



---

## Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Platform Edukasi Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di MAN 1 Mandailing Natal

**Siti Aulia Aisyah\***

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia

e-mail: [sitiauliaaisyah05@gmail.com](mailto:sitiauliaaisyah05@gmail.com)

**Kasman**

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia

e-mail: [kasman@stain-madina.ac.id](mailto:kasman@stain-madina.ac.id)

**Reni Septrisia**

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia

e-mail: [reni.septrisia@yahoo.com](mailto:reni.septrisia@yahoo.com)

---

### Keywords:

*Pembelajaran;*

*Kurikulum Merdeka;*

*Platform Edukasi Digital;*

*Peserta Didik.*

### Abstrak:

Efektivitas pembelajaran adalah kegiatan dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung dalam penguasaan materi belajar dan perkembangan peserta didik dan respon dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran menggunakan platform edukasi digital sangat penting dan mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran di MAN 1 Mandailing Natal, Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dan desain penelitian non equivalent control grup design. Satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas digunakan sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas berjumlah 36 peserta didik. Data dikumpulkan melalui lembar test yang diisi oleh peserta didik, Analisis data dilakukan dengan menggunakan Uji N-Gain Score, Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh peningkatan yang signifikan antara metode belajar langsung dan metode belajar menggunakan platform edukasi digital, mengalami peningkatan dilihat dari nilai rata-rata pretest 81,11 dan di kelas kontrol rata-rata yang diperoleh adalah 54,86 Dilihat dari hasil nilai rata-rata pada saat pretest dan posttest menggunakan platform edukasi digital dalam pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI MAN 1 Mandailing Natal.

---

Received: 2025-03-11

Revised: 2025-03-25

Accepted: 2025-04-16

Published: 2025-04-18

---

### How to cite :

Aisyah, S. A. A., Kasman, & Reni Septrisia. (2025). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Platform Edukasi Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di MAN 1 Mandailing Natal. *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(1), 108–119. <https://doi.org/10.18592/moe.v11i1.15989>

This is an Open Access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

---

## Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin canggih membawa suatu perubahan yang sangat besar bagi seluruh dunia. Baik dari segi ekonomi, sosial, budaya, politik dan pendidikan. Hal ini justru sangat memberikan dampak yang besar bagi situasi dan kondisi dalam masyarakat terutama dalam lembaga pendidikan. Secara tidak langsung revolusi industri 5.0 memberikan perubahan yang sangat besar pada paradigma pendidikan khususnya di Indonesia (Rahayu dkk., 2022; Oktaviana dkk., 2022). Paradigma tersebut muncul karena perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat sehingga memberikan pengaruh pada segala aspek bidang kehidupan. Menurut Ferdiansyah dalam (Rahmadhani dkk., 2022) mengatakan bahwa untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakteristik dan mampu memberikan inovasi serta dapat memberikan tuntutan yang tinggi dalam kehidupan muncul dari paradigma pendidikan yang dikembangkan sesuai dengan perubahan dan perkembangan zaman serta menyesuaikan dengan situasi dan keadaan suatu lembaga pendidikan.

Dalam implementasi kurikulum merdeka terdapat beberapa tantangan yang muncul, termasuk pada kebutuhan akan sumber daya pembelajaran yang inovatif dan mendukung kreativitas peserta didik, MAN 1 Mandailing Natal adalah salah satu sekolah yang menghadapi keterbatasan sumber daya, kreativitas tenaga pendidik, sarana prasarana, dalam pengembangan kreativitas dan karakter pendidikan yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan perubahan era digital dan globalisasi (Qurniawati & Madura, t.t.; Sholeh dkk., 2022).

Proses pembelajaran di sekolah juga dibutuhkan media atau alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah salah satunya dengan menggunakan dan memanfaatkan platform edukasi digital yang sudah berkembang di beberapa situs dan website dalam media social. Seperti contohnya dengan menggunakan aplikasi quizzess, edmodo, canva for education, ed-puzzle, duolingo, quipper, me tryout dan aplikasi lainnya. Dengan memanfaatkan beberapa aplikasi tersebut maka dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam proses pembelajaran di kelas (Mahmudah dkk., 2022; Fitriyah dkk., 2024; Arifin dkk., 2021).

Atas dasar pernyataan ini lembaga pendidikan harus melakukan inovasi yang menyesuaikan sesuai dengan kondisi dan perkembangan zaman serta visi, misi dan tujuan dari sekolah. Implementasi kurikulum merdeka di madrasah diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan dan kemajuan pendidikan. Khususnya dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Kreativitas merupakan keterampilan penting dalam menghadapi tuntutan zaman modern. Pembelajaran yang mendukung kreativitas dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan inovasi. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan platform edukasi digital yang dapat merangsang dan meningkatkan kreativitas peserta didik. Dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif maka dapat diintegrasikan dengan teknologi digital yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, seperti simulasi interaktif, game edukatif, dan sumber daya multimedia.

Efektivitas dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kelancaran dan keberlangsungan proses pembelajaran. Karena efektivitas pembelajaran adalah salah satu standar mutu pendidikan yang harus dilakukan dalam mengelola proses pembelajaran. Efektivitas dari suatu proses pembelajaran dapat dilihat melalui kegiatan dan aktivitas peserta didik selama suatu proses pembelajaran berlangsung dalam penguasaan materi belajar yang dilakukan oleh peserta didik di kelas, melihat sejauh mana perkembangan

peserta didik dan respon peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Sehingga mutu pendidikan dapat tercapai dan akan dilakukan evaluasi atau pengukuran untuk tercapainya tujuan pendidikan (Yuliana, 2022).

Platform edukasi digital umumnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu atau kelompok, dan menjadi teman penggerak bagi pendidik dan kepala sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar, berkarya serta mampu memberikan referensi dan inspirasi baru dalam implementasi kurikulum merdeka. Hal ini mencakup pengaturan konten pembelajaran, tingkat kesulitan, dan jalur pembelajaran yang dapat disesuaikan, tidak hanya itu Sistem ini memungkinkan pelacakan kemajuan peserta didik dan evaluasi kinerja secara lebih efisien (Tiara, 2022)

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah yang pertama untuk memperoleh hasil dari proses pembelajaran ekonomi sebelum dan sesudah menggunakan platform edukasi digital di MAN 1 Mandailing Natal. Mengetahui keefektifan proses pembelajaran ekonomi dengan menggunakan platform edukasi digital di MAN 1 Mandailing Natal. Peneliti mengangkat judul ini karena problematika yang diteliti berkaitan erat dengan program studi manajemen pendidikan islam, yaitu pada manajemen pembelajaran yang dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai pada tahap evaluasi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara afektif, kognitif dan psikomotorik. Maka dari itu peneliti sangat tertarik untuk mencari data dan informasi terkait dengan penggunaan platform edukasi digital dalam proses pembelajaran sehingga menjadi alasan utama peneliti untuk mengangkat Judul: “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Platform Edukasi Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di MAN 1 Mandailing Natal”.

## **Metode**

Berdasarkan masalah yang diteliti maka penelitian ini digolongkan pada pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah jenis penelitian yang proses penelitian memprediksi hipotesis dan hasil, data empiris, analisis data, kesimpulan data, dan hasil akhir penelitian yang dilakukan dan dengan menggunakan aspek pengukuran, penghitungan, rumus, data numerik atau dengan penghitungan statistik (Sahir, 2022).

Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk melakukan pengujian terhadap suatu teori yang menguji dan mengamati keefektifan pembelajaran dalam kurikulum merdeka dengan menggunakan platform edukasi digital di sekolah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi experiment (eksperimen semu). Jenis penelitian eksperimen adalah salah satu jenis yang menggunakan tipe penelitian yang akurat dibandingkan dengan penelitian yang lain. Eksperimen semu menggunakan pendekatan yang paling valid untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah, sehingga peneliti dapat melakukan pengawasan (control) terhadap variabel bebas baik sebelum dilakukan penelitian atau sesudah dilakukan penelitian (Sugiyono, 2018). Upaya untuk dapat mengendalikan (kontrol) ancaman terhadap validitas internal penelitian adalah dengan cara mengidentifikasi, meminimalisir, dan sedapat mungkin untuk dapat menghilangkan dan menghindari ancaman tersebut yang turut berpengaruh terhadap variabel dependen dan variabel independen (Sugiyono, 2018).

Lokasi penelitian dilakukan di MAN 1 Mandailing Natal yaitu yang berlokasi di Jalan Medan Padang, Dalam Lidang Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Lokasi penelitian dilakukan di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2, yang disesuaikan pada kalender akademik di jam pembelajaran sejarah pada kelas IPS dimulai pada bulan Januari 2024 untuk jadwal pembelajaran disesuaikan di kelas. Minimal sekitar 2 kali pertemuan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dilaksanakan dengan menggunakan treatment I dan treatment II di ruangan kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 387 orang, Cara menentukan jumlah sampel

dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teori gay dan airasian, jumlah sampel yang ada digunakan dalam jenis penelitian eksperimental adalah 30 orang per setiap kelompok. Teknik ini dilakukan berdasarkan pertimbangan dan pemikiran pada kedua kelompok sampel mempunyai kemampuan dan keahlian rata-rata yang sama. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 dengan jumlah peserta didik 36 orang dipilih sebagai kelas eksperimen dengan penerapan penggunaan platform edukasi digital dalam pembelajaran dan kelas XI IPS 2 dengan jumlah 36 orang dipilih sebagai kelas kontrol dengan penerapan model belajar secara langsung tanpa menggunakan media platform edukasi digital (Sugiyono, 2018).

Desain penelitian yang terdapat dalam penelitian ini dengan non-equivalent control group design. Desain ini memiliki kesamaan dengan teknik pretest dan posttest pada control group design. Desain ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok control yang tidak dipilih secara (acak) random (Sugiyono, 2018). Sumber data dalam penelitian yaitu data primer, data sekunder dan Test. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran pada kurikulum merdeka menggunakan platform edukasi digital untuk meningkatkan kreativitas peserta didik hal ini membuat variabel lain ikut berpengaruh, dan harus dikendalikan maka desain yang digunakan peneliti adalah quasi experiment (eksperimen semu). Adapun variabel dan indikator penelitian akan dirinci pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Variabel Penelitian

Variabel Bebas	Pretest	Indikator	Posttest	Peningkatan
<b>X1 (Eksperimen)</b>	T1 (Metode Belajar dengan menggunakan media platform edukasi digital)	1. Ketepatan Penyusunan Program Pembelajaran 2. Manajemen Kelas 3. Penggunaan Media 4. Interaksi 5. Evaluasi	T2	Y1
<b>X2 (Kontrol)</b>	T3 (Metode belajar langsung tanpa menggunakan media).	1. Kelancaran Berfikir 2. Fleksibilitas 3. Keaslian 4. Kerincian	T4	Y2

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu teknik test berbentuk tulisan sebagai pertanyaan tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi mengenai pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, berbentuk butir soal pilihan ganda, untuk pengukuran terencana yang digunakan pendidik sebagai alat evaluasi pembelajaran peserta didik (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini dilakukan dua kali test pada setiap kelas, yaitu pretest dan posttest. Pretest adalah test awal yang dilakukan sebelum kegiatan proses pembelajaran menggunakan platform edukasi digital, dan posttest adalah test akhir yang digunakan setelah proses pembelajaran menggunakan platform edukasi digital. Jumlah Soal yang digunakan dalam penelitian berjumlah 20 butir soal. Untuk mendapatkan data teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dijabarkan dengan Analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif meliputi membuat tabel distribusi frekuensi, menentukan banyak kelas interval, Panjang kelas interval dan panjang kelas bawah. Sedangkan analisis statistik inferensial dilakukan dengan Uji Normalitas, Uji Hipotesis, Uji N-Gain Score dan Uji N Gain persen, Uji Validitas dan Uji reliabilitas.

## Hasil dan Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran dan sumber pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran, seperti audio visual, presentasi multimedia, dan simulasi, dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran (Supratman et al. 2021).

Efektivitas pembelajaran adalah pondasi penting dalam membangun sistem pendidikan yang berkualitas. dengan merinci landasan teori, faktor-faktor penting, strategi peningkatan, serta mengatasi tantangan, kita dapat mencapai pendidikan yang lebih baik di era modern (Rahayu et al. 2022). Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest yang diperoleh pada analisis statistik deskriptif diperoleh skor maksimum di kelas eksperimen XI IPS 1, skor maksimum yang diperoleh pada pretest adalah 60, sedangkan skor minimum adalah 20, dengan rata-rata 39,17 dan standar deviasi 10,316. Untuk posttest, skor maksimum yang dicapai peserta didik adalah 100, sementara skor minimum adalah 65, dengan rata-rata yang diperoleh adalah 81,11 dengan standar deviasi 8,204. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik dengan menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) mengalami peningkatan dilihat dari rata-ratanya.

Hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada kelas eksperimen pada saat pretest 1 orang peserta didik dalam kategori sangat rendah dengan persentase (2,8 %) dan 24 orang peserta didik dalam kategori rendah dengan persentase (66,7 %) dan 11 orang peserta didik berada pada kategori sedang dengan hasil persentase (30,6 %). Kategori tinggi dan sangat tinggi tidak terdapat hasil peserta didik dengan persentase yang sama (0 %). Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen pada saat posttest tidak ada peserta didik yang memperoleh hasil kategori sangat rendah, rendah, dan sedang dengan hasil persentase (0 %). Kategori tinggi diperoleh hasil dengan jumlah 21 peserta didik dan persentase (58,4 %) sedangkan kategori sangat tinggi diperoleh hasil dengan jumlah 15 peserta didik dan persentase (41,7 %). Jadi, dapat disimpulkan bahwa persentase terbesar hasil belajar ekonomi peserta didik kelas eksperimen pada saat pretest berada pada kategori sedang dan persentasi terbesar hasil belajar ekonomi peserta didik kelas eksperimen pada saat posttest berada pada kategori sangat tinggi.

Pembelajaran kreatif adalah paradigma baru dalam pendidikan yang menempatkan kreativitas sebagai inti dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk membuka potensi kreatif setiap individu, membentuk pikiran yang fleksibel, dan memberikan keterampilan yang relevan dengan tuntutan dunia modern (Samsuryadin al. 2017). Menurut Lisnasari dalam (Yuliana 2022) mengemukakan bahwa Kreativitas mencakup lebih dari sekadar seni atau desain. Ini melibatkan kemampuan untuk melihat masalah dari sudut pandang baru, menghasilkan ide-ide inovatif, dan merangkul ketidakpastian. Dimensi kreativitas melibatkan pemikiran divergen, fleksibilitas, asosiasi bebas, dan ketangkasan mental (Yuliana, 2022).

Beberapa peserta didik mungkin tidak memiliki akses yang memadai ke perangkat atau koneksi internet yang diperlukan untuk memanfaatkan pembelajaran digital sepenuhnya, untuk mengatasi tantangan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, strategi tertentu perlu diterapkan. Pembelajaran kolaboratif online, pembelajaran berbasis proyek, dan umpan balik yang berkelanjutan adalah beberapa strategi yang dapat digunakan. Dengan memanfaatkan kekuatan kolaborasi dan memberikan peserta didik kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis, platform edukasi digital dapat menjadi lebih efektif (Khusnul, 2024).

Pentingnya platform edukasi digital mencerminkan transformasi signifikan dalam pendekatan pendidikan modern. Pertama, platform ini memungkinkan akses pendidikan yang lebih inklusif dengan adanya platform edukasi digital, peserta didik dari berbagai lapisan masyarakat dan lokasi geografis dapat mengakses materi pelajaran berkualitas tanpa adanya batasan fisik atau geografis. Hal ini mengurangi kesenjangan akses pendidikan dan memberikan peluang belajar kepada mereka yang sebelumnya sulit mendapatkan akses (Khusnul Hidayati, A.G Tamrin 2024)

Platform edukasi digital memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, peserta didik dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan jadwal dan ritme belajar masing-masing. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan pribadi mereka, mengakomodasi perbedaan gaya belajar dan tingkat pemahaman. Fleksibilitas ini juga memberikan kesempatan bagi orang dewasa yang ingin melanjutkan pendidikan atau mengejar sertifikasi tambahan tanpa harus meninggalkan pekerjaan. Selanjutnya, platform edukasi digital memungkinkan pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif (Baharuddin 2020; Hanisah dkk., 2024).

Tersedianya fitur-fitur seperti video pembelajaran, simulasi, dan permainan pendidikan, peserta didik dapat terlibat secara lebih aktif dalam materi pelajaran. Pembelajaran yang interaktif ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga memotivasi mereka untuk menggali lebih dalam konsep-konsep pelajaran. Pentingnya platform edukasi digital juga terkait dengan kemampuannya untuk mempersonalisasi pembelajaran. Dengan analisis data dan kecerdasan buatan, platform ini dapat menyusun rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing peserta didik, ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih relevan dan efektif (Rahayu et al. 2022).

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian pada jurnal al adzka, menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran strategi pengelolaan kelas juga merupakan hal yang penting, proses pengelolaan kelas, dan permasalahan pengelolaan kelas dalam implementasi kurikulum Merdeka telah berjalan dengan baik melalui pendekatan berbasis proyek, kerja kelompok (kolaboratif), pemanfaatan teknologi, penciptaan suasana kelas yang menyenangkan, perencanaan kelas, pengaturan tempat duduk, tata tertib kelas, pemusatan perhatian pada kesulitan siswa, dan pemahaman siswa (pemberdayaan siswa) (Mubarok et al, 2023).

Penelitian ini akan menjelaskan hasil dan pembahasan dari Efektivitas Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka di MAN 1 Mandailing Natal menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) Untuk meningkatkan Kreativitas peserta didik. Hasil penelitian yang berdasarkan dari hasil skor Test dilakukan pada peserta didik Kelas XI IPS 1 sebagai kelas Eksperimen (Pembelajaran dengan menggunakan platform edukasi digital) dengan jumlah 36 peserta didik dan XI IPS 2 sebagai Kelas Kontrol (menggunakan pembelajaran langsung) dengan jumlah 36 peserta didik dan menjadi sampel dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, dapat diuraikan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest belajar peserta didik yang yang diberikan di kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) dalam pembelajaran di kelas pada mata pelajaran ekonomi. Adapun deskripsi Pretest dan Posttest kelas eksperimen pada SPSS yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Statistik Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics						
Kelas XI IPS 1	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation

Pretest eksperimen	36	40	20	60	39,17	10,316
Posttest eksperimen	36	35	65	100	81,11	8,204
Valid N (listwise)	36					

Sumber: Pengolahan Data SPSS 2024

Menurut tabel 2, skor maksimum pada pretest untuk kelas eksperimen di kelas XI IPS 1 adalah 60, sementara skor minimum adalah 20, dengan rata-rata 39,17 dan standar deviasi 10,316. Pada posttest, skor maksimum yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen mencapai 100, dengan skor minimum 65, rata-rata 81,11, dan standar deviasi 8,204. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) meningkat, berdasarkan rata-rata yang tercatat. Diagram batang berikut menyajikan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest untuk kelas eksperimen:

Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest yang dilaksanakan pada peserta didik di kelas XI IPS 2, yang berfungsi sebagai kelas kontrol dan menggunakan model pembelajaran langsung dalam mata pelajaran ekonomi, deskripsi mengenai Pretest dan Posttest untuk kelas kontrol dalam SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Statistik Kelas Kontrol

Descriptive Statistics						
Kelas XI IPS 2	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest eksperimen	36	35	15	50	31,94	8,642
Posttest eksperimen	36	40	35	75	54,86	10,384
Valid N (listwise)	36					

Sumber: Pengolahan Data SPSS 2024

Menurut tabel 3, skor maksimum pada pretest untuk kelas kontrol di kelas XI IPS 2 adalah 50, sementara skor minimum adalah 15, dengan rata-rata 31,94 dan standar deviasi 8,642. Pada posttest, skor maksimum peserta didik di kelas kontrol mencapai 75, dengan skor minimum 35, rata-rata 54,86, dan standar deviasi 10,384. Ini mengindikasikan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung menunjukkan peningkatan, seperti yang terlihat dari nilai rata-rata mereka. Diagram batang berikut memperlihatkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest untuk kelas kontrol.

Analisis Inferensial digunakan untuk mengetahui apakah terdapat rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan (Wordwall) dan model pembelajaran langsung pada peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal. Analisis yang digunakan adalah analisis statistik inferensial. Pengujian ini dilakukan untuk data hasil Posttest dari kedua sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas bertujuan untuk memeriksa apakah data tersebut terdistribusi normal. Jika data terdistribusi normal, maka kriteria pengujian normal akan terpenuhi jika nilai  $X^2$  Hitung lebih kecil dari  $X^2$  Tabel, di mana  $X^2$  Tabel diperoleh dari tabel  $X^2$  dengan derajat kebebasan  $dk = K-1$  pada tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Statistik Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

<b>Kelas Eksperimen-Kontrol</b>	<b>Levene Statistic</b>	<b>Sig</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Test</b>	Pretest	0,367	Homogen
	Posttest	1,625	Homogen

Sumber: Pengolahan Data SPSS 2024

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4, Test of Homogeneity of Variance, nilai signifikansi pada pretest adalah 0,546, yang melebihi 0,05, sehingga data pretest dapat dianggap homogen. Begitu pula, nilai signifikansi pada posttest adalah 0,207, yang juga lebih besar dari 0,05, menandakan bahwa data posttest juga homogen.

Uji N- Gain score digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara peserta didik di kelas XI IPS 1 yang menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) dan di kelas XI IPS 2 yang menggunakan model pembelajaran langsung. Setelah mengidentifikasi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, rumus N-Gain Score diterapkan untuk menentukan model pembelajaran yang lebih efektif, apakah menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) atau model pembelajaran langsung.

Tabel 5. Hasil Statistik N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol

<b>Kelas</b>	<b>Hasil N Gain Score</b>	<b>Mean N-Gain Persen</b>
<b>Kelas Eksperimen</b>	0,69	68,54%
<b>Kelas Kontrol</b>	0,34	33,72%

Sumber: Pengolahan Data SPSS 2024

Berdasarkan tabel 5, rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen adalah 68,54%, dengan hasil N-gain score 0,69 menunjukkan bahwa penggunaan Platform Edukasi Digital (Wordwall) cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik di kelas XI IPS 1. Sebaliknya, persentase di kelas kontrol adalah 33,72%, dengan hasil n-gain score 0,34 menunjukkan bahwa model pembelajaran langsung kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik di kelas XI IPS 2. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Platform Edukasi Digital (Wordwall) lebih efektif daripada model pembelajaran langsung dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengevaluasi dugaan sementara yang diajukan dalam hipotesis penelitian. Uji ini menggunakan pendekatan dua pihak dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan menerapkan uji paired sample T-Test. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS. Berikut adalah kriteria untuk pengujian hipotesis penelitian tersebut :

1. Jika  $\text{Sig} < \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar ekonomi peserta didik yang diajar dengan menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) pada peserta didik kelas XI IPS 1 di MAN 1 Mandailing Natal.
2. Jika  $\text{Sig} > \alpha$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, berarti tidak terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar ekonomi peserta didik yang diajar dengan menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) pada peserta didik kelas XI IPS 1 di MAN 1 Mandailing Natal.

Tabel 6. Hasil Statistik Uji Hipotesis Hasil Belajar Peserta Didik

<b>Kelas</b>	<b>Hasil N Gain</b>	<b>Mean N-Gain</b>	<b>Sig. (2-tailed)</b>
--------------	---------------------	--------------------	------------------------



	Score	Persen	
<b>Kelas Eksperimen</b>	0,222	0,193	0,000
<b>Kelas Kontrol</b>	0,584	0,000	0,000

Sumber: Pengolahan Data SPSS 2024

Berdasarkan tabel 5, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, kurang dari 0,05, Menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir, antara pretest dan posttest hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap masing-masing variabel. sehingga dapat disimpulkan bahwa tabel Output Uji paired Sample Test harus ditafsirkan berdasarkan nilai pada bagian signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka H0 ditolak, menunjukkan bahwa terdapat Peningkatan rata-rata hasil belajar ekonomi antara peserta didik yang diajar menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) di kelas XI IPS 1 dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung di kelas XI IPS 2. Ada beberapa hasil dan pembahasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **Deskriptif Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal dengan Menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) dalam Proses Pembelajaran**

Efektivitas pembelajaran adalah pondasi penting dalam membangun sistem pendidikan yang berkualitas. dengan merinci landasan teori, faktor-faktor penting, strategi peningkatan, serta mengatasi tantangan, kita dapat mencapai pendidikan yang lebih baik di era modern (Rahayu et al. 2022). Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital games dengan media dgbl dengan memperoleh hasil sangat baik dengan persentase hasil 90%. Media dgbl ini digunakan untuk media pembelajaran teknik kendaraan ringan di smk kelas xi dengan ketuntasan klasikal kelas xi 94.44 % dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Anandika, 2016). Penelitian selanjutnya menjelaskan bahwa Penerapan *game based learning kahoot* memberikan pengaruh sebesar 50, 37% terhadap hasil belajar peserta didik dan memperoleh persentase pada nilai posttest kelas eksperimen sebesar 88,89% pada analisis uji ketuntasan klasikal. Penggunaan *game based learning kahoot* efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran di sekolah (Nada, 2020).

Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest yang diperoleh pada analisis statistik deskriptif diperoleh skor maksimum di kelas eksperimen XI IPS 1, skor maksimum yang diperoleh pada pretest adalah 60, sedangkan skor minimum adalah 20, dengan rata-rata 39,17 dan standar deviasi 10,316. Untuk posttest, skor maksimum yang dicapai peserta didik adalah 100, sementara skor minimum adalah 65, dengan rata-rata yang diperoleh adalah 81,11 dengan standar deviasi 8,204. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik dengan menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) mengalami peningkatan dilihat dari rata-ratanya.

Penggunaan media pembelajaran dan sumber pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran, seperti audio visual, presentasi multimedia, dan simulasi, dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran (Wijayanto et al. 2021). Hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada kelas eksperimen pada saat pretest 1 orang peserta didik dalam kategori sangat rendah dengan persentase (2,8 %) dan 24 orang peserta didik dalam kategori rendah dengan persentase (66,7 %) dan 11 orang peserta didik berada pada kategori sedang dengan hasil

persentase (30,6 %). Kategori tinggi dan sangat tinggi tidak terdapat hasil peserta didik dengan persentase yang sama (0 %). Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen pada saat posttest tidak ada peserta didik yang memperoleh hasil kategori sangat rendah, rendah, dan sedang dengan hasil persentase (0 %). Kategori tinggi diperoleh hasil dengan jumlah 21 peserta didik dan persentase (58,4 %) sedangkan kategori sangat tinggi diperoleh hasil dengan jumlah 15 peserta didik dan persentase (41,7 %). Jadi, dapat disimpulkan bahwa persentase terbesar hasil belajar ekonomi peserta didik kelas eksperimen pada saat pretest berada pada kategori sedang dan persentase terbesar hasil belajar ekonomi peserta didik kelas eksperimen pada saat posttest berada pada kategori sangat tinggi.

### **Deskriptif Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal dengan Model Pembelajaran Langsung**

Model pembelajaran langsung adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dalam satu ruangan secara langsung dan tatap muka dengan penggunaan beberapa media seperti buku dan lainnya sebagai faktor utama dalam proses pembelajaran (Baharuddin 2021.) Lingkungan yang memberikan dukungan positif, merayakan keberagaman ide, dan menghargai upaya kreatif dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik untuk berpikir di luar kotak. Metode pengajaran yang memotivasi, merangsang rasa ingin tahu, dan memberikan tantangan dapat merangsang pikiran kreatif peserta didik (Khaidir Anwar, 2019).

Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest di kelas XI IPS 2, yang bertindak sebagai kelas kontrol dan menggunakan model pembelajaran langsung dalam mata pelajaran ekonomi, data menunjukkan bahwa pada pretest, skor maksimum yang diperoleh adalah 50 dan skor minimum adalah 15, dengan rata-rata 31,94 dan standar deviasi 8,642. Pada posttest, skor maksimum peserta didik adalah 75 dan skor minimum adalah 35, dengan rata-rata 54,86 dan standar deviasi 10,384. Pada pretest, 5 peserta didik berada dalam kategori sangat rendah (13,9%), 27 peserta didik dalam kategori rendah (75%), dan 4 peserta didik dalam kategori sedang (11,1%). Tidak ada peserta didik yang termasuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi (0%). Sementara itu, pada posttest, tidak ada peserta didik yang memperoleh hasil dalam kategori sangat rendah (0%).

Pada posttest, kategori rendah melibatkan 7 peserta didik dengan persentase 19,4%, kategori sedang melibatkan 22 peserta didik dengan persentase 61,2%, dan kategori tinggi melibatkan 7 peserta didik dengan persentase 19,4%. Perihal tersebut searah dengan penelitian terdahulu yaitu Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan yaitu menggunakan metode penggunaan media slide power point dengan hasil yang baik dan persentase 85% dan skor 14, 57 pada kelas iv sdi palompong kabupaten gowa. Dengan hasil yang baik maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan efektivitas pembelajaran yang baik dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $T_{hitung} 0,660 > T_{tabel} 0,312$  (AMELIANI, t.t.).

### **Simpulan**

Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan platform edukasi digital mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan kreativitas peserta didik di MAN 1 Mandailing Natal. meningkatnya kreativitas belajar peserta didik dapat dibuktikan dengan berbagai pernyataan yang telah dikemukakan peneliti terkait dengan keseharian belajar peserta didik dalam kelas mulai dari mengimplementasikan video pembelajaran animasi dan paparan materi dengan PPT, Simulasi dengan quizez, dan permainan dalam pembelajaran dengan word wall, sehingga menarik peserta didik dapat terlibat secara lebih aktif dalam materi pelajaran. Pembelajaran yang interaktif ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan

peserta didik tetapi juga memotivasi mereka untuk menggali lebih dalam konsep-konsep pelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik baik itu dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada Keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan platform edukasi digital (Wordwall) memperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 68,54 % yang berarti bahwa penggunaan platform edukasi digital (Wordwall) cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1. Sedangkan persentase pada kelas kontrol sebesar 33, 72 % yang berarti bahwa model pembelajaran langsung kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 2. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media platform edukasi digital (Wordwall) lebih efektif digunakan dibandingkan dengan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal.

#### Daftar Pustaka:

- Arifin, Moch. B. U. B., Sholeh, M., Hafiz, A., Agustin, R. D., & Wardana, M. D. K. (2021). Developing Interactive Mobile Mathematics Inquiry to Enhance Students' Problem-solving Skill. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)*, 15(01), 24. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i01.20067>
- Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka (Fokus: model mbkm program studi). *Jurnal studi guru dan pembelajaran*, 4(1), 195-205. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.591>
- Fatmawati, E. (2020). Dukungan perpustakaan dalam implementasi "kampus merdeka dan merdeka belajar." *Jurnal pustaka ilmiah*, 6(2), 1076-1087. <https://doi.org/10.20961/jpi.v6i2.46682>
- Fitriyah, R., Hilmiyati, F., & Juhji, J. (2024). Effectiveness of Canva-Based Interactive Animation Media in Enhancing Learning Interest of Second-Grade Madrasah Ibtidaiyah Students. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(2), 135–150. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v14i2.13896>
- Kartikasari, Dewi, Nimas Puspitasari, Ridha Sarwono, Gugus Gatot, Subroto Ungaran, study program, teacher education, elementary school, darul, and ulum islamic university. 2023. "The effect of using the merdeka mengajar platform on teacher readiness in implementing the merdeka curriculum." 02(September) <https://doi.org/10.61689/waspada.v11i2.472>
- Hanisah, H., Sutomo, M., & Saihan, S. (2024). Needs Analysis in Developing Digital Flashcards for Indonesian Language Learning in Elementary School. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(1), 31–42. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v14i1.12924>
- Khusnul Hidayati, A.G Tamrin, Budi Tri Cahyono. 2024. "Educative: journal of educational sciences effectiveness of using the merdeka mengajar platform to improve teacher competence in the merdeka curriculum." 6(1):232–40 <https://doi.org/10.36709/bening.v4i1.10489>
- Khaidir Anwar, Hafri, Jurusan bimbingan, dan konseling. 2019. "Analisis faktor-faktor penyebab terjadinya pergaulan bebas pada remaja di kota banda aceh." *jurnal ilmiah mahasiswa bimbingan dan konseling* 4. <https://doi.org/10.36709/bening.v4i1.10489>

- Miftahuddin. 2018. "Ekonomi sebagai komponen ilmu pengetahuan sosial ...." Jurnal intelektual pendidikan dan studi keislaman 8. <https://doi.org/10.33367/intelektual.v8i3.725>
- Mubarok, Ramdanil, Sholeh, Makherus, Irayana, Ika, Classroom management strategy in implementing the merdeka curriculum (independent curriculum) in primary education institutions, Al-adzka: jurnal ilmiah pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, Vol. 13, 20123, 189-202 <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v13i2.11356>
- Naim, Achmad. 2017. "Profesionalisme kepemimpinan kepala sekolah dan kinerja guru dalam peningkatan prestasi belajar siswa." Jurnal pendidikan islam indonesia 2:108-22 <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.66>
- Oktaviana, D., Barizi, A., & Yaqin, M. Z. N. (2022). The Challenges of The Society 5.0 Era: The Evaluation of Learning in Primary Education. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 12(1), 10. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v12i1.5831>
- Rahayu, Restu, Rita Rosita, Yayu Sri Rahayuningsih, Asep Herry Hernawan, and Prihantini 2022. "Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak." Jurnal basicedu 6(4):6313-19. Doi: 10.31004/Basicedu.V6i4.3237 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahmadhani, Putri, Dina Widya, Merika Setiawati, Universitas mahaputra muhammad yamin, and jendral sudirman No. 2022. Dampak transisi kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka belajar terhadap minat belajar siswa. Vol. 1 <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol1.Iss4.321>
- Sholeh, M., Kholis, N., & Mufidah, N. (2022). Madrasah Principal Leadership in Digital Transformation at Madrasah Ibtidaiyah: A Case Study. *Dinamika Ilmu*, 151–166. <https://doi.org/10.21093/di.v22i1.4241>
- Sugiyono, Prof. Dr. 2018. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. 1st Ed. Edited By M. Dr. Ir. Sutopo, S. Pd. Bandung: Alfabeta Cv.
- Supratman. 2021. "Efektivitas pembelajaran daring melalui aplikasi google classroom pada prodi." <https://doi.org/10.24036/jte.v7i2.113484>
- Syamsuryadin, Syamsuryadin, And Ch. Fajar Sri Wahyuniati. 2017. "Tingkat pengetahuan pelatih bola voli tentang program latihan mental di kabupaten sleman yogyakarta." Jorpres (Jurnal olahraga prestasi) 13(1):53-59. Doi: 10.21831/Jorpres.V13i1.12884 <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Wijayanto, A. (2021). Implementasi dan problematika merdeka belajar. Osf preprints. <https://doi.org/10.31219/osf.io/yshk6>
- Yuliana, Dyan. 2022. "Efektivitas penggunaan google meet sebagai media pembelajaran daring selama pandemi covid-19." (April):8-19. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i1.378>