

OPTIMALISASI MOTIVASI BELAJAR DALAM PELAJARAN MATEMATIKA: IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF EDUCAPLAY

Gusti Ayu Puspaningrum¹, Novita Erliana Sari², Fitriana Novarina³

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun

[1gustiayupus@gmail.com](mailto:gustiayupus@gmail.com), [2novitaerliana@unipma.ac.id](mailto:novitaerliana@unipma.ac.id), [3fitria6090@gmail.com](mailto:fitria6090@gmail.com)

ABSTRACT

The limited engagement with Mathematics displayed by fourth-grade students at SDN PUTAT 01 serves as the foundation for this investigation, which only reached a score of 67, categorized as low. In response to this condition, an effort was initiated to increase students' learning enthusiasm through the use of the interactive platform Educaplay. This classroom action research applied the Kemmis & Taggart model, consisting of four sequential stages in each cycle: planning, action, observation, and reflection. The research was implemented in two consecutive cycles. In the first cycle, the learning strategy was designed by integrating various Educaplay features, such as matching games, map quizzes, and froggy. Encouraging results were observed with a significant jump in students' motivation scores, reaching 91. To validate the effectiveness of this approach, a second cycle was conducted with a varied strategy, namely moving learning activities to the computer laboratory. Evaluation at the end of the second cycle showed further improvement, with students' motivation scores reaching 92. This achievement not only met but exceeded the previously set success indicators. These findings provide concrete evidence that the use of Educaplay as an interactive learning medium successfully boosted the learning motivation of fourth-grade students at SDN PUTAT 01 substantially. The transformation that occurred was truly impressive, from an initial motivation score of 67, which was considered low, to 92, which falls into the high category. This success affirms the great potential of digital learning platforms in revitalizing students' interest and enthusiasm for learning, especially in subjects often considered challenging like Mathematics.

Keywords: Learning Motivation, Educaplay Media, Mathematics Lesson

ABSTRAK

Minimnya gairah belajar Matematika di kalangan peserta didik kelas 4 SDN PUTAT 01 melatarbelakangi pelaksanaan penelitian ini, yang tercatat hanya mencapai angka 67, tergolong dalam kategori rendah. Sebagai respons terhadap kondisi ini, diinisiasi sebuah upaya peningkatan semangat belajar siswa melalui pemanfaatan platform interaktif Educaplay. Studi tindakan kelas ini menerapkan model Kemmis & Taggart, yang terdiri dari empat tahapan berurutan dalam setiap siklusnya: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Implementasi penelitian dilakukan dalam dua siklus berturut-turut. Pada siklus pertama, strategi pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan berbagai fitur Educaplay, seperti matching game, map quiz, dan froggy. Hasil yang menggembirakan terlihat dengan adanya lonjakan signifikan pada angka motivasi siswa, mencapai 91. Untuk memvalidasi efektivitas pendekatan ini, dilanjutkan dengan siklus kedua yang menerapkan variasi strategi, yakni memindahkan aktivitas pembelajaran ke laboratorium komputer. Evaluasi pada akhir siklus kedua menunjukkan peningkatan

lebih lanjut, dengan angka motivasi siswa mencapai 92. Pencapaian ini tidak hanya memenuhi, tetapi bahkan melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Temuan ini memberikan bukti konkret bahwa penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif berhasil mendongkrak motivasi belajar siswa kelas 4 SDN PUTAT 01 secara substansial. Transformasi yang terjadi sungguh mengesankan, dari angka motivasi awal 67 yang tergolong rendah, menjadi 92 yang masuk dalam kategori tinggi. Keberhasilan ini menegaskan potensi besar yang dimiliki oleh platform pembelajaran digital dalam merevitalisasi minat dan semangat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang seringkali dianggap menantang seperti Matematika.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media *Educaplay*, Pelajaran Matematika

A. Pendahuluan

Beberapa penyebab rendahnya motivasi siswa antara lain metode pengajaran yang statis, jadwal pelajaran di akhir hari, serta kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar di kelas. Untuk mengatasi hal ini, pendidik perlu merancang teknik pembelajaran yang efektif guna meningkatkan semangat belajar siswa secara konsisten. Meningkatnya motivasi belajar akan mempercepat pencapaian sasaran pendidikan yang diinginkan (Inayah, Martono, dan Sawiji, 2013). Dengan demikian, seorang pengajar diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, inovatif, dan menyenangkan bagi para peserta didik setiap harinya. Indikator motivasi belajar dapat diamati melalui perilaku siswa, seperti ketertarikan pada materi, fokus yang tajam, konsentrasi tinggi, kesiagaan selama pelajaran berlangsung, serta

ketekunan dalam mengejar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Fokus studi ini adalah siswa kelas 4. Selama kegiatan belajar-mengajar, peneliti mengobservasi tingkat motivasi peserta didik kelas 4 dalam mata pelajaran Matematika yang berlangsung sesuai waktu istirahat, yang kemudian berpengaruh pada hasil pembelajaran pada sesi tersebut. Guna memperkuat data penelitian, penulis melaksanakan survei terhadap lima orang guru pengajar dan para murid kelas 4. Berikut disajikan tabel Klasifikasi Predikat Nilai Rata-Rata serta tabel hasil Survei mengenai Motivasi Belajar:

Tabel 1. Klasifikasi Predikat Nilai Rata-Rata

No	Predikat	Nilai
1	Sangat Rendah	≤60
2	Rendah	61-70
3	Sedang	71-80
4	Tinggi	81-90
5	Sangat Tinggi	91-100

Tabel 2. Survey Tentang Motivasi Belajar

No	Kategori	Survey Guru	Survey Siswa
1	Nilai Tertinggi	74	74
2	Nilai Terendah	62	61
3	Rata-Rata	69	67

Analisis hasil survei menunjukkan bahwa tingkat motivasi peserta didik, berdasarkan penilaian rata-rata dari para pengajar, mencapai angka 69. Sementara itu, survei yang dilakukan terhadap siswa sendiri menghasilkan nilai rata-rata sebesar 67. Kedua hasil ini mengindikasikan bahwa semangat belajar siswa masih berada pada level yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, diusulkan suatu inisiatif untuk meningkatkan antusiasme belajar para siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Educaplay*.

B. Metode Penelitian

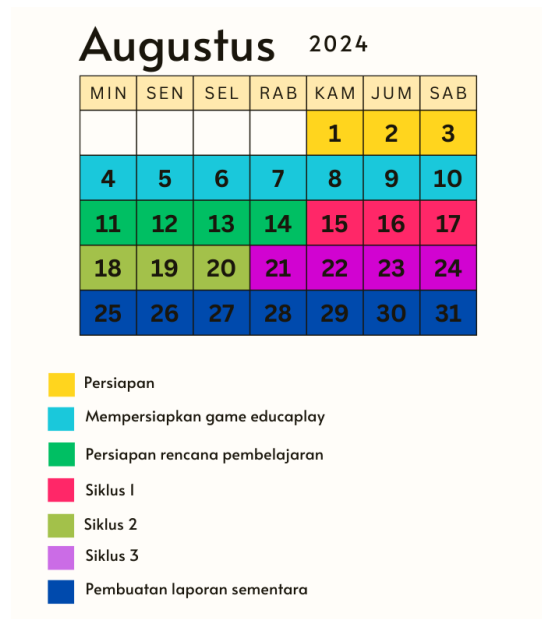
Subjek Penellitian

Analisis hasil survei menunjukkan bahwa tingkat motivasi peserta didik, berdasarkan penilaian rata-rata dari para pengajar, mencapai angka 69. Sementara itu, survei yang

dilakukan terhadap siswa sendiri menghasilkan nilai rata-rata sebesar 67. Kedua hasil ini mengindikasikan bahwa semangat belajar siswa masih berada pada level yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, diusulkan suatu inisiatif untuk meningkatkan antusiasme belajar para siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Educaplay*.

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Studi ini dilaksanakan dengan melibatkan siswa kelas 4 SDN PUTAT 1. Periode penelitian berlangsung pada paruh kedua tahun akademik 2024-2025, tepatnya selama bulan Agustus. Pemilihan waktu ini bertepatan dengan semester genap, yang memungkinkan peneliti untuk mengamati dinamika pembelajaran setelah para siswa telah beradaptasi dengan rutinitas sekolah selama setengah tahun ajaran. Berikut jadwal kegiatan pada Gambar 1.



Gambar 1. Jadwal Kegiatan

Metode dan Desain Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, metodologi yang diterapkan berpedoman pada model yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart. Setiap putaran penelitian menjalani empat tahap yang berurutan: penyusunan rencana, pelaksanaan tindakan, proses pengamatan, dan tahap refleksi.

Studi ini mencakup dua siklus yang dilaksanakan di kelas 4 SDN PUTAT 01. Pengumpulan data meliputi observasi terhadap guru dan siswa, menghasilkan data kualitatif. Pendekatan yang digunakan untuk mengakumulasi data penelitian melibatkan pengamatan langsung terhadap dinamika kelas antara

pengajar dan pelajar. Data disajikan dalam format tabel hasil observasi, yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk numerik untuk memudahkan pemahaman dan pengukuran.

Teknik analisis data secara kualitatif dimanfaatkan untuk mengkalkulasi rerata persentase berdasarkan hasil pengamatan selama rangkaian tindakan dilakukan. Perhitungan rata-rata menggunakan rumus yang ditetapkan oleh Depdikbud (2001), sebagai berikut:

Indikator Keberhasilan

Studi pendahuluan pada pelajar kelas 4 SDN PUTAT 01 GEGER MADIUN menunjukkan bahwa dorongan belajar mereka berada di titik 67, yang tergolong minim. Keberhasilan penelitian ini akan ditentukan oleh adanya lonjakan signifikan pada tingkat motivasi akademik anak-anak kelas 4 SDN PUTAT 01, dengan ambang batas keberhasilan ditetapkan pada nilai 81, yang masuk dalam kategori tinggi.

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi terhadap Peserta Didik

Proses pengumpulan informasi dilaksanakan menggunakan lembar observasi yang memuat serangkaian pertanyaan terkait dengan kegiatan

belajar-mengajar. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi perkembangan motivasi belajar siswa.

b. Observasi terhadap Tenaga Pengajar

Teknik akuisisi data dalam studi ini mengandalkan lembar pengamatan yang sudah dirancang sebelumnya. Data yang terkumpul merupakan hasil dari survei yang merefleksikan interaksi pembelajaran, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pihak netral.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus 1

Dalam tahap ini, pengajar mempersiapkan materi pembelajaran terkait membaca dan menulis bilangan cacah hingga 10.000. Siswa diminta untuk membentuk kelompok berpasangan guna mengklasifikasikan nilai bilangan ke dalam kategori ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan. Prosedur pembelajaran selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Pengajar menuliskan 10 set nilai bilangan yang akan dianalisis oleh setiap kelompok.
- b. Para siswa diberikan waktu 10 menit untuk mengidentifikasi 10 set

nilai bilangan tersebut sesuai dengan instruksi yang diberikan.

- c. Setelah menyelesaikan pengelompokan nilai bilangan, setiap kelompok diminta untuk menampilkan hasil pekerjaan mereka di papan tulis dengan akurat.

- d. Pembelajaran dilanjutkan dengan pemutaran video edukatif tentang pengenalan angka ribuan.

- e. Setiap unit kerja siswa dibekali dengan Lembar Kegiatan Belajar (LKB) yang memfokuskan diri pada pengenalan dan penggunaan sistem nilai tempat untuk angka-angka hingga 10.000.

- f. Pada tahap konfirmasi hasil, beberapa kelompok dipilih untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui proyektor LCD, terkait penentuan dan penggunaan nilai tempat bilangan 10.000.

Analisis dari pelaksanaan tindakan pada putaran awal mengindikasikan terjadinya lonjakan berarti pada level antusiasme belajar Matematika siswa-siswi tingkat empat SDN PUTAT 1. Hasil peningkatan tersebut ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus 1

No	Kategori	Siswa	Kepala Sekolah
1	Nilai Tertinggi	100	4

2	Nilai Terendah	74	3
	Rata-Rata	92	92

Pemeriksaan terhadap informasi yang didapat mengungkapkan adanya perkembangan substansial dalam hal dorongan belajar Matematika di kalangan pelajar. Hasil evaluasi pasca-intervensi mencatat peningkatan rata-rata skor motivasi menjadi 92, yang masuk dalam klasifikasi sangat tinggi. Angka ini merupakan lompatan signifikan dari kondisi awal, di mana skor motivasi hanya berada pada level 67, yang terkategori sebagai rendah.

Perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi mengungkapkan adanya kenaikan sebesar 25 poin. Peningkatan yang substansial ini mengindikasikan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan, khususnya dalam hal membangkitkan minat dan antusiasme siswa terhadap materi Matematika. Lonjakan skor dari kategori rendah ke sangat tinggi ini mencerminkan keberhasilan upaya revitalisasi proses belajar-mengajar yang telah dilaksanakan.

Siklus 2

Pada tahap ini, pengajar mempersiapkan permasalahan terkait perbandingan dan pengurutan bilangan cacah hingga 10.000 untuk diselesaikan oleh siswa. Peserta didik diminta membentuk kelompok untuk menjawab pertanyaan. Prosedur pembelajaran selanjutnya meliputi:

- Mengarahkan anak didik untuk menguasai pokok bahasan yang telah diterangkan oleh pengampu mata pelajaran.
- Memberikan stimulasi kepada siswa melalui pemutaran video tentang pengurutan bilangan ribuan.
- Guru secara acak menunjuk seorang siswa untuk menjawab soal perbandingan bilangan cacah.
- Setiap gugus belajar dibekali dengan Lembar Kegiatan Belajar (LKB) yang berkonsentrasi pada evaluasi perbandingan harga pada label belanja, menentukan item yang lebih mahal dan lebih terjangkau. Kelompok juga diminta untuk menggunakan tanda ">" dan "<" dengan tepat.
- Untuk memperdalam pemahaman siswa tentang materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah 10.000, guru menggunakan platform Educaplay yang ditampilkan melalui

proyektor LCD untuk memberikan soal-soal interaktif.

Hasil analisis dari pelaksanaan strategi pada putaran lanjutan mengindikasikan adanya pertumbuhan semangat belajar Matematika pada peserta didik tingkat empat SDN PUTAT 1. Hasil peningkatan tersebut yang ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Siklus 2

No	Kategori	Siswa	Kepala Sekolah
1	Nilai Tertinggi	100	4
2	Nilai Terendah	76	3
		93	96

Pada siklus kedua, strategi pembelajaran mengalami modifikasi dengan memanfaatkan proyektor LCD di dalam kelas. Pendekatan dalam melibatkan siswa diperbaharui, mewajibkan mereka untuk mengindikasikan keinginan menjawab dengan mengangkat tangan terlebih dahulu sebelum merespons pertanyaan yang diberikan. Implementasi permainan interaktif berbasis Educaplay menambah dimensi menarik dalam proses pembelajaran. Dalam permainan ini, jawaban benar direpresentasikan oleh

ikon katak yang tetap mengapung, sementara jawaban salah ditandai dengan ikon katak yang tenggelam.

Hasil dari penerapan strategi ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Penggunaan game edukasi berbasis Educaplay terbukti efektif dalam merangsang antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik. Khususnya untuk mata pelajaran Matematika di kelas 4, pendekatan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Peningkatan motivasi belajar yang terlihat pada siklus ini mengonfirmasi keberhasilan strategi yang diterapkan. Integrasi teknologi dan elemen permainan dalam pembelajaran Matematika tidak hanya membuat materi lebih mudah dicerna, tetapi juga berhasil mentransformasi persepsi siswa terhadap mata pelajaran yang seringkali dianggap menantang ini. Kesuksesan ini membuka peluang untuk pengembangan dan penerapan metode serupa di masa mendatang, dengan potensial untuk diadaptasi ke mata pelajaran lain atau tingkat kelas yang berbeda.

D. Kesimpulan

Pada tahap awal penelitian, kegiatan pembelajaran berlangsung di ruang kelas konvensional dengan memanfaatkan media pembelajaran standar. Meskipun demikian, tercatat peningkatan signifikan dalam tingkat motivasi siswa, mencapai angka 92. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus pertama ini, mengingat karakteristik media pembelajaran yang berbasis aplikasi digital, observer menyarankan agar sesi berikutnya dilaksanakan di laboratorium komputer. Hal ini bertujuan untuk memastikan pengalaman belajar yang setara bagi seluruh peserta didik.

Meski rekomendasi tersebut belum diterapkan dan pembelajaran masih berlangsung di ruang kelas reguler pada siklus kedua, terjadi kenaikan lebih lanjut pada angka motivasi siswa, meningkat menjadi 93. Hasil pengamatan pada siklus kedua ini mengungkapkan bahwa aktivitas siswa semakin beragam. Observer juga mencatat perlunya penambahan materi pengayaan, khususnya dalam hal pengolahan data menggunakan perangkat lunak Excel.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa platform

Educaplay memiliki potensi besar sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif. Penggunaan platform ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara konsisten, menjadikannya pilihan yang layak dipertimbangkan oleh para pendidik dalam upaya merevitalisasi semangat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, A., Darmadi, N., & Tilova, M. H. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Bilangan Cacah Kelas 4 SDIT ALMAKA. **El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat**, *4*(5), 3106-3111.
- R. Andriani dan R. Rasto. 2019. "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa," dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, jilid 4, no. 1, hal. 80-86.
- K. Angraini and Gürbüz. 2024. "Students' Proficiency in Computational Thinking Through Constructivist Learning Theory," in *International Journal of Mathematics and Mathematics Education (IJMME)*, vol. 2, no. 1, pp. 45-59. Available: <https://doi.org/10.56855/ijmme.v2i1.963>
- (2018) Arianti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Peranan Guru," dalam *Didaktika Jurnal*

- Kependidikan, jilid 12, no. 2, hal. 117–134.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk SD/MI: Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Kurikulum, Departemen Pendidikan Nasional, 2001.
- A. Emda. (2018). Posisi Motivasi Belajar dalam Proses Pembelajaran Siswa. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182. Tersedia: <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- S. Haris. (2023). Eksplorasi Permainan Edukatif pada Platform Educaplay: Pilihan Menarik untuk Dicoba. Artikel platform educaplay. Tersedia: <https://naikpangkat.com/daftar-permainan-edukatif-di-platform-educaplay-menarik-dicoba/2/#>
- Inayah, R., Martono, T., & Sawiji, H. Faktor-faktor Penentu Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi: Studi Kasus SMA Negeri 1 Lasem. *J. Pendidikan Insan Mandiri*, vol. 1, no. 1, pp. 1-12, 2023.
- N. Kania, C. Fitriani, dan E. Bonyah. (2023). Studi Keterampilan Berpikir Kritis dalam Matematika: Peran Pengetahuan Awal Siswa. *Dalam International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, vol. 2, no. 1.
- A. Latubessy dan M. N. Ahsin. (2016). Studi Hubungan Adiksi Game dan Keaktifan Pembelajaran Anak. *Dalam Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 2, hal. 687-692.
- E. Luha, *Dasar-Dasar Matematika: Panduan untuk Kelas 4, 5, dan 6 SD/MI*. Bhuana Ilmu Populer, 2021.
- Meilawati, Dian Fitri. 2020. "Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD: Analisis pada Kelas 4." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2*: 158-166.
- Sakinah, A. Studi tentang Kontribusi Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*, vol. 1, no. 1, pp. 1-5, 2023. [Online]. Tersedia: <https://doi.org/10.59211/mjpjetl.v1i1.9>
- Wahidin. "Kontribusi Orang Tua dalam Pengembangan Motivasi Belajar Siswa SD." *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)* 3, no. 1 (2020)..
- Wahyuningsih, Ika. "Efektivitas Cooperative Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Tematik: Studi Kasus Siswa Kelas III MIN 11 Jakarta." *Jurnal Belajar Mengajar Indonesia* 2, no. 2 (2023): 356-363.

<https://doi.org/10.56855/intel.v2i2.472>

Wulan, Nani Sunarni. Tinjauan Perkembangan Pendidikan Bahasa Indonesia: Studi Kasus Kurikulum 2013 di Tingkat Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar* 1(2): 176-184, 2014.