

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PEMBELAJARAN AL ISLAM SISWA SMA MUHAMMADIYAH 4 MAKASSAR**

M. Arya Makarim¹, Nasir², Sadriana Ayu³)

¹Program Studi Teknologi Pendidikan, ²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

³Universitas Muhammadiyah Makassar

¹maryamakarim86@gmail.com, ²nasir@unismuh.ac.id, ³sadriana@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the emaze application on the learning motivation of Al Islam students of Class XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar. The study used a quantitative approach with an experimental method, namely the pre-experimental design design (One Shot Case Study). A total of 11 samples of class XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar were involved in this study. The instruments used by the researcher were observation and questionnaires to measure the effect of the emaze application on student learning motivation. The results of the study showed that the use of the emaze application on class XI students at SMA Muhammadiyah 4 Makassar had a good influence. The results of descriptive and inferential statistical analysis when using the emaze application. It is known that in the indicator of feelings of pleasure, 76.30% of students chose that with the use of the emaze application the atmosphere in the classroom became more enjoyable, then in the indicator of student attention, 76.30% of students focused and listened to Al Islam learning using the emaze application, while in the indicator of student interest, 73.56% of students felt satisfied and comfortable learning Al Islam using the emaze application and in the indicator of student involvement, 86.30% were in the good category. From the results of the study, it can be concluded that there is a significant positive influence with the use of the emaze application on the motivation to learn Al Islam learning of class XI students at SMA Muhammadiyah 4 Makassar.

Keywords: Application emaze 1, Lotivation to learn 2

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *emaze* terhadap motivasi belajar pembelajaran Al Islam siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yakni desain pre-eksperimen desain (*One Shot Case Study*). Berjumlah 11 sampel kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar dilibatkan dalam penelitian ini. Instrumen yang peneliti gunakan yakni observasi dan angket untuk mengukur pengaruh aplikasi *emaze* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan aplikasi *emaze* terhadap siswa kelas XI di

SMA Muhammadiyah 4 Makassar memiliki pengaruh baik. Hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial saat menggunakan aplikasi *emaze*. Diketahui bahwa ditemukan pada indikator perasaan senang sebanyak 76,30% siswa memilih bahwa dengan penggunaan aplikasi *emaze* suasana dikelas menjadi lebih menyenangkan, kemudian pada indikator perhatian siswa sebanyak 76,30% siswa fokus dan menyimak pembelajaran Al Islam menggunakan aplikasi *emaze*, adapun pada indikator ketertarikan siswa sebanyak 73,56% siswa merasa puas dan betah belajar Al Islam menggunakan aplikasi *emaze* dan pada indikator keterlibatan siswa sebanyak 86,30% dengan kategori baik. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dengan penggunaan aplikasi *emaze* terhadap motivasi belajar pembelajaran Al Islam siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar.

Kata Kunci: Aplikasi *emaze* 1, Motivasi Belajar 2

A. Pendahuluan

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Saat ini, pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam membimbing kehidupan masyarakat umum di Indonesia. Tanpa pendidikan, orang tidak akan dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka dan menjadi orang yang lebih baik. Pendidikan juga berfungsi untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dan mempersiapkan mereka untuk bangsa dan bertakwa rangka mencerdaskan bangsa dan bertuhan kepada Yang Maha Esa.

Pendidikan yang baik didukung oleh beberapa faktor yang mendukung proses pembelajaran. Termasuk di antaranya adalah guru, siswa, serta sarana pembelajaran seperti buku dan media pembelajaran. Dengan adanya teknologi, kita terdorong untuk melakukan proses pendidikan yang lebih baik demi menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas lebih tinggi. Di dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah, teknologi yang berkembang memiliki peranan krusial dalam proses belajar mengajar di ruang kelas. Seiring perkembangan teknologi, sumber dan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik harus ikut serta berkembang. Guru sebagai pendidik perlu menggunakan media selain buku ajar dan modul. Selain itu, mereka harus berinovasi agar pesan dan materi lebih mudah dipahami dan agar peserta didik lebih bersemangat dalam mempelajari materi (Nasir.,dkk, 2022).

Menurut Buwono dan Dewantara (2020) bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan telah mengubah berbagai macam media pembelajaran, begitu juga mengubah cara orang belajar dalam konteks formal, informal dan nonformal. Berkembangnya teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi, pandangan bahwa guru sebagai pusat informasi mulai berubah seiring berjalannya waktu karena internet memberikan segala informasi secara meluas dan tak terbatas.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dimanfaatkan dalam pengalaman pendidikan. Nurindah dan Kasman (2021:10) menyatakan bahwa pentingnya peran media dalam proses pembelajaran guna lebih memerinci, memperluas, memperdalam materi dan tentunya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materinya. Siswa mendapat informasi dan data pembelajaran melalui media yang digunakan oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *emaze*. *Emaze* pengguna dapat membuat, mengatur, dan membagikan presentasi dengan menggunakan layanan *cloud computing emaze*. *emaze* menyediakan berbagai template, termasuk format dengan animasi 3D.

Media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat luar biasa untuk memperlancar proses belajar siswa. Lebih jauh, media pembelajaran adalah dasar yang saling mendukung

dan krusial untuk keberhasilan proses pembelajaran (Harsiwi & Ariani, 2020). Media pembelajaran diharapkan dapat merangsang siswa agar berkeinginan untuk terus belajar dan mengembangkan apa yang telah didapatkan sebagai perantara dalam menyampaikan karya-karya yang telah dihasilkan seseorang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai sarana kepada siswa dalam proses belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 25 Mei 2024 di SMA Muhammadiyah 4 Makassar, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dianggap masih kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar dan mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran. Hal ini ditandai dengan perilaku siswa yang kurang semangat mengikuti pembelajaran karena merasa bosan dan mengantuk sehingga kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya motivasi yang diberikan pada siswa dapat mengakibatkan siswa mengabaikan materi yang diajarkan sehingga antara siswa dengan pendidik tidak terjadi interaksi timbal balik. Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan dan masih ada dibawah standar kelulusan dengan nilai KKM yakni 75%.

Upaya mengatasi permasalahan di atas, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang cocok diterapkan di mata

pelajaran Al Islam yaitu aplikasi *emaze* memiliki keunggulan diantaranya mempunyai template yang menarik seperti 2 dimensi, 3 dimensi dan bisa memasukkan video di dalamnya, dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi *emaze* diinginkan dapat membantu siswa agar lebih mudah mengatasi kesulitan, terutama dalam memahami materi Al Islam dan memperoleh pengetahuan yang lebih luas secara mandiri serta menciptakan sistem pembelajaran yang lebih efektif baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mencoba memberikan sebuah inovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SMA Muhammadiyah 4 Makassar. Media pembelajaran *emaze* dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, terutama dalam memotivasi belajar. Oleh karena itu, peneliti perlu melaksanakan penelitian mengenai "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Emaze* Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Al Islam Siswa SMA Muhammadiyah 4 Makassar".

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Menurut Sugiyono (2019), penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang dilakukan melalui

suatu percobaan, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam situasi yang terkontrol.

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design*, di mana hanya satu kelompok yang dijadikan sebagai kelas eksperimen. Tujuannya adalah untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi *Emaze* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Al Islam pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar.

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Maret sampai 18 Mei semester genap tahun 2025 dengan subjek siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Makassar, yang berlokasi di Jalan Gagak, Kecamatan Mariso, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung selama kurang lebih dua bulan.

Subjek penelitian

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa populasi merupakan sekumpulan objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik

tertentu yang dijadikan acuan oleh peneliti untuk diteliti. Berdasarkan hasil observasi di SMA Muhammadiyah 4 Makassar, diperoleh data bahwa jumlah populasi siswa adalah sebanyak 30 orang.

Tabel Populasi

No.	Kelas	L	P	Jumlah
1	X	5	2	7
2	XI	6	5	11
3	XII	5	7	12
Total				30

Menurut Sugiyono (2013), sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, yaitu metode pengambilan sampel di mana populasi dibagi ke dalam beberapa kelompok (klaster), kemudian salah satu klaster dipilih secara acak untuk dijadikan sampel. Teknik ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa hasil observasi menunjukkan adanya kelas yang kurang memahami materi dan memiliki semangat belajar yang rendah. Penggunaan metode *Cluster Sampling* dianggap tepat karena tidak semua anggota populasi memenuhi kriteria yang relevan dengan fenomena yang diteliti, sehingga pemilihan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu.

Sampel

Kelas	L	P	Total
XI	6	5	11

Prosedur

Prosedur atau tahapan dalam penelitian ini dirancang untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti selama pelaksanaan penelitian. Proses ini terdiri atas beberapa tahap sebagai berikut:

Tahap Persiapan:

- a) Melakukan observasi awal di lokasi penelitian.
- b) Berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran terkait rencana pelaksanaan penelitian.
- c) Berkonsultasi dengan guru AI Islam mengenai metode pembelajaran yang akan diterapkan.
- d) Mengamati langsung proses belajar mengajar serta situasi dan kondisi siswa saat menerima materi.
- e) Menyusun perangkat pembelajaran seperti bahan ajar dan instrumen evaluasi.

Tahap Pelaksanaan:

- a) Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dirancang oleh peneliti.
- b) Melakukan observasi setelah proses belajar berlangsung, serta membagikan angket kepada siswa guna mengukur hasil belajar dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Tahap Penutup:

- a) Mengumpulkan seluruh data hasil pelaksanaan penelitian.
- b) Mengolah dan menganalisis data yang telah diperoleh.
- c) Menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis.
- d) Menyusun laporan akhir dari keseluruhan proses penelitian

Instrumen

Menurut Kurniawan (2016) menyatakan bahwa tujuan dariukur dalam penelitian adalah untuk mengidentifikasi variabel atau fenomena yang dijadikan fokus utama penelitian. Mengukur dalam penelitian adalah mengidentifikasi variabel atau fenomena yang menjadi fokus utama penelitian. Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya, alat ini harus memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Ukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dengan tujuan menilai hasil belajar secara kognitif. dalam penelitian ini adalah tes dengan tujuan menilai hasil belajar secara kognitif. Tes yang digunakan digunakan secara objektif, sedangkan observasi dan angket digunakan untuk menurunkan tingkat motivasi belajar siswa. secara obyektif, sedangkan observasi dan angket digunakan untuk menurunkan tingkat motivasi belajar siswa.

- Lembar Observasi

Instrumen instrumen pertama yang digunakan dalam yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang satu aspek pekerjaan dalam proses pembelajaran. studi ini adalah lembar observasi , yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang satu aspek pekerjaan dalam proses pembelajaran Observasi dilakukan Selesai dengan tenang saat kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung diam-diam sementara kegiatan belajar mengajar di kelas sedang berlangsung

Efektivitas metode ini ditingkatkan dengan menggunakan panduan atau format observasi sebagai acuan ditingkatkan dengan menggunakan panduan atau format observasi sebagai acuan pengamatan Teknik teknik ini digunakan untuk mendokumentasikan secara diam - diam aktivitas pembelajaran di kelas yang menggunakan aplikasi Emaze digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran di kelas yang menggunakan aplikasi Emaze secara diam- diam

- Angket/Lembar Kuesioner

Kuesioner digunakan digunakan sebagai alat untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa yang ditentukan oleh indikator - indikator motivasi

sebagai alat untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa yang ditentukan oleh indikator - indikator motivasi instrumen ini dibagi menjadi dua kategori: menjadi dua kategori, sebuah pembelajaran instrumen motivasi belajar yang minimal memuat 15 pertanyaan dan instrumen angket media pembelajaran yang terdiri dari lima pertanyaan alat motivasi yang mencakup setidaknya 15 pertanyaan dan kuesioner media pembelajaran yang terdiri dari lima pertanyaan kuesioner terdiri dari ini sebuah seridari pertanyaan tertulis yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi dari dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi dari siswa Siswa responden sebagai responden. Dalam prosesnya proses yang digunakan peneliti menggunakan skala Likert dengan tiga operasi jawaban: sangat setuju (nilai 4), setuju (nilai 3), tidak setuju (nilai 2), dan sangat tidak setuju (nilai 1).

Tabel. Skala Likert

Simbol	Alternatif Jawaban	Poin
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

- Dokumentasi

Metode metode dokumentasi

melibatkan pengumpulan melibatkan pengumpulan beberapa dokumen yang berfungsi sebagai referensi untuk pengumpulan data dan informasi penelitian. beberapa dokumen yang berfungsi sebagai referensi untuk mengumpulkan data dan informasi penelitian. dokumen juga dapat mencakup ini juga foto atau gambar menyertakan foto atau gambar sebagai bantuan visual untuk aktivitas penelitian. sebagai bantuan visual untuk kegiatan penelitian. Tujuan tujuan dari metode ini adalah untuk mengumpulkan informasi dari lokasi penelitian secara diam - diam. penggunaan metode ini meliputi buku- buku, dokumen, dan informasi relevan lainnya adalah mengumpulkan informasi dari lokasi penelitian secara diam-diam. Ini termasuk buku, dokumen, dan informasi relevan lainnya.

Teknik analisis data

Teknik teknik analisis data analisis digunakan dalam yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif dan inferensial untuk mengevaluasi dan menafsirkan data yang dikumpulkan. Penelitian ini mencakup analisis statistik deskriptif dan inferensial untuk mengevaluasi dan menafsirkan data yang dikumpulkan.

1. Analisis statistik deskriptif

a. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif adalah proses mengumpulkan dan menyusun data kuantitatif yang diperoleh dari berbagai instrumen penelitian, seperti kuesioner, wawancara, dokumentasi, observasi lapangan, dan lainnya. Data tersebut diorganisasi secara sistematis agar dapat dijelaskan dengan jelas dan menghasilkan kesimpulan yang mudah dipahami, baik oleh peneliti sendiri maupun oleh orang lain (Sugiyono, 2019). Persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran dianalisis menggunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel. Kategori aktivitas siswa

NO	Interval (%)	Kategori
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup Baik
4.	21-40%	Kurang Baik
5.	0-20%	Tidak Baik

b. Analisis motivasi belajar

Analisis ini bertujuan untuk membandingkan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tujuannya adalah untuk menjelaskan pengaruh penggunaan aplikasi Emaze terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Al Islam pada kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar. Perhitungan dilakukan menggunakan

rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F= Frekuensi yang dicari persentasinya

n= Banyaknya Sampel Responden

2. Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan metode yang digunakan untuk mengolah data dari sampel, lalu hasilnya digeneralisasikan atau diterapkan pada seluruh populasi. Teknik ini bertujuan untuk menilai sejauh mana hasil dari sampel mencerminkan kondisi populasi secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, jenis statistik inferensial yang digunakan adalah statistik parametrik, yaitu teknik analisis yang mengasumsikan bahwa data memiliki distribusi normal serta menggunakan jenis data berskala interval dan rasio.

Analisis ini difokuskan untuk mengidentifikasi minat belajar siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan melalui aplikasi Emaze. Oleh karena itu, metode analisis yang digunakan melibatkan pengujian hipotesis dengan bantuan aplikasi

SPSS versi 25, guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Salah satu teknik statistik yang digunakan adalah uji korelasi, yang bertujuan untuk mengukur pengaruh signifikan antara variabel penggunaan aplikasi Emaze dengan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran AI Islam pada kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar. Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis dilakukan sebagai berikut

- a. Jika nilai signifikansi < kurang dari 0,05 maka H₀ diterima dan H₁ ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi emaze tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran AI Islam di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar
- b. Sebaliknya, jika nilai signifikansi > lebih dari 0,05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Emaze terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran AI Islam di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

Analisis statistik berguna untuk

memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data. Nilai maksimal, nilai minimal rata-rata dan sebagainya. Analisis statistik deskriptif dimaksud untuk menggambarkan karakteristik subjek yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan teknik pengumpulan data yaitu *one shot case study*.

a. Hasil observasi aktivitas belajar

Lembar pengamatan ini disusun sebagai alat untuk memperoleh data tambahan. Instrumen tersebut dilengkapi dengan petunjuk serta dua belas indikator yang mencerminkan aktivitas siswa yang diamati. Proses observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung perilaku siswa. Tabel berikut menyajikan hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama berlangsungnya penelitian:

Berdasarkan hasil observasi selama tiga pertemuan pembelajaran, pada pertemuan pertama yang belum menggunakan aplikasi emaze, aktivitas siswa masih tergolong pasif dimana sebagian besar siswa tampak kurang antusias, hanya mengikuti

pembelajaran secara bisa tanpa menunjukkan motivasi lebih, serta partisipasi dalam diskusi maupun tanya jawab masih terbatas: namun, setelah pada pertemuan kedua mulai diterapkan aplikasi emaze, terjadi perubahan signifikan dalam aktivitas siswa, di mana mereka terlihat jauh lebih menarik motivasi mereka, mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, aktif mengeksplorasi aplikasi emaze yang tampil melalui proyektor perangkat mereka, dan terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok; ada pertemuan ketiga, pemanfaatan media ini semakin optimal. Para siswa terlihat lebih terbiasa dan percaya diri dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Interaksi antar siswa pun meningkat, diskusi berlangsung lebih dinamis, dan secara keseluruhan mereka menunjukkan sikap positif serta antusiasme yang tinggi. Mereka juga mengungkapkan rasa senang dan menyatakan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami berkat penggunaan aplikasi emaze.

Tingkat aktivitas aktivitas dalam pertemuan ketiga tersebut berada pada kategori tinggi, yakni dalam rentang 41%–60%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran telah tercapai dengan **cukup baik**.



Grafik. Hasil Spss 25 observasi aktivitas belajar

a. Analisis Angket Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui angket minat belajar setelah penerapan media, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berlangsung yang diterapkan selama menggunakan aplikasi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa beberapa aspek yang diamati. Berikut hasil olah data angket motivasi belajar siswa menggunakan media:

Tabel Distribusi frekuensi pernyataan siswa dalam menjawab item angket siswa menyukai Mata Pelajar AI islam menggunakan aplikasi emaze

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	8	72,72 %
Setuju	3	27,27%
Kurang Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Berdasarkan tabel, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa yang antusias dalam mengikuti pelajaran AI Islam dengan menggunakan aplikasi Emaze terdiri dari siswa yang menyatakan sangat setuju (8 siswa atau 72,72%) dan setuju (3 siswa atau 27,27%). Sementara itu, tidak ada siswa yang menyatakan kurang setuju, tidak setuju, maupun sangat tidak setuju (0%). Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 63,01% siswa menyukai pembelajaran AI Islam melalui aplikasi Emaze.

Tabel. Distribusi frekuensi pernyataan siswa dalam menjawab item angket siswa senang mengerjakan soal karena materinya menyenangkan

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	6	54,54 %
Setuju	5	45,45%
Kurang Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Berdasarkan data pada tabel, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa yang antusias mengikuti mata

pelajaran AI Islam menggunakan aplikasi Emaze termasuk dalam dua kategori, yaitu siswa yang menyatakan sangat setuju (6 siswa atau 54,54%) dan setuju (5 siswa atau 45,45%). Tidak ada siswa yang menyatakan kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (0%). Temuan ini menunjukkan bahwa 54,54% siswa merasa senang mengerjakan soal karena materi yang disajikan dianggap menyenangkan.



Gambar. Hasil Spss 25 angket motivasi belajar

2. Analisis Data Statistik Inferensial Hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini bertujuan untuk diuji guna menghasilkan suatu keputusan, yaitu apakah hipotesis yang diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keeratan hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel keterikatan (Y).

Tabel One-Sample Test

Test Value = 0

	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
OBS ERV ASI	39, 504	10	,000	4,818 18	4,546 4	5,089 9
ANG KET	30, 478	10	,000	4,636 36	4,297 4	4,975 3

(Sumber: Data Sekunder 2025, diolah dari lembar observasi dan angket menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan tabel 4. Di atas menunjukkan bahwa hasil nilai *pearson correlation mean* sebesar 4,63636 nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi emaze terhadap motivasi belajar karena nilai signifikan berdasarkan keputusan yaitu apabila nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05.

Pembahasan

Pembelajaran Al islam yang memanfaatkan aplikasi emaze terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan aplikasi emaze dalam pembelajaran Al islam memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, yang menghasilkan

perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa saat menggunakan aplikasi emaze dalam pembelajaran Al islam.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Makassar dalam pembelajaran Al Islam menggunakan aplikasi Emaze, diperoleh bahwa aktivitas siswa memenuhi kriteria **Baik**. Rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dari hasil analisis data observasi pada setiap pertemuan menunjukkan peningkatan. Pada **pertemuan pertama**, rata-rata persentase aktivitas siswa mencapai **51,71%**. Siswa tampak antusias dan senang karena ini merupakan pengalaman pertama mereka menggunakan aplikasi Emaze. Ekspresi wajah menunjukkan rasa penasaran dan ketertarikan yang tinggi terhadap tampilan visual 3D yang menarik. Siswa menunjukkan minat untuk mencoba secara langsung, dengan

sebagian besar perhatian mereka terfokus pada penjelasan guru dan media. Meskipun mereka aktif mengikuti proses, tingkat kemandirian masih belum optimal. Pada **pertemuan kedua**, rata-rata aktivitas meningkat menjadi **52%**. Siswa tampak lebih percaya diri saat menggunakan aplikasi dan menunjukkan ketertarikan yang tidak hanya mengingatkan pada media, tetapi juga terhadap isi materi. Perhatian siswa tetap konsisten; mereka mulai mencatat materi dan aktif menjawab pertanyaan guru. Keterlibatan pun meningkat, ditandai dengan munculnya diskusi di antara siswa dan inisiatif untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Sedangkan pada **pertemuan ketiga**, rata-rata aktivitas siswa mencapai **55,45%**. Siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi dan keinginan untuk terus belajar menggunakan metode ini. Ketertarikan terhadap materi Al Islam semakin mendalam, termasuk penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Perhatian siswa tetap terjaga bahkan tanpa arahan langsung dari guru. Keterlibatan siswa menjadi sangat aktif; mereka mulai memimpin

diskusi, mengajukan pertanyaan kritis, dan membantu teman yang mengalami kesulitan.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang telah dijabarkan sebelumnya, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran—khususnya aplikasi Emaze—memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Emaze dalam pembelajaran Al Islam pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Makassar memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh Simamora (2022), yang mencatat bahwa penggunaan aplikasi Emaze memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di tingkat SMA. Dukungan serupa juga ditunjukkan oleh hasil penelitian Fiskia Ruzaina (2024) dan Akhmad Sugiarto (2021), yang mengkonfirmasi bahwa aplikasi Emaze berkontribusi terhadap peningkatan motivasi serta

pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi Emaze mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif, mempermudah pemahaman materi, serta mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Emaze merupakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, dukungan teori dan penelitian yang relevan, serta temuan observasi keterlaksanaan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Emaze berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran AI Islam pada kelas XII SMA Muhammadiyah Makassar. Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian telah berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan awal yang telah direncanakan

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dengan menggunakan aplikasi emaze terhadap motivasi belajar pembelajaran AI islam siswa kelas XII SMA Muhammadiyah 4 Makassar. Adapun saran yang peneliti dapat dari hasil penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi emaze: sekolah dapat memperluas penggunaan aplikasi emaze dalam pembelajaran AI islam untuk terus mempengaruhi motivasi belajar siswa.
2. Penelitian lanjutan: Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi variabel lain yang juga berkontribusi terhadap minat belajar siswa, yang belum terakomodasi dalam penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 2 Pangkep. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 9(1), 701–711.
- Azizah, N. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based

- Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 2 Pangkep. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 9(1), 701–711.
- Fiskia, F. R., & Haris, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Emaze* terhadap Motivasi Belajar PAI Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1012-1019.
- Kurniawan, Aw & Puspita, Z (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pandiva Buku
- Nasir, n., Nurindah, n., Rauf, a., Ayu, s., & Hambali, u. (2022). Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 226-232.
- Nurindah, Kasman. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika jurnal teknologi pendidikan*, 1-10.
- Simamora, R. R., & Fauzi, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Emaze* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL VINERTEK (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi)*, 2(3), 30-35.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d Bandung: cv. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d Bandung: cv. Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal *Pendas* yaitu penelitian di pendidikan dasar. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.
- Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : Web : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>.
- Info lebih lanjut Hubungi:
1. Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888)
 2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533)
 3. Feby Inggriyani, M.Pd. (082298630689)