

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN GAME EDUCAPLAY “FROGGY JUMPS” TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI SD N 4 TONJA DENPASAR

Ni Nyoman Prema Saraswati¹, Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari², Ni Nyoman Suastini³

saraswatiprema6@gmail.com¹, yenilestari@uhnsugriwa.ac.id², nyomansuastini4@gmail.com³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ABSTRAK

Motivasi belajar yang rendah pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering disebabkan oleh metode yang monoton dan kurangnya media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan game Educaplay Froggy Jumps terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD N 4 Tonja Denpasar. Penelitian melibatkan 54 siswa dari dua kelas, dengan teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test. Hasil menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh signifikan penerapan PBL berbantuan game Froggy Jumps terhadap motivasi belajar IPAS siswa.

Kata Kunci: Motivasi belajar IPAS, Problem Based Learning, Educaplay Froggy Jumps.

ABSTRACT

Low learning motivation in science lessons in elementary schools is often caused by monotonous methods and a lack of interactive media. This study aims to determine the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by the Educaplay Froggy Jumps game on the learning motivation of fifth-grade students at SD N 4 Tonja Denpasar. The study involved 54 students from two classes, with data collection techniques including questionnaires, observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through normality and homogeneity tests, and hypothesis testing using the Mann-Whitney U Test. The results showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of the implementation of PBL assisted by the Froggy Jumps game on students' science learning motivation.

Keywords: Motivation To Learn Science, Problem Based Learning, Educative Game Froggy Jumps.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran karena memengaruhi keterlibatan, semangat, dan pencapaian akademik siswa (Makatita & Aswan, 2021; Nidawati, 2024). Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, mandiri, serta mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik (Kaimarehe & Marsofiyanti, 2024). Namun, masih ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPAS di SD, seperti yang terpantau pada siswa kelas V SDN 4 Tonja. Kurangnya kepercayaan diri, kejemuhan dalam mengikuti pembelajaran konvensional, dan minimnya variasi media pembelajaran menjadi beberapa faktor penyebab (Umami, 2021; Rahmawati & Perdana, 2024).

IPAS sebagai integrasi dari IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, serta membekali siswa dalam menghadapi masalah nyata (Astuti, 2022; Hasanah dkk., 2023). Namun, pendekatan pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar

siswa, sebagaimana tercermin dari capaian akademik yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pembelajaran berbasis pengalaman langsung serta pendekatan ilmiah dinilai efektif dalam mendorong keterlibatan siswa, termasuk untuk menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Suwartiningsih, 2021; Kenett, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, terlihat jelas bahwa motivasi belajar yang rendah pada siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek, baik dari dalam diri (internal) maupun dari luar (eksternal). Faktor internal seperti kurangnya rasa percaya diri serta minimnya minat Terhadap materi pembelajaran. Faktor eksternal seperti penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat serta media pembelajaran yang kurang variatif, sehingga dapat menurunkan antusiasme belajar siswa.

Pembelajaran yang kurang menarik bisa membuat siswa cepat merasa bosan serta kurang berpartisipasi dalam proses belajar (Rahmawati & Perdana, 2024:21909). Karena itu, guru bertanggung jawab dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, analisis dukumen hasil belajar IPAS siswa kelas V pada semester 1 menunjukkan bahwa tingkat pencapaian siswa masih rendah. Dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 78, terdapat 18 dari 27 siswa (66,67%) yang memperoleh nilai di bawah KKTP, sementara 3 siswa (11,11%) mencapai nilai tepat di ambang batas KKTP dan hanya 6 siswa (22,22%) yang mendapatkan nilai di atas KKTP. Temuan ini menjadi tantangan yang perlu segeral diatasi.

Salah satu strategi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, seperti Problem Based Learning (PBL). Model ini terbukti efektif dalam mendorong siswa berpikir kritis dan menyelesaikan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Penerapan PBL juga sejalan dengan arahan Permendikbud No. 65 Tahun 2013.

Untuk mendukung efektivitas pembelajaran, media inovatif seperti game edukasi perlu dimanfaatkan. Game edukatif, seperti Educaplay, mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa. Game “Froggy Jumps” dari Educaplay merupakan salah satu alat bantu yang dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, serta membangun kepercayaan diri siswa.

Salah satu strategi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, seperti Problem Based Learning (PBL). Model ini terbukti efektif dalam mendorong siswa berpikir kritis dan menyelesaikan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Penerapan PBL juga sejalan dengan arahan Permendikbud No. 65 Tahun 2013.

Untuk mendukung efektivitas pembelajaran, media inovatif seperti game edukasi perlu dimanfaatkan. Game edukatif, seperti Educaplay, mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa. Game “Froggy Jumps” dari Educaplay merupakan salah satu alat bantu yang dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, serta membangun kepercayaan diri siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, integrasi model Problem Based Learning (PBL) dan media interaktif seperti game edukasi Froggy Jumps dari Educaplay menjadi salah satu alternatif yang relevan. Model PBL terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemikiran kritis siswa (Ananda & Mulhamah, 2023; Yasmini, 2021; Siswoyo dkk., 2022), sementara media game edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan adaptif terhadap teknologi (Roohani &

Vincheh, 2023; Sison, 2021; Anwar & Jasiah, 2025). Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengeksplorasi pengaruh penerapan model PBL berbantuan game Froggy Jumps terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Pendekatan kuantitatif, metode penelitian quasi eksperimen dan desain penelitian Non-equivalent Posttest Only Control Group Design, yaitu dua kelas yang tidak dipilih secara acak dan hanya diberikan posttest. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penerapan model PBL berbantuan game educaplay froggy jumps, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Berdasarkan Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD N 4 Tonja Denpasar yang berjumlah 82 siswa. Subjek penelitian ini adalah 54 siswa yang berasal dari 27 siswa kelas VA dan kelas VB SD N 4 Tonja Denpasar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: angket, observasi, wawancara, dokumentasi. Dalam penelitian ini, menggunakan angket dengan skala likert dimodifikasi dengan empat pilihan jawaban. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan motivasi belajar siswa. Adapun jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan faktor penyebab rendahnya motivasi siswa kelas V. Adapun jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara semiterstruktur. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai catatan proses pembelajaran, transkrip nilai, buku, agenda, jumlah guru dan staf, absensi siswa, denah lokasi, serta sejarah berdirinya SD N 4 Tonja Denpasar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan skala likert dimodifikasi dengan empat pilihan jawaban yang telah diuji validitas dan uji reliabilitas. Data dianalisis menggunakan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan. Data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan teknik statistik non parametric test. Pengambilan data untuk penelitian pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan game educaplay Froggy Jumps terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V di SD N 4 Tonja Denpasar telah dilaksanakan pada semester genap bulan mei-juni 2025.

Tabel 1 Analisis Statistik Deskriptif

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Has	Kontrol	27	79.52	1.189	.229
il	Eksperimen	27	85.19	5.684	1.094

Berdasarkan hasil output dari perhitungan SPSS 27.0 Statistik for windows tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest motivasi belajar kelas kontrol adalah 79,52, dengan standar deviasi 1,189. Sementara pada kelas eksperimen adalah 85,19, dengan standar deviasi 5,684. Hal ini menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa yang belajar

dengan model pembelajaran PBL berbantuan game Educaplay froggy jumps lebih tinggi dibandingkan rata-rata motivasi belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat dikatakan penggunaan model Pembelajaran PBL berbantuan game Educaplay froggy jumps dapat meningkatkan nilai rata-rata motivasi belajar IPAS siswa kelas V di SD N 4 Tonja Denpasar.

2) Pengujian Asumsi

Pengujian asumsi pada penelitian ini menggunakan uji non parametric test yaitu Uji Mann-Whitney Test yang digunakan dalam penelitian bertujuan untuk membandingkan hasil posttest siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantuan game Educaplay froggy jumps yang terkumpul dengan syarat sebaran data berdistribusi tidak normal dan tidak homogen.

1) Uji Normalitas

Berikut hasil uji normalitas data kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.
Hasil Kontrol	.224	27	.001	.905
Eksperimen	.115	27	.200 ^b	.960

^a. This is a lower bound of the true significance.

^b. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa data berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya $> 0,05$. Hasil output uji normalitas pada variable Hasil motivasi belajar IPAS kelompok kontrol berdistribusi tidak normal karena nilai sig $< 0,05$. Sedangkan pada variable Hasil motivasi belajar IPAS kelompok eksperimen berdistribusi normal karena nilai sig $> 0,05$. Sehingga analisis yang digunakan adalah analisis non parametrik tes.

2) Uji Homeogenitas

Berikut hasil uji normalitas data kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tabel 3. Uji Homeogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 3. Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil	Based on Mean	39.233	1	.52	.000
Eksperimen	Based on Median	38.364	1	.52	.000
	Based on Median and with adjusted df	38.364	1	30.79	.000
	Based on trimmed mean	38.800	1	.52	.000

Berdasarkan data di atas menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga bisa dikatakan varian data antar grup tidak homogen.

3) Uji Hipotesis

NPar Tests
Mann-Whitney Test

Tabel 4. Uji Hipotesis Mann-Whitney U Test

Ranks			
	Kelompok	N	Mean Rank
Hasil	Kontrol	27	19.39
	Eksperimen	27	35.61
	Total	54	961.50

Test Statistics ^a	
	Hasil
Mann-Whitney U	145.500
Wilcoxon W	523.500
Z	-3.849
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelompok

Berdasarkan hasil output Test Statistics pada tabel 4. uji Mann-Whitney U Test diketahui bahwa Asymp. Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh PBL berbantuan game Educaplay "froggy jumps" terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V di SD N 4 Tonja Denpasar. Temuan ini memperjelas bahwa penerapan model PBL Berbantuan Game Educaplay "froggy jumps" mampu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD N 4 Tonja Denpasar dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Pembahaan Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian yang telah diperoleh. Penelitian berjudul Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Game Educaplay Froggy Jumps Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V Di SD N 4 Tonja Denpasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random, dengan menggunakan rancangan penelitian Non-equivalent Post-test Only Control Group Design yang dilakukan terhadap dua kelompok. Pembelajaran pada kelompok kontrol dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang sudah berjalan seperti biasanya. Adapun karakteristik dari model pembelajaran konvensional yang dimaksud ialah pembelajaran biasa yang didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab dan menggunakan media papan tulis sebagai alat bantu guru dalam menerangkan materi dan pemberian soal sebagai evaluasi pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran PBL yang dipadukan dengan game edukatif froggy jumps dari Educaplay memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar IPAS siswa kelas V. Hasil analisis uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model PBL berbantuan game froggy jumps dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pengaplikasian PBL berbantuan game froggy jumps berhasil meningkatkan motivasi belajar di kelas eksperimen.

Rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor pada kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi game edukatif froggy jumps dalam skenario pembelajaran PBL mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagian besar siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan skor motivasi belajar dengan nilai rata-rata 85,19 sementara nilai rata-rata siswa di kelas kontrol 79,52. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media game interaktif lebih efektif mendorong keaktifan, rasa

ingin tahu, dan antusiasme siswa. Temuan ini diperkuat pandangan Siswoyo dkk (2022:201) bahwa model PBL mampu menjadikan siswa aktif dan berpikir kritis. Game froggy jumps di sisi lain, berperan sebagai media yang menyenangkan, yang merangsang motivasi intrinsik siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Metode yang diterapkan berupa ceramah, tanya jawab, diskusi dan penggunaan papan tulis sebagai media bantu dalam menjelaskan materi, yang kemudian diakhiri dengan pemberian soal evaluasi. Selama proses pembelajaran berlangsung, hanya sebagian kecil siswa yang aktif mendengarkan dan menjawab pertanyaan. Mayoritas siswa cenderung pasif, enggan bertanya ketika tidak memahami materi, dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati & Perdana (2024:21909) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang menarik bisa membuat siswa cepat merasa bosan serta kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Motivasi belajar IPAS siswa di kelas kontrol tergolong lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen dikarenakan setting pembelajaran IPAS kurang inovatif, sehingga siswa menjadi kurang terlibat aktif dalam mengungkapkan pendapat, ide maupun berinisiatif dalam diskusi kelompok. Pada saat proses diskusi kelompok belajar hanya beberapa siswa yang dominan untuk mengerjakan tugas kelompok, sementara anggota yang lain asik dengan kegiatannya. Pembelajaran konvensional cenderung berpusat pada guru sehingga interaksi antar siswa menjadi terbatas. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan konvensional belum cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini sejalan dengan temuan Kusumawati et al. (2023) dan Setianingsih et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton dan tidak memberikan kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran cenderung dapat mempengaruhi minat dan prestasi belajar siswa.

Hasil posttest menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol. Penerapan model PBL yang didukung game Educaplay Froggy Jumps terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga menemukan bahwa pengaruh motivasi intrinsik lebih besar daripada motivasi ekstrinsik. Jumlah skor motivasi intrinsik mencapai 1.462, sedangkan motivasi ekstrinsik hanya 838.

Pembelajaran PBL berbantuan game Educaplay froogy jumps mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Roohani & Vincheh (2023:3), yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat meningkat, siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Kombinasi PBL dengan media game seperti froggy jumps membuat proses belajar terasa lebih hidup dan tidak membosankan.

Hasil ini juga sejalan dengan teori motivasi Maslow, yang menyatakan bahwa motivasi tumbuh seiring terpenuhinya lima tingkatan kebutuhan manusia: fisiologis, rasa aman, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri. Dalam pembelajaran berbasis PBL, siswa bekerja sama dalam kelompok (memenuhi kebutuhan sosial dan rasa aman), mendapat pengakuan saat berhasil menyelesaikan tantangan (penghargaan), dan terlibat aktif dalam pemecahan masalah (aktualisasi diri). Seluruh aspek ini berkontribusi dalam membentuk motivasi belajar yang kuat. Dalam penelitian ini, pemanfaatan PBL berbantuan game Educaplay froggy jumps memberikan kesempatan kepada siswa tidak sekedar menerima materi, tetapi juga ikut dalam berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi yang lebih signifikan pada siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol, yang menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti game Educaplay froggy jumps mampu

mendorong keaktifan siswa.

Dari perspektif teori belajar sosial Vygotsky, proses pembelajaran akan optimal jika terjadi interaksi sosial yang mendukung. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menunjukkan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi apabila memperoleh scaffolding dari teman atau guru. Hal inilah yang menjadikan penerapan model pembelajaran PBL berbantuan game Educaplay froggy jumps sangat relevan dengan teori tersebut. Karena siswa berdiskusi, bertanya, dan saing mendukung dalam kelompok, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing sesuai kebutuhan. Ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, terutama mereka yang awanya kurang percaya diri.

Model PBL berbantuan game Educaplay froggy jumps terbukti meningkatkan skor motivasi belajar siswa ke kategori lebih tinggi. Mendorong keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, dan pemahaman terhadap materi. Hal tersebut menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD, khususnya dalam mata pelajaran IPAS yang memerlukan pemahaman ilmiah dan sosial secara holistik. Sesuai dengan temuan dari penelitian Fahrunnisa & Mardiawati (2023:33), penggunaan game edukasi sebagai salah satu media pembelajaran dapat mengembalikan motivasi belajar siswa. Temuan lain yang membuktikan bahwa permainan edukatif seperti froggy jumps dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (Anwar & Jasiah, 2025:355).

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan game froggy jumps tidak hanya diperkuat oleh data empiris, tetapi juga memiliki dasar teoritis yang kokoh melalui teori Maslow dan Vygotsky. Kedua teori tersebut secara sinergi menjelaskan bagaimana motivasi belajar siswa dapat meningkat melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dan dukungan dalam interaksi sosial yang bermakna.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran PBL berbantuan game Educaplay “froggy jumps” memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Tonja, Denpasar. Integrasi model pembelajaran PBL dengan games berbasis teknologi merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Disarankan agar guru mengintegrasikan model pembelajaran PBL dengan media interaktif seperti game froggy jumps untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Sekolah diharapkan mendukung dengan menyediakan fasilitas teknologi dan pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan media digital. Peneliti selanjutnya disarankan meneliti variabel lain seperti hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, atau kolaborasi siswa, serta memperluas kajian pada jenjang berbeda. Selain itu, pengembang media pembelajaran seperti Educaplay diharapkan terus menyempurnakan fitur dan variasi permainan agar semakin selaras dengan kurikulum nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, S., & Mulhamah. (2023). Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa sekolah menengah. *Nama Jurnal*, 27(1), 1–15.
- Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman

- Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kotal Blitar. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(3), 671-680.
- Kaimarehe, J. M. C., & Marsofiyati. (2024). Pengaruh faktor motivasi belajar Terhadap prestasi akademik siswa. Cendikial Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2(6), 221–227. <https://doi.org/>.
- Makatita, S. H., & ALzwan. (2021). Pengaruh motivasi belajar Terhadap prestasi belajar siswa kelas X MIAL di SMA Negeri 2 Namleal. Universitas Iqral Buru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Jurnal Pendidikan, 10(1), 1–15
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif Game Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. Jurnal [Nama Jurnal], 8(2), 21907–21914.
- Roohani, AL., & Heidari Vincheh, M. (2023). Effect of game-Based, social media , and classroom-Based instruction on the Learning of phrasal verbs. Computer Assisted Language Learning, 36(3), 375–399. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1929325>
- Siswoyo, AL. AL. ., Sari, E. N. ., Ulfah, M. ., & Fightiyah, R. . (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Rantai Makanan Sdn Socah 3. Teacher : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru, 2(2), 200-208. <Https://Doi.Org/10.51878/Teacher.V2i2.1337>
- Suwartiningsih. (2021). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA pokok bahasan tanah dan keberlangsungan kehidupan di kelas IXb semester genap SMPN 4 Monta tahun pelajaran 2020/2021. Jurnal
- Umami, R. (2021). Kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPA yang dikaitkan dengan psikologi pendidikan. Psikologia, 6(1), 13-22. DOI: 10.21070/psikologia.v6i1.1119
- Yasmini, I. G. K. (2021). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar IPA. Journal of Education Action Research, 5(2), 159–164. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>.