasi, tugas pembelajaran di rumah, maupun sebagai sarana hiburan yang tetap edukatif dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Ekonomi. *Eduaide AI* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Menurut Ahmad

(2007), *Eduaide AI* menekankan pada gaya belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa secara kompetitif bersama teman sebayanya, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari.

Eduaide AI adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan berpartisipasi dalam kuis interaktif secara online. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran melalui elemen permainan, seperti kompetisi, poin, dan leaderboard. *Eduaide AI* merupakan salah satu media pembelajaran daring yang menyajikan kuis dan permainan interaktif yang menarik bagi peserta didik. Media ini tergolong sebagai media pembelajaran interaktif karena dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti pelaksanaan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, maupun pengayaan. Dalam proses belajar mengajar, *Eduaide AI* mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan berbasis permainan yang menyenangkan. Untuk dapat menggunakan *Eduaide AI*, pengguna perlu memiliki akun email, akun Google, atau akun Microsoft sebagai syarat pendaftaran dan akses ke platform tersebut (Sumarso, 2019).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Medan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Quasi Experimental Design dengan bentuk desain Control Group Design. Penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *Eduaide AI* dalam pembelajaran ekonomi, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran ceramah. Perbedaan antara nilai rata-rata tes akhir (Posttest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah

terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Tes Awal	Perlakuan (X)	Tes Akhir
Eksperimen	T ¹	X	T ³
Kontrol	T ²		T ⁴

Sumber: (Nurhafizah et al., 2023)

Keterangan:

Eksperimen :Kelas yang diberi perlakuan dengan media Kahoot

Kontrol :Kelas yang tidak diberi perlakuan dengan media Kahoot

T1 : Preetest kelas eksperimen

T2 : Posttest kelas eksperimen

T3 : Preetest kelas kontrol

T4 : Posttest kelas kontrol

X : Penggunaan media Kahoo

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas XI. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan metode *nonprobability* sampling menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu teknik yang mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel karena jumlah populasi relatif kecil dan dapat dijangkau sepenuhnya dalam penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini tergolong dalam penelitian populasi, dengan sampel yang terdiri dari seluruh peserta didik kelas XI MAN 1 Medan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi lapangan untuk mendapatkan data secara langsung dengan melihat lokasi penelitian dan aktivitas belajar peserta didik di kelas. Selain itu, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket yang berisi pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden.

Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *Eduaide AI* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala *Likert*, dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Skala Pengukuran

Pertanyaan	Pernyataan			
	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Positif dan Negatif	4	3	2	1

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode analisis kuantitatif, menggunakan teknik statistik berikut:

1. Uji Validitas: Menggunakan metode Pearson Product Moment untuk memastikan bahwa instrumen penelitian benar-benar mengukur variabel yang dimaksud.
2. Uji Reliabilitas: Menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk mengukur konsistensi internal instrumen penelitian.
3. Uji Normalitas: Menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.
4. Uji Homogenitas: Menggunakan uji Levene untuk memastikan varians antar kelompok sampel homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas merupakan salah satu uji persyaratan penting yang harus terpenuhi dalam analisis regresi dalam penelitian sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian dapat digunakan secara ilmiah dalam pengumpulan data atau tidak, yang mana hasilnya dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Validitas

Jumlah Soal	Pearson Correlation (R Hitung)	Keterangan
1.	0,966	Valid
2.	0,566	Valid
3.	0,966	Valid
4.	0,833	Valid

5.	0,487	Valid
6.	0,965	Valid
7.	0,947	Valid
8.	0,965	Valid
9.	0,514	Valid
10.	0,965	Valid
11.	0,947	Valid
12.	0,965	Valid
13.	0,947	Valid
14.	0,965	Valid
15.	0,862	Valid
16.	0,906	Valid
17.	0,868	Valid
18.	0,965	Valid
19.	0,932	Valid
20.	0,965	Valid
21.	0,967	Valid
22.	0,965	Valid
23.	0,967	Valid
24.	0,965	Valid
25.	0,862	Valid

Pada tabel diatas, dijelaskan bahwa r hitung $>$ r tabel berdasarkan hasil uji signifikan 0,05 seluruh soal pertanyaan yang digunakan pada instrumen penelitian adalah **valid**. Adapun untuk langkah selanjutnya dapat dilihat hasil uji reliabilitas pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.989	25

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai Cronbach's Alpha $>$ nilai batas yaitu $0,989 > 0,60$ menunjukkan bahwa variabel X adalah reliable. Lebih lanjut, data peningkatan motivasi belajar peserta didik diperoleh dari hasil angket yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media digital aplikasi *Eduaide AI*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Control Group Design*, dengan dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan *Eduaide AI* dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dengan menggunakan sampel penelitian yang terdiri dari 71 peserta didik, masing-masing 35 di kelas

eksperimen dan 36 di kelas kontrol. Adapun untuk mengetahui hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Tests Of Normality			
Kolmogorov-Smirnov		Shapiro-Wilk	
Statistic	Df	Sig.	Statistic
0,190	35	0,090	0,922
0,098	35	0,200	0,963

Berdasarkan temuan tersebut, nilai pretest untuk setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperiksa normalitasnya. Nilai pretest kelas eksperimen menunjukkan nilai sig. sebesar 0,922 pada uji Shapiro-Wilk dan nilai sig. sebesar 0,200 pada uji Kolmogorof-Smirnov, yang mana keduanya $>$ 0,05. Hasil pretest untuk kelas eksperimen menunjukkan distribusi yang normal. Selanjutnya, nilai pretest kelas kontrol menunjukkan nilai sig 0,200 untuk uji Kolmogorof-Smirnov dan nilai sig 0,963 untuk uji Shapiro-Wilk yang keduanya $>$ 0,05. Karena nilai signifikansi (Sig.) untuk kedua kelompok lebih dari 0,05, maka data pretest pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk menilai keseragaman varians data antar kelompok. Dalam penelitian ini, uji tersebut bertujuan untuk membandingkan varians data antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Eduaide AI* dan kelas kontrol yang menggunakan Metode Pembelajaran ceramah, guna menentukan apakah varians data bersifat homogen atau heterogen. Adapun untuk mengetahui hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
			Lower	Upper				
Pair 1. Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-27,80000	3,30231	.73842	29,34553	26,25447	37,648	35	.000
Pair 2. Eksperimen - Posttest Eksperimen	-39,65000	1,84320	.41215	40,51264	38,78736	96,203	35	.000

Sumber: SPSS Statistic 25

Berdasarkan tabel sebelumnya, dapat dijelaskan bahwa Nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dalam kedua kelompok. Namun, peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol (-39.65 vs. -27.80). Ini menunjukkan bahwa penggunaan *Eduaide AI* memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan metode ceramah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Eduaide AI* meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dalam pembelajaran ekonomi. Hal ini karena *Eduaide AI* menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan metode ceramah. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Wang (2015) yang menemukan bahwa penggunaan *Eduaide AI* dalam pembelajaran meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Mohammad (2021) menunjukkan bahwa media berbasis game seperti *Eduaide AI* meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperbaiki pemahaman materi.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini memiliki implikasi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan media digital, khususnya *Eduaide AI*, dapat menjadi strategi yang diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Guru dapat memanfaatkan *platform* ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, temuan ini juga dapat digunakan sebagai dasar bagi lembaga pendidikan dalam merancang kurikulum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan

efektivitas pengajaran dan membuat proses belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media *Eduaide AI* dalam meningkatkan motivasi belajar ekonomi di kelas XI-3, dapat disimpulkan hal-hal berikut: Efektivitas Penggunaan Media *Eduaide AI* dalam pembelajaran Ekonomi terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada materi Pendapatan Nasional. *Eduaide AI* membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan produktif dibandingkan dengan metode ceramah. Perbandingan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik yang diajarkan dengan *Eduaide AI* mengalami peningkatan yang signifikan.

Proses pembelajaran yang berlangsung di MAN 1 Medan umumnya masih didominasi oleh penggunaan media papan tulis dan metode ceramah. Kedua metode ini memang sering digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, pendekatan tersebut cenderung membuat peserta didik merasa cepat bosan, karena mereka hanya berperan sebagai pendengar dan pengamat pasif dalam proses pembelajaran. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi menyebabkan siswa kehilangan ketertarikan, sehingga berdampak pada menurunnya motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, A. 2007. Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.

-
- Arsyad, A., (2015). *Motivasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Iskandar. (2012). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Referensi.
- Prawira, P.A. (2012). *Psikologi Pendidikan Dalam Persepektif Baru*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Ramdani, N.S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). *Potensi pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring*. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v>
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*. Sleman: Deepublish