

## Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

Rosalinda<sup>1</sup>, Santri Dwi Ulfa<sup>2</sup>, Sindy Annisa<sup>3</sup>, Tiara Febrianita<sup>4</sup>, Winda Dela Arindy<sup>5</sup>,  
Yusrina Firda Yanti<sup>6</sup>, Kodri Madang<sup>7</sup>, Atika Dwi Maryanti<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya

<sup>7</sup> Pendidikan Biologi, Universitas Sriwijaya

<sup>8</sup> SD Plus IGM Palembang

e-mail: [ppg.rosalinda01228@program.belajar.id](mailto:ppg.rosalinda01228@program.belajar.id)<sup>1</sup>,

[ppg.santriulfa00828@program.belajar.id](mailto:ppg.santriulfa00828@program.belajar.id)<sup>2</sup>,

[ppg.sindyannisa01028@program.belajar.id](mailto:ppg.sindyannisa01028@program.belajar.id)<sup>3</sup>,

[ppg.tiarafebrianita01228@program.belajar.id](mailto:ppg.tiarafebrianita01228@program.belajar.id)<sup>4</sup>,

[ppg.windaarindy00028@program.belajar.id](mailto:ppg.windaarindy00028@program.belajar.id)<sup>5</sup>, [ppg.yusrinayanti01828@program.belajar.id](mailto:ppg.yusrinayanti01828@program.belajar.id)<sup>6</sup>,

[kodri\\_madang@fkip.unsri.ac.id](mailto:kodri_madang@fkip.unsri.ac.id)<sup>7</sup>, [atikamaryanti13@guru.sd.belajar.id](mailto:atikamaryanti13@guru.sd.belajar.id)<sup>8</sup>

### Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD melalui penggunaan media *Educaplay*. PTK ini dilaksanakan di SD Plus Indo Global Mandiri (IGM) Palembang pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 selama dua siklus yang masing-masing dilaksanakan dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan menggunakan menggunakan media *Educaplay*. Data dikumpulkan melalui angket. Tindakan dinyatakan berhasil jika skor capaian motivasi mencapai 87%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi pada siklus I sebesar 76% dan pada siklus dua mencapai 87%. Pada siklus I tindakan dinyatakan belum berhasil karena penggunaan media *Educaplay* yang Belum Maksimal, dimana siswa belum familiar dengan platform tersebut, sehingga lebih fokus mempelajari cara penggunaan teknologi daripada memahami materi. Pada siklus II dilakukan perbaikan tindakan sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tertarik membuat siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan demikian tindakan yang menggunakan media *Educaplay* mencapai indikator keberhasilan pada siklus 2.

**Kata kunci:** *Motivasi Belajar, Educaplay, Bahasa Indonesia*

### Abstract

This Classroom Action Research (CAR) aims to enhance students' learning motivation in the Indonesian language subject in the fourth grade of elementary school through the use of *Educaplay* media. This CAR was conducted at SD Plus Indo Global Mandiri (IGM) Palembang in the odd semester of the 2025/2026 academic year over two cycles, each consisting of two meetings. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The action of using *Educaplay* media. Data was collected through a questionnaire. The indicator is considered successful if the motivation achievement score reaches 87%. The research results show that motivation in cycle I was 76% and in cycle II reached 87%. In cycle I, the indicator was deemed unsuccessful because the use of *Educaplay* media was not optimal, as students were not yet familiar with the platform, leading them to focus more on learning how to use the technology rather than understanding the material. In Cycle II, improvements were made to the actions so that the learning process became more enjoyable and engaging, which motivated the students and encouraged them to be more actively involved in the learning process. Thus, actions that utilize *Educaplay* media achieve success indicators in cycle 2.

**Keywords :** *Learning Motivation, Educaplay, Indonesian Language*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat. Teknologi ini kini merambah diberbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, layanan kesehatan, politik, ekonomi, hingga sosial budaya. Dalam bidang pendidikan, salah satu kontribusi utama teknologi informasi adalah kemampuannya memantau dan mengevaluasi proses belajar siswa dengan lebih efisien. Dalam pembelajaran modern, peran guru telah menjadi lebih kompleks. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mempermudah proses belajar, pengelola dinamika kelas, motivator untuk meningkatkan semangat belajar, sumber informasi yang dapat dipercaya, agen inovasi dalam metode pengajaran, serta penilai perkembangan siswa. Sebagai fasilitator, guru bertanggung jawab menyediakan semua sarana pendukung yang dibutuhkan siswa dalam proses belajar, seperti menyusun modul, mengembangkan bahan ajar yang relevan, merancang media pembelajaran interaktif, menyiapkan lembar kerja yang sesuai dengan tingkat berikir kritis, serta menyusun instrumen penilaian yang akurat. Selain itu, guru juga bertanggung jawab atas tersedianya fasilitas pendukung lainnya yang dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas.

Setiap guru memiliki berbagai tantangan dalam mengajarkan pembelajaran kepada peserta didik. Berbagai karakter serta potensi siswa yang berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kendala dalam memahami sebuah pembelajaran. Secara garis besar penyebab timbulnya masalah dalam belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Inilah yang menjadi tantangan seorang guru yang tidak hanya mengajarkan materi pembelajaran akan tetapi harus memperhatikan berbagai aspek dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa yang mempengaruhi proses belajar (Sakinah, 2023).

Menjadi guru atau fasilitator di dalam proses belajar mengajar di kelas, guru memiliki peran yang sangat penting karena terkadang terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi ketidakberhasilan proses mengajar salah satunya motivasi belajar siswa diantaranya pembelajaran yang monoton, membosankan dan guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus membuat strategi pembelajaran yang baik untuk membangun motivasi siswa. Munculnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada percepatan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Inayah, Martono, & Sawiji, 2013). Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk menciptakan situasi belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Motivasi belajar dapat dilihat dari tingkah laku siswa meliputi minat, ketajaman perhatian, konsentrasi, tidak tidur, dan tekun mencapai tujuan.

Seperti yang kita ketahui motivasi belajar dalam pembelajaran sangatlah penting. Di lingkungan sekolah sering kali menjumpai siswa yang malas, tidak semangat, dan tidak memperhatikan pembelajaran. Dalam hal ini, berarti guru belum berhasil memberikan motivasi yang baik untuk mendorong siswa belajar dengan tenaga dan pikirannya. Dalam hal ini, guru sebagai faktor ekstrinsik bagi siswa (Hikmatu Ruwaida, 2023).

Motivasi sangat penting dalam pembelajaran karena merupakan faktor kunci yang mempengaruhi seberapa efektif siswa terlibat dalam proses belajar. Munculnya motivasi belajar siswa berdampak pada percepatan pencapaian tujuan pembelajaran (Inayah, Martono, & Sawiji, 2013). Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak, baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai (Ratih Yuana Sari, 2023). Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk menciptakan situasi belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Motivasi belajar dapat terlihat dari tingkah laku siswa, seperti minat, ketajaman perhatian, konsentrasi, serta ketekunan dalam mencapai tujuan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai faktor ekstrinsik yang dapat mempengaruhi motivasi siswa (Hikmatu Ruwaida, 2023). Dengan menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan relevan, guru dapat meningkatkan motivasi siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademis mereka.

Guru juga harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, suasana yang santai, yang membuat siswa merasa nyaman dan tidak tertekan serta dapat menarik perhatian siswa sehingga proses belajar menjadi menyenangkan dan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak, baik dari dalam diri maupun dari luar

dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai (Ratih Yuana Sari, 2023).

Satu mata pelajaran yang sering dianggap membosankan oleh siswa adalah Bahasa Indonesia, yang dianggap hanya berisi teori dan hafalan, sehingga motivasi belajar mereka menjadi rendah. Padahal, Bahasa Indonesia sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan literasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Mulyani, 2023). Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang ada dan merupakan mata pelajaran wajib di sekolah. Mata pelajaran ini sangat penting untuk diajarkan di sekolah. Pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan untuk meningkatkan kemampuan siswa bersosialisasi dengan orang lain dalam berbagai kesempatan, baik tertulis maupun tidak tertulis atau lisan (Anggit Merlina, 2023).

Penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning menjadi salah satu cara untuk pendidik agar tetap bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didiknya. *E-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Ruhsoh Triyani, 2023).

Guru PPL PPG di SDN Plus Indo Global Mandiri (IGM) Palembang menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di pelajaran Bahasa Indonesia. Guru mulai mencari berbagai strategi dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Selama proses pencarian, guru mengevaluasi berbagai media pembelajaran, termasuk materi cetak dan teknologi digital. Setelah melakukan evaluasi dan refleksi awal guru menemukan *Educaplay*, sebuah metode yang menggabungkan elemen pendidikan dengan permainan. *Educaplay* menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, dengan memanfaatkan game, simulasi, dan aktivitas berbasis permainan untuk menyampaikan materi pelajaran (Sugianto, 2021). Setelah menerapkan *Educaplay* dalam kelas, guru mengamati peningkatan signifikan dalam motivasi siswa, dengan partisipasi aktif yang meningkat dan perbaikan dalam hasil evaluasi (Ardiansyah, 2022). Dengan menggunakan *Educaplay*, guru berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan relevan, yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa (Hadi, 2020) serta menawarkan berbagai keunggulan dalam memvisualisasikan materi, menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, serta mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif (Nasution, 2022).

Di era teknologi saat ini, kegiatan belajar menjadi lebih mudah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi membantu guru sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efisien dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Saat ini, teknologi digital mulai diterapkan dalam bidang pendidikan sebagai alat untuk mengakses informasi dan sebagai pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, diperlukan berbagai komponen pendukung, baik sarana maupun prasarana, salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Setiawan (2022), penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dapat menurunkan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa, seperti dengan inovasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti media *Educaplay*. Perkembangan teknologi telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran yang inovatif, termasuk penggunaan animasi dan media pembelajaran interaktif lainnya, telah memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, teknologi juga telah memfasilitasi pembelajaran jarak jauh yang lebih fleksibel dan dapat diakses oleh siswa di mana saja. Dengan terus memanfaatkan potensi teknologi, pendidikan akan terus berkembang dan memberikan peluang yang lebih luas bagi siswa dalam mencapai kesuksesan akademik (Hita et al., 2023).

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan materi, menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, serta mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif (Nasution, 2022). Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan *platform* pembelajaran online yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video. Dengan *Educaplay*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Educaplay* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan di era digital (Novitasari & Kurniawati, 2023).

*Educaplay* sebagai *platform* pembelajaran online, menyediakan aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video, yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hasil riset menunjukkan bahwa *Educaplay* berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, menjadikannya solusi yang efektif untuk mengatasi penurunan motivasi belajar (Novitasari & Kurniawati, 2023; Yessi Fitriani & Rizcha Fuji Lestari, 2024). Dengan keberhasilan ini, *Educaplay* sangat cocok digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif serta meningkatkan keterampilan siswa yang relevan di era digital terutama dalam mengatasi penurunan motivasi belajar Bahasa Indonesia di SD Plus IGM Palembang.

Mempertimbangkan *Educaplay* telah berhasil meningkatkan motivasi belajar di beberapa temat maka dengan pola yang sama maka untuk mengatasi penurunan motivasi belajar Bahasa Indonesia di SD Plus IGM Palembang digunakan media *Educaplay*. Oleh karena dalam penelitian ini timbul rumusan masalah yaitu Bagaimana penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa di SDN Plus IGM dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia? Selanjutnya penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat sebagai referensi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dengan memanfaatkan teknologi.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Mu'alimin, 2014). Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas mengacu pada konsep Kemmis & Taggart, dimana masing-masing siklus pada penelitian terdiri dari empat tahap setiap siklusnya yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Plus IGM Palembang. Penelitian ini dilaksanakan saat semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

Sasaran penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar siswa kelas IV SD. Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Plus IGM Palembang atau dapat dikatakan sebagai penerima tindakan serta Mahasiswa PPG Prajabatan sebagai peneliti sekaligus observer.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data observasi guru dan siswa (data kualitatif), dengan teknik pengumpulan observasi guru dan siswa. Penyajian data berupa berupa tabel hasil observasi oleh guru dan siswa, yang kemudian dikonversi ke dalam angka agar mudah dipahami dan terukur. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui persentase rata-rata (mean) dari hasil observasi pada saat tindakan.

Teknik pengumpulan data dilakukan observasi, wawancara, dan angket motivasi belajar kepada siswa. Observasi dan pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana motivasi mereka di dalam belajar. Adapun indikator motivasi belajar yang diamati menurut (Uno, 2021) yang pertama ada keinginan berhasil dalam belajar; kedua adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; ketiga adanya semangat mengejar cita-cita masa depan; keempat adanya penghargaan dalam belajar; kelima adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; dan terakhir adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Data tentang motivasi belajar siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran diperoleh melalui lembar kuesioner. Lembar kuesioner dibagikan kepada siswa pada akhir setiap siklus. Untuk mengukur nilai sikap siswa digunakan Skala Likert. Berikut adalah skor dari Skala Likert tersebut :

**Tabel 1**  
**Ketentuan Skor**

Kategori	Skala
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Sugiyono, 2017)

Berdasarkan tabel 1 nilai 5 untuk siswa yang menjawab sangat setuju, nilai 4 siswa yang menjawab setuju, nilai 3 untuk siswa yang menjawab netral, nilai 2 untuk siswa yang menjawab tidak setuju dan nilai 1 untuk siswa yang menjawab sangat tidak setuju.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

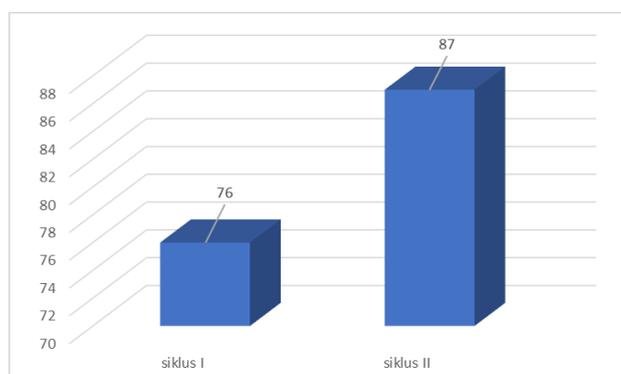
Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2x35 menit. Data motivasi belajar siswa dari pelaksanaan tindakan kelas selama siklus I dan siklus II diperoleh melalui penyebaran angket yang diberikan pada akhir pertemuan. Berikut merupakan tabel interval penyebaran angket motivasi belajar siswa

**Tabel 2**  
**Rata-Rata motivasi Belajar**

Siklus I	Siklus II
76%	87%

Sumber : Pengolahan data 2024

Berdasarkan Tabel 2 hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD. Dari data motivasi belajar, motivasi siswa meningkat pada saat digunakannya media *Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran. siswa berantusias mengerjakan soal yang diberikan dalam bentuk *game* dan berupaya untuk mendapatkan skor yang tertinggi. Media *game Educaplay* lebih memudahkan siswa dalam memahami soal cerita dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan adanya fitur-fitur yang bisa ditambahkan untuk melengkapi soal seperti gambar ataupun video.



**Gambar 1. Capaian Motivasi Belajar Bahasa Indonesia melalui penggunaan Media *Educaplay***

Gambar diagram di atas menunjukkan rata-rata hasil motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *Educaplay* pada siklus I sebesar 76% dan pada siklus II meningkat menjadi 87%. Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan untuk variabel motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa faktor menjadi penyebab kegagalan dalam mencapai target ini, salah satunya adalah penggunaan media *Eduplay* yang belum maksimal. Siswa masih kurang familiar dengan platform tersebut, sehingga mereka lebih fokus mempelajari cara penggunaan teknologi dibandingkan dengan memahami materi pembelajaran itu sendiri. Karena sebagian besar waktu dan energi mereka digunakan untuk memahami teknis penggunaan platform, materi pelajaran belum dapat diserap dengan baik, yang memengaruhi hasil belajar secara keseluruhan (Arends, 2007).

Selain itu, motivasi belajar siswa juga menjadi faktor penting yang belum optimal. Beberapa aspek motivasi yang berpengaruh dalam proses belajar siswa, seperti keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, semangat mengejar cita-cita masa depan, serta penghargaan dalam belajar, belum sepenuhnya terbentuk dengan baik (Uno, 2008). Kegiatan belajar yang menarik seharusnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa, namun karena penggunaan *Eduplay* belum optimal, mereka belum sepenuhnya merasakan manfaat dari kegiatan tersebut. Lingkungan belajar yang kondusif juga belum tercapai sepenuhnya. Faktor-faktor seperti gangguan teknis atau suasana kelas yang kurang mendukung turut berperan dalam menurunkan fokus dan semangat belajar siswa (Sardiman, 2018).

Pada siklus II, capaian motivasi belajar siswa telah mencapai 86%, yang berarti telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan ini merupakan hasil dari perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus I. Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa motivasi siswa meningkat secara signifikan ketika media *Educaplay* digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan dalam bentuk game dan berusaha untuk memperoleh skor tertinggi. Siswa sd kelas IV dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia karena dalam pembelajaran menggunakan media *eduplay*. *Eduplay*, sebuah konsep yang menggabungkan pendidikan dan bermain, telah muncul sebagai pendekatan yang menjanjikan untuk melibatkan siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. Hal ini sesuai dengan teori *game-based learning* (Nabela et al., 2021) yang mengatakan bahwa permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan pemahaman terhadap suatu topik pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* mencapai indikator keberhasilan pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Kelas IV SD Plus IGM setelah tindakan dilaksanakan pada Siklus II. Media game *Educaplay* terbukti lebih memudahkan siswa Kelas IV SD Plus IGM memahami soal-soal cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Fitur-fitur tambahan seperti gambar dan video yang dapat dimasukkan dalam soal membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak positif pada motivasi belajar mereka. Motivasi yang telah meningkat 16% dibandingkan siklus 2 meliputi keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, semangat mengejar cita-cita masa depan, serta penghargaan dalam belajar, belum sepenuhnya terbentuk dengan baik.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap motivasi belajar siswa agar dapat terpecahkan dan terselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen Pembimbing kepala sekolah, guru, dan peserta didik yang berperan dan membantu dalam proses penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arends, R. I. (2007). *Learning to Teach* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.  
Hita, I. P. A. D., Melati, E., Fayola, A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023).

- Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Inayah, R., Martono, T., & Sawiji, H. (2013). Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar Siswa, dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lasem Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2011/1012. *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri*, Vol. 1, pp. 1–12. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/jpim/article/view/19638/15450>
- Mu'alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Gading Pustaka.
- Mulyani, N. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 5(2), 192–203. <https://doi.org/10.36339/jhest.v5i2.107>
- Nabela, E. F. Y. ., Murdiah, S., & Mahanani, P. . (2021). Pengembangan Media Game Edukasi “Kirun Mission” Materi Keragaman Budaya Indonesia dengan Penguatan Karakter Jujur untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 440–446. <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p440-446>
- Nasution, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Islamika Granada*, 2(2), 44–51. <https://doi.org/10.51849/ig.v2i2.85>
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43–55. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006>
- Ruhsah Triyani. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan*, 7 (2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Sugiyono, Ed.). Bandung: ALFABETA, cv.
- Uno. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.