

**IMPLEMENTASI MEDIA “RECYCLE RANGER” DENGAN NILAI
KEPRAMUKAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SDN
KARANGPAKIS 2**

Titah Eka Finanda¹, Ika Rahmawati²

^{1,2} PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

¹titaheka.23048@mhs.unesa.ac.id, ²ikarahmawati@unesa.ac.id

ABSTRACT

Learning activities in the IPAS subject at SDN Karangpakis 2 initially showed low student motivation because the media used were still conventional and lacked interactivity. This condition made it difficult for teachers to capture students' attention, strengthen engagement, and build the environmental awareness required in project-based learning. This study aims to examine the improvement in learning motivation after implementing the digital educational media Recycle Ranger, which incorporates scouting values into its features. The research employed a mixed-methods approach with a sequential explanatory design involving 26 fourth-grade students. Data were obtained through pretest–posttest motivation questionnaires, observations student participation, and semi-structured interviews with teachers and students. The findings show a significant increase in motivation, reflected in the rise of the average questionnaire score from 61,42 to 75,73. Observational data and interview results reinforce this improvement, revealing that students became more active, enthusiastic, confident, and cooperative during the learning process. The integration of scouting values within the recycling project also helped develop discipline, responsibility, creativity, and teamwork. Teachers noted that the learning atmosphere felt more meaningful because students engaged directly in hands-on activities that supported real understanding. Suggestions include digitizing features, adding missions, and expanding to other classes.

Keywords: *Media, Scouting, Motivation*

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di SDN Karangpakis 2 menunjukkan motivasi belajar siswa yang rendah karena media yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Kondisi ini belum mampu menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan, maupun menumbuhkan karakter peduli lingkungan yang dibutuhkan dalam pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini bertujuan mengukur peningkatan motivasi belajar setelah penerapan media edukatif digital *Recycle Ranger* yang dipadukan dengan nilai-nilai kepramukaan. Metode yang digunakan adalah metode campuran dengan desain sequential explanatory, melibatkan 26 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar *pretest–posttest*, observasi aktivitas siswa, serta wawancara dengan guru dan peserta didik. Hasil penelitian

menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar, terlihat dari kenaikan skor rata-rata angket dari 61,42 menjadi 75,73. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, percaya diri, dan mampu bekerja sama. Integrasi nilai kepramukaan dalam proyek daur ulang turut membantu membentuk karakter disiplin, tanggung jawab, kreativitas, dan gotong royong. Guru menilai pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa belajar sambil melakukan kegiatan yang bermanfaat. Secara keseluruhan, media *Recycle Ranger* terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar serta membangun karakter positif. Saran pengembangan meliputi digitalisasi fitur permainan, penambahan variasi misi, dan perluasan penerapan pada kelas lain.

Kata Kunci: Media, Kepramukaan, Motivasi

A. Pendahuluan

Dalam sepuluh tahun terakhir, perkembangan teknologi digital benar-benar mengubah cara belajar di sekolah. Pembelajaran yang dulu berpusat pada guru dan banyak mengandalkan ceramah kini bergeser menjadi lebih interaktif, melibatkan kolaborasi, dan memanfaatkan berbagai perangkat teknologi. Anak-anak yang belajar saat ini tumbuh sebagai generasi digital, sehingga mereka lebih tertarik pada pengalaman belajar yang bersifat visual, menantang, dan kreatif. Perubahan ini juga terlihat secara global. Data UNESCO (2023) menunjukkan bahwa sekitar 89% siswa di berbagai negara sudah memanfaatkan internet sebagai bagian dari kegiatan belajar mereka, yang membantu meningkatkan

keterlibatan dan partisipasi selama pembelajaran (Sriartha et al., 2024). Indonesia pun mengalami percepatan serupa, menurut data dari Kemendikbudristek, lebih dari 80% komputer yang telah disalurkan dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran dan kegiatan mengajar (Wang et al., 2023). Kurikulum Merdeka sebagai arah kebijakan nasional mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, serta mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila.

Seiring berkembangnya teknologi digital, pendidikan lingkungan menjadi penting di sekolah dasar untuk menumbuhkan kepedulian sejak dini. Isu seperti krisis iklim, sampah, dan penggunaan energi berlebihan menuntut perubahan

perilaku. Data KLHK 2023 menunjukkan Indonesia menghasilkan 17,4 juta ton sampah, dengan sekitar 33,5% belum tertangani dengan baik. Angka ini menegaskan bahwa pendidikan lingkungan sejak usia sekolah menjadi semakin penting (Nurmalasari et al., 2024). Angka ini menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan bukan hanya menjadi tempat belajar, tetapi juga berpotensi besar dalam membentuk kebiasaan berkelanjutan. Namun, kesadaran lingkungan siswa di lapangan masih belum optimal dan perlu ditumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Pembelajaran IPAS di SDN Karangpakis 2 masih kurang menarik karena materi seperti hemat energi, daur ulang, dan perubahan energi disampaikan lewat ceramah dan buku teks tanpa media digital. Hal ini membuat siswa kurang antusias, hanya menghafal, dan kurang memahami konsep. Kurangnya kegiatan kolaboratif dan proyek nyata juga menghambat perkembangan nilai tanggung jawab, kerja sama, dan kreativitas.

Program MBKM, melalui skema Asistensi Mengajar Mandiri, memberi mahasiswa kesempatan berkreasi

dan berinovasi di sekolah dasar, sehingga mereka tidak hanya belajar teori, tetapi juga terlibat langsung dalam pembelajaran di lapangan. MBKM sendiri dirancang sebagai program yang lebih fleksibel dan memberi ruang bagi mahasiswa untuk berkembang sesuai minat dan kebutuhan mereka, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih terbuka, relevan, dan bermakna (Meke et al., 2021). Salah satu inovasi yang dikembangkan adalah media edukatif IPAS digital berbasis *Recycle Ranger*, yang menggabungkan teknologi, gamifikasi, dan nilai karakter. Keunggulannya terletak pada integrasi nilai kepramukaan dalam kegiatan belajar maupun luar kelas, bukan sekadar bentuk digitalnya.

Inovasi ini berbeda dari praktik sebelumnya karena menggabungkan tiga unsur yang jarang dipadukan di sekolah dasar yaitu game edukatif digital, nilai kepramukaan, dan proyek lingkungan nyata. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang fokus pada aspek kognitif, inovasi ini membuat pembelajaran lebih utuh dan relevan bagi siswa. Penelitian sebelumnya oleh Djunaidi et al. (2024) hanya berfokus pada penggunaan media

digital aplikasi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA, sedangkan studi oleh Anjelita & Persada (2024) lebih menekankan kegiatan pramuka dalam penguatan karakter. Sejauh ini belum ada penelitian yang benar-benar menggabungkan dua pendekatan tersebut. *Recycle Ranger* menjembatani keduanya, memungkinkan siswa belajar IPAS secara interaktif melalui game sekaligus menerapkannya dalam kegiatan nyata dan pengembangan karakter lewat aktivitas pramuka.

Melihat masalah dan peluang yang ada, penelitian ini berfokus pada penggunaan media edukatif IPAS *Recycle Ranger* yang digabungkan dengan nilai-nilai kepramukaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Karangpakis 2. Relevansi penelitian ini terhadap pendidikan zaman kini sangat kuat, mengingat penelitian dari Ernita & Sri Nindiaty (2024) mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa SD tergolong rendah, terlihat dari kurangnya perhatian beberapa siswa selama pembelajaran. Dibutuhkan strategi yang membuat siswa lebih aktif dan bersemangat, seperti penggunaan media edukatif digital yang dipadukan nilai kepramukaan, yang diharapkan

dapat menumbuhkan kreativitas dan kepedulian lingkungan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai metode campuran yang dilakukan secara berurutan dengan desain *sequential explanatory*. Pertama, peneliti mengumpulkan data kuantitatif. Hasil dari tahap ini kemudian digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian kualitatif. Dengan alur tersebut, temuan awal dapat dipahami dan dijelaskan lebih mendalam pada tahap selanjutnya (Azhari et al., 2023). Penelitian ini diawali dengan pengumpulan data kuantitatif untuk melihat peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media edukatif *Recycle Ranger*. Selanjutnya, data kualitatif dikumpulkan untuk memahami alasan di balik hasil tersebut. Metode campuran dipilih agar untuk memahami proses dan makna yang muncul selama penggunaan media di kelas.

Penelitian ini melibatkan 26 siswa kelas IV SDN Karangpakis 2 yang dipilih secara *purposive*, yaitu dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian (Subhaktiyasa, 2024). Kelas ini dipilih karena sudah mempelajari materi

IPAS tentang perubahan dan penghematan energi serta sesuai dengan karakteristik penggunaan media *Recycle Ranger*. Penelitian berlangsung selama tiga bulan, bertepatan dengan kegiatan MBKM Asistensi Mengajar Mandiri semester ganjil 2025/2026.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu angket motivasi belajar, pedoman wawancara semi-terstruktur, serta lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa. Angket disusun berdasarkan teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dan terdiri dari 25 pernyataan dengan skala Likert 1–4. Teori ARCS menekankan pentingnya merancang aspek motivasi dan suasana belajar agar motivasi siswa tumbuh dan terjaga sepanjang pembelajaran (Maulidah et al., 2024). Selain itu, uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* yang menunjukkan nilai lebih dari 0,70 atau lebih dari r tabel sehingga instrument dinyatakan reliabel (Anggraini et al., 2022). Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui pandangan siswa dan guru tentang efektivitas media *Recycle Ranger*, sedangkan lembar observasi dipakai untuk mencatat

aktivitas, partisipasi, dan antusiasme siswa selama pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui *pretest*, penggunaan media *Recycle Ranger*, *posttest*, serta wawancara dan observasi. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji t berpasangan, sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif kemudian digabungkan untuk memberikan gambaran lengkap tentang efektivitas media *Recycle Ranger* berbasis nilai kepramukaan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas media IPAS *Recycle Ranger* yang dipadukan dengan nilai-nilai kepramukaan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Karangpakis 2. Media ini dikembangkan selama program MBKM Asistensi Mengajar dan dirancang sesuai kebutuhan siswa, dengan menghadirkan materi, video, game, modul proyek, jurnal

kebersihan, serta jurnal bintang hasta kriya.



Gambar 1 Media Edukatif *Recycle Ranger*
Melalui berbagai aktivitas seperti kerja kelompok, tantangan permainan, dan pembuatan karya daur ulang, siswa tidak hanya belajar dari penjelasan, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan yang relevan dengan kehidupan mereka. Keterlibatan inilah yang kemudian diamati untuk melihat sejauh mana *Recycle Ranger* mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, dan partisipasi siswa selama pembelajaran.

Instrumen angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*). Meskipun mengacu pada teori yang sudah baku, seluruh butir pernyataan dikembangkan sendiri oleh peneliti sehingga perlu diuji validitasnya menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*

antara skor tiap butir dan skor total melalui IBM SPSS Statistics, hasilnya menunjukkan seluruh item memiliki r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5%, sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas terhadap 25 butir yang diisi oleh 26 responden menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,960–0,967, yang tergolong sangat tinggi karena melampaui batas minimal 0,70, dengan seluruh *Corrected Item-Total Correlation* di atas 0,30 dan nilai *Cronbach's Alpha if Item Deleted* stabil pada kisaran 0,965–0,967. Dengan demikian, seluruh item dianggap layak, dan instrumen angket yang dikembangkan dapat dinyatakan valid, reliabel, serta siap digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Dari hasil analisis hipotesis menggunakan SPSS, diperoleh uji normalitas *Shapiro-Wilk* yang menunjukkan bahwa data *pretest* ($p = 0,618$) dan *posttest* ($p = 0,576$) berdistribusi normal karena keduanya berada di atas angka 0,05, sehingga data memenuhi syarat untuk dianalisis dengan uji *paired sample t-test*. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Recycle Ranger*, dengan nilai

Sig. (2-tailed) = 0,000. Nilai *Cohen's d* sebesar 1,899 mengindikasikan efek yang sangat besar. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan media *Recycle Ranger* berbasis nilai kepramukaan benar-benar memberikan pengaruh signifikan dan bermakna dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan media *Recycle Ranger*, terlihat dari skor *pretest-posttest* dan perilaku siswa yang lebih aktif dan antusias. Semua aspek ARCS berkembang, sementara nilai kepramukaan seperti tanggung jawab dan kerja sama memperkuat karakter.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Skor Motivasi Belajar

	N	Mean	Std Dev
	Range		
<i>Pretest</i>	26	63	17,077
<i>Posttest</i>	26	56	15,035
Valid N (listwise)	26		

Berdasarkan tabel statistik deskriptif, terlihat bahwa skor motivasi belajar siswa meningkat pada semua aspek setelah penggunaan media *Recycle Ranger*. Nilai rata-rata yang semula 61,42 pada *pretest* naik menjadi 75,73 pada *posttest*. Hasil menunjukkan peningkatan motivasi yang konsisten, karena media

Recycle Ranger membuat pembelajaran kontekstual, menantang, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat dalam diskusi, dan tertarik pada materi IPAS. Selain itu, turunnya nilai *standar deviasi* dari 17,077 menjadi 15,035 menunjukkan bahwa peningkatan tersebut dialami hampir seluruh siswa, bukan hanya sebagian kecil saja.

Secara konseptual, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori *Self-Determination* oleh Deci dan Ryan dalam (Damayanti & Samian, 2025), yang menekankan pentingnya tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Dalam proyek *Recycle Ranger*, siswa bebas memilih produk daur ulang yang dibuat, meningkatkan kemampuan mereka saat menyelesaikan tugas, dan membangun kerja sama dalam kelompok. Pengalaman ini menumbuhkan motivasi intrinsik, sementara nilai kepramukaan seperti tanggung jawab, kedisiplinan, dan gotong royong menciptakan suasana belajar yang suportif, sehingga media ini berdampak positif pada motivasi belajar.

Integrasi elemen permainan edukatif dan visualisasi IPAS yang menarik juga menjadi faktor yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut model ARSC dari Keller dalam (Masruroh, 2021), tampilan yang interaktif mampu menarik perhatian (*attention*), konteks kegiatan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari menumbuhkan relevansi (*relevance*), keberhasilan dalam menyelesaikan tugas meningkatkan rasa percaya diri (*confidence*), dan apresiasi terhadap hasil karya memberikan kepuasan (*satisfaction*). Keempat komponen ARCS dari Keller tampak jelas dalam pengalaman belajar siswa saat menggunakan *Recycle Ranger*. Temuan ini menunjukkan bahwa *Recycle Ranger* menjadi sarana yang mampu menumbuhkan motivasi belajar yang lebih mendalam, stabil, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian konsisten dengan hasil penelitian Ilahiyah & Ningsih (2025) bahwa penerapan nilai-nilai kepramukaan, termasuk disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kepedulian sosial, kemandirian, dan kesantunan, terbukti membantu pembentukan karakter siswa secara

efektif. Pengintegrasian nilai karakter ke dalam media *Recycle Ranger* memperkuat aspek moral sekaligus menumbuhkan keterikatan emosional siswa dengan pembelajaran. Nilai seperti tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan kepedulian sosial diwujudkan melalui proyek kerja kelompok, sehingga siswa merasa berperan, percaya diri, dan bangga atas capaian pribadi maupun kelompok. Keterlibatan ini meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan kepuasan belajar, selaras dengan aspek *confidence* dan *satisfaction* dalam model ARCS. Dengan demikian, media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih efektif, tetapi juga memberikan dampak positif psikologis, membuat siswa merasa mampu, percaya diri, dan puas dengan pengalaman belajar mereka.

Peningkatan motivasi belajar diperkuat oleh ukuran efek *Cohen's d* sebesar 1,899, menunjukkan pengaruh *Recycle Ranger* sangat besar. Media ini menumbuhkan motivasi intrinsik siswa melalui rasa ingin tahu, kepuasan, dan kebanggaan selama proses pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian Rofiqoh & Khairani (2024)

yang melaporkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti game edukasi dan video interaktif, membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih terlibat. Temuan ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang memadukan nilai karakter serta aspek sosial dan lingkungan, seperti pada *Recycle Ranger*, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Pada aspek *Attention*, pengamatan menunjukkan siswa menjadi lebih fokus dan aktif dengan media *Recycle Ranger*. Dari 26 siswa, 23 orang (88%) antusias mengikuti aktivitas seperti misi daur ulang, memilah bahan bekas, dan membuat karya kreatif serta berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini menunjukkan media ini mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan perhatian siswa secara spontan.

Sesuai dengan prinsip pertama dalam model ARCS, yang menjelaskan bahwa perhatian siswa dapat meningkat ketika mereka mendapatkan rangsangan yang menarik, variasi dalam cara belajar, serta kesempatan untuk berinteraksi secara aktif selama pembelajaran (Wulandari et al., 2025). Pada

penelitian ini, keterlibatan langsung dalam memecahkan masalah nyata, seperti mengolah sampah menjadi berguna, meningkatkan perhatian mereka sekaligus mendorong berpikir kreatif dan logis untuk menyelesaikan proyek.



Gambar 2. Dokumentasi Siswa Mengikuti Kegiatan Game Media Edukatif *Recycle Ranger*

Dokumentasi pembelajaran menunjukkan siswa sangat tertarik dengan unsur gim dalam *Recycle Ranger*. Mereka antusias menjalankan misi daur ulang. Fenomena ini menunjukkan bahwa aspek *Attention* dalam model ARCS terbentuk baik ketika media menggabungkan edukasi dan hiburan. Permainan *Recycle Ranger* menarik perhatian siswa melalui tampilan seru dan tantangan yang memicu rasa ingin tahu, melatih berpikir, dan mendorong mereka belajar lebih giat. Suasana belajar menjadi menyenangkan, materi lebih mudah dipahami, dan proses pembelajaran lebih menarik.

Secara keseluruhan, dokumentasi menunjukkan *Recycle Ranger*

membantu siswa tetap fokus dan terlibat karena menggabungkan belajar dengan bermain. Hal ini konsisten dengan pandangan Ardy (2025) bahwa media yang menggabungkan elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar. Selain itu, temuan ini memperkuat teori ARCS oleh Keller yang menekankan bahwa perhatian dapat ditumbuhkan melalui pengalaman belajar yang aktif, menantang, dan menyenangkan.

Pada aspek *Relevance* atau keterkaitan, hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa siswa memang merasa aktivitas dalam *Recycle Ranger* dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Beberapa siswa bahkan bercerita bahwa setelah ikut kegiatan ini, mereka menjadi lebih sadar untuk memilah sampah di rumah. Salah satu siswa mengatakan bahwa:

“Saya jadi tahu cara mengolah sampah supaya bisa dipakai lagi, jadi tidak buang sembarangan.”

Kalimat ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami pelajaran IPAS secara kontekstual, menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, dan merasa relevan dengan pengalaman

mereka. Hal ini membuat mereka lebih bersemangat belajar dan motivasi tumbuh secara alami. Bukoting (2023) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang menggabungkan nilai-nilai karakter dengan pengalaman langsung membuat siswa lebih mudah merasa bahwa pembelajaran sangat dekat dengan kehidupan



Gambar 3. Dokumentasi Siswa Membuat Hasta Kriya dari Barang Bekas
Dokumentasi menunjukkan siswa tidak hanya memahami konsep daur ulang secara teori, tetapi juga mempraktikkannya melalui kerajinan dari bahan bekas. Kegiatan ini mengaitkan materi IPAS dengan nilai kepramukaan seperti kreativitas, tanggung jawab, dan kerja sama. Siswa tampak menikmati aktivitas, saling membantu, dan bangga dengan hasilnya, menunjukkan pembelajaran yang bermakna. Proyek ini membuat materi lebih relevan, menumbuhkan kesadaran lingkungan, dan memperkuat nilai karakter positif melalui pengalaman belajar nyata.

Pada aspek *Confidence*, terlihat peningkatan yang cukup jelas setelah

penggunaan media *Recycle Ranger*. Lebih dari setengah siswa mulai berani mempresentasikan karya daur ulang mereka dengan percaya diri, termasuk siswa yang sebelumnya pasif. Guru juga menegaskan bahwa kerja kelompok dan nilai-nilai kepramukaan seperti kerjasama dan pantang menyerah turut membantu siswa lebih siap dan yakin saat tampil di depan kelas. Salah satu pernyataan guru dalam wawancara turut menguatkan temuan ini.

“Siswa jadi lebih berani bicara dan tidak takut salah, karena teman-teman lain mendukung.”

Dukungan sosial dalam kelompok memberi penguatan positif (*positive reinforcement*), sehingga siswa merasa aman untuk mengekspresikan ide dan pendapat. Hal ini searah dengan pendapat Pramesty & Suratno (2021) yang menegaskan bahwa rasa percaya diri akan meningkat ketika siswa merasa memiliki kompetensi dan menerima umpan balik positif dari lingkungan belajar. Pembelajaran berbasis proyek *Recycle Ranger* memberi siswa pengalaman meraih keberhasilan dan kepercayaan diri.

Grafik Perbandingan Rata-rata Tiap Aspek Motivasi Belajar (ARCS) Sebelum dan Sesudah Perlakuan



Grafik 1 Perbandingan Rata-Rata Tiap Aspek Motivasi Belajar (ARCS) Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Grafik menunjukkan seluruh aspek motivasi belajar model ARCS meningkat setelah penggunaan media *Recycle Ranger*, dengan *Satisfaction* dan *Relevance* tertinggi. Hal ini menandakan pembelajaran menarik, bermakna, membuat siswa bangga atas pencapaian mereka, mampu mengaitkan materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari, dan merasakan kepuasan emosional serta akademik dari penghargaan, apresiasi guru, dan hasil karya nyata. Dengan demikian, peningkatan pada kedua aspek ini menegaskan bahwa media *Recycle Ranger* tidak hanya efektif secara instruksional, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa memiliki, makna, dan kebahagiaan.



Gambar 3. Dokumentasi Kerjasama dan Nilai Kepramukaan dalam Pembelajaran *Recycle Ranger*

Dokumentasi menunjukkan bahwa nilai kepramukaan seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan gotong royong muncul alami saat pembelajaran dengan *Recycle Ranger*. Siswa saling membantu, berdiskusi, dan membagi peran menumbuhkan tanggung jawab. Suasana kolaboratif ini memotivasi siswa secara intrinsic dan menunjukkan bahwa integrasi nilai karakter melalui pendekatan kepramukaan memperkuat motivasi belajar secara berkelanjutan. Hal ini juga diperkuat dari data angket yang menunjukkan peningkatan nilai kepramukaan dari 12,23 pada *pretest* menjadi 15,31 pada *posttest*.

Analisis kualitatif menunjukkan media *Recycle Ranger* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual bagi siswa. Pembelajaran ini melatih aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, mendorong keterlibatan penuh siswa, sehingga IPAS menjadi sarana untuk

berkontribusi bagi lingkungan dan masyarakat.

Hasil observasi, wawancara, dan data kuantitatif menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, terlihat dari skor angket serta sikap, perilaku, dan interaksi mereka. Media *Recycle Ranger* efektif menarik perhatian melalui eksplorasi dan permainan edukatif, membantu mengaitkan materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan proyek yang mengintegrasikan nilai karakter, pembelajaran menjadi nyata, kontekstual, dan bermakna, sesuai prinsip *Meaningful Learning* menurut Ausubel dalam Majid et al. (2025) di mana suatu pembelajaran dianggap bermakna apabila pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dihubungkan dengan pengetahuan atau materi baru yang sedang dipelajari.

Penerapan nilai kepramukaan meningkatkan kepercayaan diri dan kepuasan siswa, terlihat dari keberanian mempresentasikan karya dan rasa bangga atas pencapaian kelompok. Nilai seperti kerja sama, pantang menyerah, dan tanggung jawab menumbuhkan motivasi intrinsic sekaligus membentuk karakter positif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, penggunaan media edukatif IPAS *Recycle Ranger* yang dipadukan dengan nilai-nilai kepramukaan terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Karangpakis 2. Semua aspek motivasi, yaitu perhatian, keterkaitan, kepercayaan diri, dan kepuasan, mengalami peningkatan yang signifikan, yang terlihat baik dari skor angket maupun perilaku siswa yang menjadi lebih aktif, antusias, dan berani mengemukakan pendapat dalam pembelajaran. Proyek daur ulang yang menjadi inti media ini menanamkan nilai tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep IPAS secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan. Suasana belajar yang menyenangkan, relevan dengan pengalaman nyata, serta kerja sama dalam kelompok membuat proses pembelajaran lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menumbuhkan kebanggaan atas hasil karya mereka sendiri. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar sekolah mengimplementasikan pembelajaran

berbasis proyek yang memadukan media interaktif dengan nilai karakter sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Anjelita, K., & Persada, Y. I. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Pramuka di Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.52185/abuyaVol2iss2Y2024567>
- Ardy, F. O. (2025). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Ekosistem untuk Siswa Kelas 5 MIN 10 Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 8010–8025.
- Bukoting, S. (2023). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 3(2), 70–82.

- Damayanti, B. F., & Samian. (2025). Mengapa Crafting Gagal? *Workplace Belongingness sebagai Mata Rantai yang Hilang dalam Kesejahteraan Gen Z dan Milenial. INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 10(1), 53–81. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v10i12.025.53-81>
- Djunaidi, Amiruddin, & Rusnely, A. A. (2024). Pengaruh Media Aplikasi Perubahan Energi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN 10 Palembang. *Journal on Education*, 07(01), 2018–2023.
- Ernita, Y., & Sri Nindiaty, D. (2024). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran IPA Kelas V di SD Negeri 3 Rantau Bayur. *Jurnal EduTech*, 10(2), 2442–7063.
- Ilahiyah, I. I., & Ningsih, P. W. (2025). Integrasi Nilai Nilai Kepramukaan Dalam Membangun Karakter Siswa di MAN 8 Jombang. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 341–348. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.973>
- Majid, A. A., Mariana, N., & Fitri, R. (2025). Analisis Pengalaman Belajar Meaningful Learning Melalui Transformasi Matematika Tauhid. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 357–370. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Masruroh, E. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction untuk Mengembangkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 9 Jember*. IAIN Jember.
- Maulidah, G. A., Kurniawan, D., & Prabawati, M. N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.47650/elips.v5i2.1400>
- Meke, K. D. P., Astro, R. B., & Daud, M. H. (2021). Dampak Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Perguruan Tinggi Swasta di Indonesia. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 675–685. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1940>
- Nurmalasari, D., Milda, Andrian, N., Priyanto, A. K., & Taryana, A. (2024). Pemanfaatan Sampah Plastik Menjadi Produk dan Jasa Kreatif. *Journal of Comprehensive Science*, 7.
- Pramesty, M. P., & Suratno, I. B. (2021). Hubungan Rasa Percaya Diri, Perhatian Guru, dan Dukungan Teman Sebaya dengan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 15(1), 1–10.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84.

<https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>

Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1).
<https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>

Sriartha, I. P., Mudana, W., Pageh, I. M., Dewa, I., Eka, A., Dharma Tari, P., Ursula, A., & Erawati, N. K. (2024). Social Change and Character Education in the Digital Era. *Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2).
<https://doi.org/10.36526/js.v3i2.4722>

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>

Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). *Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia Tinjauan dampak terkini gerakan Merdeka Belajar*.

Wulandari, P., Ansyah, E., & Bayan, Z. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Terhadap Keterampilan Membaca Kritis Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 50 Kota Bengkulu. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 212–222.