PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV UPTD SDN 173 INPRES MANGNGAI MAROS

Nabilah Rasyid[1)], Hamzah Pagarra[2)], A. Muh. Ali[3)]
[2)]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: nabilahrasyid14@gmail.com
[2)]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: hamzah.pagarra@unm.ac.id
[3)]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: andiali649@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the low level of student motivation in the IPAS learning process among fourth-grade students at UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros. The purpose of this study was to describe the use of the interactive learning medium Game Educaplay in enhancing student learning motivation. This study employed a qualitative approach using the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles. The research subjects consisted of one teacher and 34 fourth-grade students. Data collection techniques included observation, a learning motivation questionnaire, and documentation. The results showed that the use of the interactive learning medium Educaplay can enhance the teacher's instructional activities, students' learning activities, and students' learning motivation. The teacher's instructional activities improved from the adequate category in Cycle I to the very good category in Cycle II. Student learning activities also improved from the good category in Cycle I to the very good category in Cycle II. The increase in student learning motivation was evident from the questionnaire results, shifting from the moderately motivated category in Cycle I to the highly motivated category in Cycle II. These results met the established success indicators for the study. Based on these research results, it can be concluded that the use of the Educaplay interactive learning game can increase students' learning motivation in the IPAS subject for fourth-grade students at UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros.

Keywords: interactive learning media, Game Educaplay, learning motivation.

Abstrak

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif Game Educaplay dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru dan 34 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Game Educaplay dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan motivasi belajar siswa. Aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan dari kategori cukup pada Siklus I menjadi kategori sangat baik pada Siklus II. Aktivitas belajar siswa juga meningkat dari kategori baik pada Siklus I menjadi kategori sangat baik pada Siklus II. Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari hasil angket, yaitu dari kategori cukup termotivasi pada Siklus I menjadi kategori sangat termotivasi pada Siklus II. Hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Game Educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, Game Educaplay, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran, mempertahankan perhatian, berusaha memahami materi, dan menyelesaikan tugas. Motivasi perlu diperhatikan dalam pembelajaran sekolah dasar karena keterlibatan siswa dapat berkurang ketika kegiatan belajar didominasi penjelasan satu arah. Peran guru dan pemilihan media yang sesuai dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa (Fernando et al., 2024; Jainiyah et al., 2023).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan motivasi belajar tinggi adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan IPA dan IPS untuk membantu siswa memahami fenomena alam dan kehidupan sosial di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS menuntut siswa untuk aktif mengamati, memahami, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Adnyana & Yudaparmita, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis pada tanggal 15 Januari 2026 di kelas IV UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros, di peroleh gambaran bahwa proses pembelajaran IPAS masih di dominasi oleh metode pembelajaran ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas, serta guru sering menggunakan buku teks tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias, mudah bosan, serta kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS masih tergolong rendah, sehingga di perlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Widodo (2020), pembelajaran di tingkat sekolah dasar sering kali menghadapi kendala dalam hal kurangnya media pembelajaran yang mendukung, keterbatasan sumber daya, serta rendahnya tingkat partisipasi orang tua dalam pendidikan anak. Selain tu, rendahnya motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif adalah *Educaplay*, yaitu platform berbasis web yang menyediakan beragam aktivitas permainan edukatif. Melalui permainan yang disesuaikan dengan materi, siswa dapat terlibat dalam menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan memperoleh umpan balik selama pembelajaran. Kajian terdahulu yang dirujuk dalam skripsi juga membahas potensi media *Educaplay* dalam mendukung motivasi dan keterlibatan siswa (Rahmawati & Perdana, 2024; Agustin & Kaliwanovia, 2025; Siregar et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Clasroom Action Research)*. Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 di kelas IV UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 173 Inpres Mangngai, pada kelas tersebut berjumlah 1 guru kelas, dan 34 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 16 siswa Perempuan.

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi guru dan siswa, lembar angket motivasi belajar siswa, dan dokumentasi. Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini meliputi modul ajar dan media pembelajaran interaktif *Game Educaplay*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk memperoleh data observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan *Game Educaplay*, dan Analisis data kuantitatif untuk mengolah angket motivasi belajar siswa setelah diterapkan media *Game Educaplay* pada pembelajaran IPAS. Indikator keberhasilan proses dalam penelitian ditetapkan sebesar 80% serta Indikator keberhasilan hasil dalam penelitian ditetapkan sebesar 85%.

HASIL PENELITIAN

4.1. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa

Hasil observasi memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, pelaksanaan pembelajaran masih memerlukan perbaikan, terutama dalam memastikan siswa memahami aturan permainan, memberikan pendampingan selama permainan, serta membimbing siswa merangkum materi

dan melakukan refleksi. Perbaikan tersebut diterapkan pada Siklus II.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Aspek	Siklus I (P1)	Siklus I (P2)	Siklus II P1	Siklus II P2
Aktivitas guru	54,16%	66,66%	83,33%	95,83%
Aktivitas siswa	50,00%	70,83%	87,50%	91,66%

Sumber: Data hasil observasi yang diolah peneliti (2026).

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 54,16% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 66,66% pada pertemuan kedua. Pada Siklus II, aktivitas guru meningkat dari 83,33% menjadi 95,83%. Aktivitas siswa juga meningkat, dari 50,00% pada pertemuan pertama dan 70,83% pada pertemuan kedua. pada Siklus II menjadi 87,50% pada pertemuan pertama dan meningkat sebesar 91,66% pada pertemuan kedua. Pada siklus II, aktivitas guru dan siswa telah melampaui indikator keberhasilan proses yang telah ditetapkan sebesar 80%.

4.2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket menunjukkan peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar kelas dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata persentase motivasi belajar sebesar 66,27% dengan kategori cukup termotivasi. Setelah perbaikan pembelajaran dan penggunaan *Game Educaplay* pada Siklus II, rata-rata persentase meningkat menjadi 88,48% dengan kategori sangat termotivasi.

Tabel 1.2 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Taraf Keberhasilan	Kualifikasi	Jumlah Siswa
1	85-100%	Sangat Termotivasi	-
2	70-85%	Termotivasi	10
3	55-70%	Cukup Termotivasi	24
4	40-55%	Kurang Termotivasi	-
5	25-40%	Tidak Termotivasi	-

Sumber: hasil angket motivasi belajar siswa yang diolah peneliti (2026).

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang diisi oleh 34 siswa, diperoleh bahwa 10 siswa berada pada kategori Termotivasi dan 24 siswa berada pada kategori Cukup Termotivasi, dengan rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada Siklus I sebesar 66,27% sehingga termasuk dalam kategori Cukup Termotivasi. Artinya, motivasi belajar siswa kelas IV UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Educaplay* masih dibawah standar taraf keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 85%.

Tabel 1.3 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Taraf Keberhasilan	Kualifikasi	Jumlah Siswa
1	85-100%	Sangat Termotivasi	28
2	70-85%	Termotivasi	6
3	55-70%	Cukup Termotivasi	-
4	40-55%	Kurang Termotivasi	-
5	25-40%	Tidak Termotivasi	-

Sumber: hasil angket motivasi belajar siswa yang diolah peneliti (2026).

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang diisi oleh 34 siswa, diperoleh bahwa sebanyak 28 siswa berada pada kategori Sangat Termotivasi dan 6 siswa berada pada kategori Termotivasi. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori Cukup Termotivasi, dengan rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada Siklus II sebesar 88,48% sehingga berada pada kategori Sangat Termotivasi. Artinya, motivasi belajar siswa kelas IV UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Educaplay* telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan

Tabel 1.4 Rekapitulasi Kategori Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator Motivasi Belajar	Siklus I	Siklus II
1.	Adanya hasrat dan keinginan Berhasil	64,70 %	88,48 %
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	67,64 %	87,74 %
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	67,64 %	91,17 %
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	66,91 %	87,5%
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	65,80 %	88,23 %
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	65,44 %	88,23 %

Sumber: hasil angket motivasi belajar siswa yang diolah peneliti (2026).

Berdasarkan Tabel 1.4, hasil rekapitulasi angket motivasi belajar siswa pada enam indikator, diketahui bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan dari

Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, persentase tertinggi terdapat pada indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar serta harapan dan cita-cita masa depan, yaitu sebesar 67,64%. Sementara itu, persentase terendah terdapat pada indikator hasrat dan keinginan berhasil, yaitu sebesar 64,70%. Pada Siklus II, persentase tertinggi terdapat pada indikator harapan dan cita-cita masa depan sebesar 91,17%, sedangkan persentase terendah terdapat pada indikator penghargaan dalam belajar sebesar 87,5%. Dengan demikian, hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Educaplay*.

PEMBAHASAN

Peningkatan aktivitas guru menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Game Educaplay* menjadi lebih terarah setelah refleksi pada Siklus I. Pada siklus I, guru masih perlu meningkatkan kesempatan siswa untuk bertanya, memastikan pemahaman terhadap aturan permainan, dan memberikan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Pada Siklus II, perbaikan dilakukan melalui penjelasan materi dan aturan yang lebih jelas, bimbingan selama permainan, penguatan materi, serta refleksi pembelajaran.

Aktivitas siswa juga meningkat pada setiap siklus. Siswa semakin terlibat dalam memperhatikan penjelasan, mengikuti aturan permainan, bekerja sama dalam kelompok, menjawab pertanyaan, dan merangkum materi. Kegiatan dengan *Game Educaplay* memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi IPAS melalui aktivitas permainan, bukan hanya menerima penjelasan secara lisan. Namun, pelaksanaan media berbasis web tetap membutuhkan pengelolaan waktu, perangkat pendukung, dan koneksi internet yang memadai.

Peningkatan aktivitas pembelajaran berjalan seiring dengan perubahan hasil angket motivasi belajar. Rata-rata persentase motivasi meningkat dari 66,27% pada Siklus I menjadi 88,48% pada Siklus II. Perubahan distribusi kategori juga menunjukkan bahwa pada Siklus I mayoritas siswa berada pada kategori cukup termotivasi, sedangkan pada Siklus II mayoritas siswa berada pada kategori sangat termotivasi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Educaplay* yang disertai perbaikan proses pembelajaran mendukung peningkatan motivasi belajar pada kelas yang diteliti.

Hasil ini memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu tentang penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran dan media interaktif untuk mendorong keterlibatan atau motivasi belajar (Dianita et al., 2024; Rahmawati & Perdana, 2024; Siregar et al., 2024; Ulfa et al., 2026). Hasil penelitin ini juga sejalan dengan penelitian (ika, et al., 2026) yang menyatakan bahwa penggunaan *Game Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Setelah penggunaan media tersebut, motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik sehingga mampu meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Temuan ini perlu dipahami sesuai batasan penelitian, yaitu dilakukan pada siswa kelas IV UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros dan dilaksanakan selama 2 siklus. Karena itu, hasilnya menggambarkan konteks kelas yang diteliti dan tidak serta-merta dapat digeneralisasikan ke semua sekolah atau mata pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Educaplay* dapat mendukung peningkatan aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros. Aktivitas guru meningkat dari 54,16% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 95,83% pada pertemuan kedua Siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 50,00% pada pertemuan Siklus I menjadi 91,66% pada pertemuan kedua Siklus II. Rata-rata persentase motivasi belajar meningkat dari 66,27% dengan kategori cukup termotivasi pada Siklus I menjadi 88,48% dengan kategori sangat termotivasi pada Siklus II. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros. Hal ini menunjukkan bahwa media *Game Educaplay* dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Hamzah Pagarra, S.Kom., M.Pd. dan A. Muh. Ali, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penyusunan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, wali kelas IV, seluruh guru, staf, dan siswa UPTD SDN 173 Inpres Mangngai Maros yang telah memberikan izin, fasilitas, dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.

KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini terbatas pada satu kelas di satu sekolah dan dilaksanakan sesuai waktu serta materi yang telah ditetapkan. Penelitian selanjutnya dapat

mempertimbangkan sampel yang lebih luas, waktu perlakuan yang lebih panjang, atau keterampilan berbahasa lain untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *Game Educaplay*.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan minat belajar IPAS berbantuan media gambar pada siswa sekolah dasar. Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 61–70.

Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan *Game Educaplay* sebagai media pembelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2(7), 275–282. https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i7.2094

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. 2(3), 61–68.

Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jurnal Multidisiplin Indonesia, 2(6), 1304–1309.

Makin, M. W., Ika, Y. E., & Laka, A. F. (2026). Pengaruh penggunaan *Game Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan kognitif peserta didik SMP Negeri 1 Ende pada materi usaha dan energi.

Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif *Game Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. 8, 21907–21914.

Siregar, A., Ritonga, A. F., & Wijayanthi, T. (2024). Penerapan media ajar *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN Kurikulum Merdeka di SD Negeri 060816 Medan Area T.P. 2023/2024. 8, 49395–49401.

Ulfa, S. D., Annisa, S., Febrianita, T., & Arindy, W. Dela. (2026). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media *Educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. 8, 42467–42473.

Widodo, E. (2020). Pendidikan berbasis teknologi di sekolah dasar: Strategi pengembangan media pembelajaran IPAS. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 5(1), 22-30.