

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCAPLAY*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR KELAS IV
SD AL – WASHLIYAH 25 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

IKA SYARIFAH

NPM: 2202090038



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

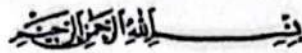


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Ika Syarifah
NPM : 2202090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (✓) Lulus Yudisium (A-)
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum. I.
2. Indah Pratiwi S.P., M.Pd
3. Mawar Sari S.Pd., M.Pd, AIFO fit

3.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Ika Syarifah
NPM : 2202090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari S.Pd., M.Pd, AIFO Fit.

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi



Dra Hj. Syamsul Hurnita, M.Pd.

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Ika Syarifah
NPM : 2202090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
1/04-2026	Revisi Cover	
1/04-2026	Revisi Saran BAB V	
2/04-2026	Revisi Data	
4/04-2026	Daftar Pustaka Revisi	
4/04-2026	Revisi Lampiran Dokumentasi	
6/04-2026	ACC Sidang. SKRIPSI	

Medan, April 2026

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Mawar Sari S.Pd., M.Pd, AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ika Syarifah
NPM : 2202090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan “ adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Ika Syarifah

IKA SYARIFAH

NPM. 2202090038

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Ika Syarifah, NPM. 2202090038. Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD AL – Washliyah 25 Medan. Skripsi FKIP, UMSU 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pada pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya yaitu media *Educaplay*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi experimental design dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 21 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample T-Test dengan bantuan program SPSS. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 33,05 dengan standar deviasi 6,074, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 34,75 dengan standar deviasi 5,574. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,425 dengan nilai t hitung sebesar -0,806 dan derajat kebebasan (df) sebesar 38. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Educaplay*, motivasi belajar, siswa sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan T.A 2025/2026”. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW karena telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yaitu **Ayahanda Alm. Sutrisno** dan **Ibunda Nursiani** tercinta atas segala kasih sayang, dorongan, doa, motivasi, serta dukungannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, serta bantuan materi sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Mawar Sari S.Pd., M.Pd, AIFO FIT.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak **Arief Rusbandi S.Pd.** selaku Kepala Sekolah SD AL - Washliyah 25 Medan.
9. Ibu **Sari Ramadhani S.Pd** selaku Guru Kelas IV A SD AL - Washliyah 25 Medan.
10. Ibu **Melfa S. Sos.** selaku Guru Kelas IV B SD AL - Washliyah 25 Medan.

11. Kepada **Rizki Diah Ayu Azhara**, sahabat baik saya yang selalu disamping saya, mendengarkan semua keluh-kesah cerita saya, memberikan dukungan dan selalu berusaha menjadi versi terbaiknya untuk saya selama perkuliahan hingga akhir penelitian skripsi ini.
12. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri. Teruntuk **Ika Syarifah**, anak perempuan terakhir dan harapan orang tua. Terima kasih telah hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati segala tantangan semesta hadirkan. Terima kasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang, dan ketika langkah terasa berat untuk diteruskan. Terima kasih karena tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terima kasih telah menjadi teman setia bagi diri sendiri, hadir dalam sunyi, dalam lelah dalam diam. Terima kasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk mencoba memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah saya mulai.

Medan, Mei 2026

Penulis

Ika Syarifah

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran	13
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.1.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran	15
2.1.1.5 Fungsi Media Pembelajaran	16
2.1.1.6 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	19

2.1.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	20
2.1.2 Media <i>Educaplay</i>	22
2.1.2.1 Pengertian Media <i>Educaplay</i>	22
2.1.2.2 Manfaat Media <i>Educaplay</i>	27
2.1.2.3 Langkah – Langkah Penggunaan Media <i>Educaplay</i>	28
2.1.3 Motivasi Belajar	33
2.1.3.1 Pengertian Motivasi Belajar	33
2.1.3.2 Jenis – Jenis Motivasi Belajar	36
2.1.3.3 Tujuan Motivasi Belajar	39
2.1.3.4 Fungsi Motivasi Belajar	39
2.1.3.5 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	41
2.1.3.6 Indikator Motivasi Belajar	43
2.1.4 Pembelajaran Matematika.....	46
2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Matematika.....	46
2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran Matematika	49
2.1.4.3 Manfaat Pembelajaran Matematika	51
2.1.4.4 Fungsi Pembelajaran Matematika.....	51
2.1.4.4 Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di SD	52
2.1.5 Nilai Tempat Bilangan	53
2.1.5.1 Pengertian Nilai Tempat Bilangan.....	53
2.1.6 Penelitian Relevan	55
2.1.7 Kerangka Konseptual	56
2.1.8 Hipotesis Penelitian	57

BAB III METODE PENELITIAN	58
3.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	58
3.1.3.1 Lokasi Penelitian	58
3.1.3.2 Waktu Penelitian	58
3.1.2 Desain	59
3.1.3 Populasi dan Sampel	60
3.1.3.1 Populasi	60
3.1.3.2 Sampel	60
3.1.4 Variabel Penelitian	61
3.1.4.1 Variabel Independen	61
3.1.4.2 Variabel Dependen.....	61
3.1.5 Defenisi Operasional Variabel	61
3.1.5.1 Media <i>Educaplay</i>	62
3.1.5.2 Motivasi Belajar.....	62
3.1.6 Instrumen Penelitian	62
3.1.6.1 Angket	63
3.1.7 Teknik Analisis Data	65
3.1.7.1 Uji Validitas	65
3.1.7.2 Uji <i>Expert Judgment</i>	66
3.1.7.3 Uji Normalitas.....	66
3.1.7.4 Uji Homogenitas	68
3.1.7.5 Uji Hipotesis	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71

4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian Lokasi dan Waktu Penelitian	71
4.1.1.1 Data Pretest Control	71
4.1.1.2 Data Posttest Control.....	73
4.1.1.3 Data Pretest Eksperimen.....	74
4.1.1.4 Data Pretest Eksperimen.....	75
4.1.2 Pengujian Persyaratan Data.....	76
4.1.2.1 Uji Validitas <i>Expert Judgment</i>	77
4.1.3 Uji Prasyarat Analisis	77
4.1.3.1 Uji Normalitas.....	77
4.1.3.2 Uji Homogenitas	79
4.1.4 Pengujian Hipotesis	80
4.1.5 Pembahasan Penelitian	83
4.1.6 Keterbatasan Penelitian.....	85
BAB V PENUTUP	87
5.1.1 Kesimpulan	87
5.1.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Indikator Motivasi Belajar	44
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Observasi	58
Tabel 3.2 Desain Penelitian	59
Tabel. 3.3 Sampel Penelitian	60
Tabel 3.4 Skala Likert	63
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Instrumen Motivasi Belajar	64
Tabel 4.1 Data Pretest Kelas Control	72
Tabel 4.2 Data Postest Kelas Control.....	73
Tabel 4.3 Data Pretest Kelas Eksperimen	74
Tabel 4.4 Data Postest Kelas Eksperimen	75
Tabel 4.5 Uji Validasi Ahli.....	77
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	78
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	79
Tabel 4.8 Hasil Uji Analisis Data	81
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Independem t Sample Test.....	82

DAFTAR GAMBAR

2.0 Gambar <i>Educaplay</i>	26
2.1 Langkah – Langkah Penggunaan <i>Educaplay</i>	28
2.2 Kerangka Konseptual	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	93
Lampiran 2 Modul Ajar	101
Lampiran 3 Angket Ahli Media	108
Lampiran 4 Angket Motivasi Belajar	111
Lampiran 5 Hasil Data Pretest dan Postest Kelas IV A Control	115
Lampiran 6 Hasil Data Pretest dan Postest Kelas IVB Eksperimen.....	127
Lampiran Dokumentasi	135
Lampiran.7 K1.....	138
Lampiran.8 K2.....	139
Lampiran.9 K3.....	140
Lampiran.10 Lembar Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal.....	141
Lampiran.11 Lembar Pengesahan Proposal.....	142
Lampiran.12 Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal	143
Lampiran.13 Lembar Berita Acara Seminar Proposal.....	144
Lampiran.14 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	145
Lampiran.15 Lembar Berita Acara Seminar Proposal.....	146
Lampiran.16 Lembar Surat Pernyataan	147
Lampiran.17 Lembar Permohonan Riset	148
Lampiran.18 Surat Izin Permohonan Riset	149
Lampiran.19 Lembar Surat Sekolah izin Permohonan Riset	150
Lampiran.20 Hasil Turnitin.....	151
Lampiran.21 Daftar Riwayat Hidup	152

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang mendukung individu dalam wawasan dan pengetahuan serta meningkatkan dan keterampilan mereka. Sekolah dasar adalah salah satu institusi yang berkontribusi dalam pelaksanaan pendidikan (Wiryanto & Milandari et al., 2024). Dengan kata lain, sarana pendidikan elemen krusial yang sangat di perlukan untuk mencapai kesuksesan dalam proses hasil belajar. Salah satu faktor yang turut mempengaruhi keberhasilan pendidikan disekolah adalah kemampuan sarana dalam mendukung proses guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa atau mungkin sebaliknya. Salah satu aspek utama dari media pembelajaran interaktif adalah siswa tidak hanya dapat memahami materi atau tujuan, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran (Permatasari & Kristina, 2025)

Undang - undang Nomor 20 Tahun 2023 mengenai pendidikan mencerminkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha mendasar dan terencana untuk mengubah serta membentuk individu menjadi pelajar dalam lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif mengembangkan kemampuan diri mereka, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, karakter, kecerdasan, keterampilan, serta, akhlak yang baik serta bermanfaat bagi masyarakat, negara, dan bangsa.

Pengajar mempunyai peran yang sangat besar. Pengajar memang bukan penentu dari kesuksesan serta kegagalan dalam pembelajaran, tetapi keberadaannya yang sangat dibutuhkan dalam membimbing peserta didik untuk mencapai sebuah

keberhasilan. Seorang peran pengajar dari dahulu hingga sekarang akan tetap dibutuhkan. Oleh sebab itu dengan memberikan keberhasilan pada proses pembelajaran, pengajar wajib mencukupi diri dari aneka macam aspek yang membantu ke arah kejayaan dengan melahirkan banyak sekali materi ajar untuk peserta didik dan mempunyai metode, supaya peserta didik bisa menangkap pembelajaran dengan baik dan berguna pada masa yang akan mendatang.

Di tingkat pendidikan Sekolah Dasar, terdapat mata pelajaran salah satunya adalah matematika. Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari, mendorong wawasan dan keterampilan serta mengasah daya pikir dan kemampuan berargumentasi (Wiryanto & Milandari et al., 2024). Proses belajar matematika itu sendiri, tetapi juga menjadikan materi sebagai alat dan media untuk keterampilan. Secara umum, pembelajaran matematika memiliki sifat yang abstrak, dan konsep serta prinsipnya dievaluasi secara bertahap (Wiryanto & Milandari et al., 2024).

Banyak siswa menganggap matematika sebagai yang rumit, oleh karena itu pendidik perlu menciptakan pendekatan yang inovatif dan memilih sumber belajar yang menarik untuk meningkatkan ketertarikan serta kemampuan siswa dalam proses belajar. Setiap guru memiliki berbagai tantangan dalam mengerjakan pembelajaran kepada peserta didik. Berbagai karakter serta potensi siswa yang berbea-beda. Dalam proses pembelajaran memiliki beberaoa 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 akann

tetapi harus memperhatikan berbagai aspek dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa yang mempengaruhi proses belajar (Sakinah,2023)

Seperti yang kita ketahui motivasi belajar dalam pembelajaran sangatlah penting. Dilingkungan sekolah sering kali menjumpai siswa yang malas dan tidak semangat memperhatikan pembelajaran. Dalam hal ini, berarti guru belum berhasil memberikan motivasi yang baik untuk mendorong siswa belajar dengan tenaga dan pikirannya, sebagai faktor ekstrinsik bagi siswa (Hikmatu Ruwaida, 2023). Motivasi adalah seluruh dorongan, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari faktor eksternal, dengan membuat serangkaian usaha menciptakan kondisi tertentu yang memastikan keberlangsungan dan memberikan panduan dalam aktivitas sehingga tujuan yang diinginkan oleh individu tersebut bisa tercapai (Ratih Yuana Sari, 2026).

Kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajaran yang bersifat aktif dan saling terhubung antara guru dan murid. Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia, semakin baik kualitas pendidikan maka menghasilkan individu yang mempunyai wawasan yang luas dan bermoral. Pembelajaran pada dasarnya harus memperhatikan minat peserta didik, materi yang luas dan bermoral. Pembelajaran pada dasarnya harus memperhatikan minat peserta didik, materi yang tepat dan strategi pembelajaran yang sesuai serta media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan siswa agar terjadinya belajar. Media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi mendukung guru sehingga pengajaran dapat dilakukan lebih efisien dan tujuan pendidikan lebih mudah tercapai. Pemanfaatan

media pembelajaran yang kurang interaktif dapat mengurangi semangat dan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, salah satu metode yang dapat diterapkan adalah menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik, seperti dengan inovasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yaitu media *Educaplay*.

Media atau alat bantu yang dipilih oleh guru dalam kegiatan belajar memiliki tujuan untuk melatih agar mereka bersemangat dan ingin proses belajar belajar mendukung guru dan siswa dalam menyampaikan serta memahami materi dikelas. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan semangat belajar, tetapi juga dapat berdampak pada hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran.

Educaplay adalah platform pendidikan daring yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif yang tidak hanya memperdalam pemahaman materi ajar, tetapi juga mempertinggi partisipasi siswa dalam pemahaman materi ajar tetapi juga mempertinggi partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Ini menjadikan *Educaplay* sebagai platform pendidikan daring yang beraneka ragam permainan interaktif bukan hanya meningkatkan pemahaman materi ajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pengajaran (Syarifah et al., 2024).

Educaplay menekankan pentingnya pengetahuan kurikulum, merumuskan ide - ide beragam topik global, serta meningkatkan siswa melalui nilai dan kemampuan. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi pelajar dan untuk mendukung pengajar dalam memiliki jumlah

sumber daya yang cukup untuk berkolaborasi dalam berbagai tugas yang diberikan didalam kelas. Di samping itu, alat pembelajaran kolaboratif memperkuat elemen-elemen seperti, pembelajaran mandiri, sanksi, dan yang paling penting, kolaborasi dalam belajar. Dengan cara ini, proses belajar siswa akan efisien dan mencapai tingkat yang memudahkan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka, termasuk yang berkaitan dengan proses pendidikan (Permatasari & Kristina, 2025).

Melalui pemanfaatan platform *Educaplay*, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar para siswa. Penggunaan platform ini juga dapat mendukung pendidik dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time melalui interaktif yang disediakan. Dapat diketahui bahwa media pembelajaran digital *educaplay* diartikan mampu meningkatkan motivasi belajar mengemukakan pendapat siswa dengan adanya waktu yang ditetapkan untuk menyampaikan pendapatnya. Dengan demikian media digital *Educaplay* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar mengemukakan pendapat siswa pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan penelitian terhadap siswa kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan siswa masih banyak yang kurang termotivasi dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang bersifat klasikal, guru masih menggunakan metode ceramah sehingga terlihat monoton, media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan bervariasi cenderung hanya menggunakan buku pelajaran dan guru belum pernah menggunakan media *Educaplay* pada proses pembelajaran Matematika. Hal ini tentu menjadi hambatan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting selama proses pembelajaran. Media pembelajaran tentunya membawa peran seorang guru untuk lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada siswa di kelas. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,. Berdasarkan kondisi permasalahan yang diuraikan diatas maka saya tertarik untuk melakukan penelitian dengan **“Pengaruh Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih sangat rendah pada kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa kelas IV SD AL – Washliyah 25 Medan
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga terlihat monoton
3. Media pembelajaran kurang menarik dan guru cenderung hanya menggunakan buku pelajaran.
4. Kurangnya guru belum pernah menggunakan media *Educaplay* pada proses pembelajaran Matematika.
5. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang bersifat klasikal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah agar dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang akan dicapai. Batasan masalah pada penelitian ini mengkaji media *Educaplay* terhadap kurangnya motivasi belajar di kelas IV SD AL- Washliyah 25 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan beberapa pernyataan di atas, maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah media *Educaplay* berpengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan?
2. Bagaimana pengaruh media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau pengaruh terhadap penelitian yang hendak diteliti:

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu pikiran serta wawasan yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya, terutama dalam menambah pengetahuan dalam bidang Pendidikan tentang pengaruh media *Educaplay* terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar.

B. Manfaat Praktis

A. Bagi siswa

Membantu siswa belajar secara aktif, meningkatkan perhatian, dan menumbuhkan semangat belajar melalui permainan edukatif dan interaksi langsung.

B. Bagi guru

Guru membantu dalam meningkatkan motivasi belajar pendapat siswa dan menambah pengetahuan atau dapat dijadikan panduan bagi pengajar tentang penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran.

C. Bagi sekolah

Meningkatkan prestasi dan produktifitas sekolah melalui pembelajaran yang dapat dilihat dari meningkatnya motivasi belajar siswa dan menjadi

bahan rujukan untuk perbaikan guru dalam mengajar.

D. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah-masalah yang ada untuk dijadikan pengalaman yang bermanfaat sebagai calon seorang pendidik yang profesional.

E. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat memberikan pertimbangan dan acuan bagi peneliti untuk menyempurnakan hasil penelitian yang telah dibuat yang berhubungan dengan motivasi belajar dengan menggunakan media *Educaplay*.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mengalami kemajuan sangat pesat. Kemajuan tersebut berdampak pada kegiatan pengajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media yang sesuai tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga dapat meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah atau luar sekolah, bagi seseorang merupakan media.

Penggunaan alat atau pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa bahkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis siswa (F.F. Dewi & Handayani, 2021).

Menurut (Fadilah et al. (2023), 2024; Wulandari et al. et al., 2025) media pembelajaran adalah fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk menudukung kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan optimal. Dengan penggunaan alat yang sesuai, penyajian materi bisa dilakukan dengan cara yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman para siswa. Alat bantu pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan membantu siswa dalam memahami konsep - konsep yang sulit dengan cara visual, audio, atau interaktif.

Menurut (Nurfadillah et al., 2021) media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah belajar. Dengan adanya media juga dapat menambah minat belajar siswa. Siswa juga lebih aktif dan tidak hanya siswa guru juga ikut serta aktif dan kreatif dalam belajar, karena baliknya media pembelajaran yang baik dan mudah dimengerti ada guru yang aktif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran di artikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terselesaikan. Memilih jenis media yang tepat bisa membantu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga materi menjadi lebih mudah untuk dipahami. (Wulandari et al. et al., 2025). Menurut (Shomad & Rahayu, 2022) media pembelajaran adalah salah satu

komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajar. salah satu instrumen yang dapat membantu merangsang peserta didik untuk terjadinya proses belajar.

Dari uraian di atas bahwa media pembelajaran bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan media juga bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dari beberapa peneliti bahwa media pembelajaran mempunyai peranan sentral dalam dalam proses pendidikan, karena dianggap sebagai sumber ilmu yang membantu guru memperkaya wawasan siswa. Sebagai perangkat keras atau perangkat lunak atau perangkat lunak, media pembelajaran lebih efektif dan efisien. Kehadiran media pembelajaran tidak hanya memusatkan perhatian siswa pada materi.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mendorong peserta didik melalui pikiran, rangsangan, perasaan, dan kemampuan peserta didik. Media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Dari beberapa pernyataan para peneliti dapat di simpulkan bahwa, Media pembelajaran mempunyai peranan sentral dalam proses pendidikan, karena dianggap sebagai sumber ilmu yang membantu guru memperkaya wawasan siswa. Sebagai perangkat keras atau perangkat lunak, media pembelajaran menjadi alat penyampaian materi oleh guru, dengan tujuan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Kehadiran media pembelajaran tidak hanya memusatkan perhatian siswa pada materi, tetapi juga mendorong interaksi dan penggunaan media sebagai perantara dan sumber belajar. Selain itu, media pembelajaran berperan sebagai alat demonstrasi untuk merinci fakta, konsep, prinsip atau praktik sehingga materi menjadi lebih konkrit.

2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan telah berkembang pesat di era teknologi saat ini. Tujuannya adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, menyampaikan informasi dengan lebih efisien, serta membangkitkan minat dan pikiran siswa, sehingga dapat mendukung terciptanya proses belajar yang efektif (Hasan dkk, 2021). Penggunaan media pembelajaran bertujuan sebagai alat bagi pengajar dalam menyampaikan informasi kepada siswa agar informasi tersebut diterima dengan baik. Dengan media pembelajaran mendapatkan kemudahan dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Ada banyak alat dan setrategi yang digunakan sebagai media pembelajaran, terutama di zaman modern ini, dimana terdapat berbagai peralatan canggih.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik bukanlah sesuatu yang

mudah. Hal ini karena tidak semua pengalaman langsung dapat dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat abstrak bisa menjadi nyata. Proses belajar dengan media pembelajaran memiliki peranan yang signifikan dalam mencapai tujuan edukasi. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, diharapkan para guru menciptakan media yang menyenangkan serta dapat menarik perhatian siswa.

Menurut Sudjana dan Riva'I dalam Cecep Kustandi memberikan penjelasan terkait manfaat media pembelajaran untuk proses belajar siswa yaitu:

1. Proses belajar menjadi lebih menarik bagi siswa yang mendorong semangat belajar mereka
2. Materi yang diajarkan menjadi lebih mudah di mengerti, sehingga siswa dapat memahami dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran
3. Cara mengajar yang digunakan lebih beragam dan tidak hanya bergantung pada komunikasi lisan dari guru, sehingga siswa tetap terlibat dan guru tidak merasa lelah terutama saat mengajar di setiap sesi pelajaran

Berdasarkan manfaat tersebut, media pembelajaran tidak hanya mendukung penyampaian informasi, tetapi juga membantu mengembangkan siswa menjadi lebih teratur dan rasional. Media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, sehingga siswa tidak hanya mengerti secara teori, tetapi juga dapat menghubungkan pembelajaran dengan situasi di kehidupan sehari-hari. Disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan dampak positif bagi guru maupun siswa. Pemanfaatan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara individu maupun kelompok. Berdasarkan

penjelasan dan pendapat beberapa pakar di atas.

Dapat disimpulkan beberapa keuntungan praktis dari penerapan media pembelajaran dalam proses mengajar sebagai berikut:

1. Media pengajaran mampu menjelaskan penyampaian informasi dan pesan, yang akan memperlancar serta meningkatkan proses dan motivasi belajar,
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan serta memfokuskan perhatian anak sehingga dapat memunculkan motivasi untuk belajar, interaksi yang lebih dekat antara siswa dan lingkungan mereka, serta kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan motivasi mereka
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

2.1.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran mengacu pada karakteristik media menyampaikan konten pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut (Indriani et al., 2021) Media pembelajaran adalah segala jenis alat atau sumber yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar. Karakteristik tersebut mencakup unsur - unsur membuat media pembelajaran efektif, menarik, dan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini beberapa karakteristik umum media pembelajaran:

1. Interaktif : Mengajak peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran
2. Menarik : Menggunakan visual dan audio yang menarik
3. Fleksibel : Dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik
4. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik

5. Efisien : Menghemat waktu dan sumber daya

6. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu yang telah di ajarkan

Setelah mengetahui karakteristik media pembelajaran, media juga membutuhkan media yang konkret maupun tidak. Hal ini dapat memudahkan peserta didik dalam menangkap materi yang dipelajari, penilaian media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik membantu guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan mempertimbangkan karakteristik tersebut, maka media pembelajaran dapat dipilih dan digunakan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Yang paling penting disini adalah karakteristik media pembelajaran. Karakteristik ini membantu kita memahami mengapa suatu media efektif dalam proses pembelajaran.

2.1.1.5 Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi bagi pengajar untuk menciptakan beragam situasi di dalam kelas dan membentuk suasana emosional yang positif bagi siswa. Alat pembelajaran juga dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk membawa nuansa dunia luar ke dalam kelas dan mewujudkan ide - ide yang sulit dipahami sehingga lebih mudah diterima oleh siswa. Menurut Punaji dan Miftah, peran media dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting untuk menentukan keberhasilan serta kecocokan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki 4 fungsi yaitu:

1. Mengubah focus Pendidikan formal, yang berarti media pembelajaran yang

awalnya bersifat abstrak menjadu lebih nyata, dan pembelajaran yang dulunya bersifat teori menjadi lebih praktis dan fungsional.

2. Dapat meningkatkan motivasi belajar, yaitu media memberikan rangsangan eksternal bagi siswa, karena dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih menarik dan terfokus
3. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan serta pengalaman belajar menjadi lebih mudah di pahami, media berperan dalam menjelaskan hal tersebut dan
4. Memberikan rangsangan untuk belajar, dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Dari keempat fungsi diatas, fungsi keempat menunjukkan bahwa media dapat merangsang siswa, sehingga rasa ingin tahu harus di dorong penyediaan media yang tepat. Dengan demikian, pandangan Punaji di atas ingin menegaskan bahwa pembelajaran bukan sekedar tambahan. Para guru di haruskan untuk berinovasi dalam memilih serta mengembangkan media yang tepat agara proses belajar menjadi efisien, menyenangkan, dan dapat memenuhi kebutuhan siswa di zaman yang terus berkembang.

Selain pandangan Punaji, terdapat juga pandangan Joko Sutrisno dalam Miftah yang menjelaskan enam fungsi media pembelajaran, yaitu; (1) memicu semangat belajar, (2) mengulang materi yang telah dipelajari, (3) memberikan rangsangan untuk belajar, (4) memancing reaksi siswa, (5) memberikan umpan balik yang cepat, (6) mendorong latihan yang sesuai. Dengan enam fungsi yang diungkapkan oleh Joko Sutrisno, media pembelajaran berperan sebagai media yang efisien untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Tentu saja, hal ini membantu siswa tidak hanya dalam memahami materi.

Dapat disimpulkan bahwa menurut pendapat Punaji dan Joko, media pembelajaran memiliki peran untuk memotivasi siswa dalam proses belajar sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat memberikan semangat kepada siswa proses belajar. Dalam era sekarang, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai sumber belajar. Dengan demikian, fungsi media pembelajaran semakin meluas karena siswa dapat belajar mandiri melalui beragam media yang ada. Hal ini dapat mendorong terciptanya metode pembelajaran yang lebih fleksibel, dimana siswa tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga secara aktif mencari pengetahuan dari berbagai sumber.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mendorong peserta didik melalui pikiran, rangsangan, perasaan, dan kemampuan peserta didik. Media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang diinginkan.

2.1.1.6 Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Faujiah et al, 2022) secara garis besar jenis – jenis media pembelajaran yaitu :

1. Media Audio, merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengarah saja, hanya mempunyai unsur bunyi dan lain sebagainya.
2. Media Visual, hanya dapat dicermati dengan unsur bunyi dari gambar

atau dapat kita nikmati sebagai tontonan dapat berupa gambar lukisan foto dan lain sebagainya.

3. Media Audio Visual, merupakan media yang mengandung unsur bunyi serta gambar dan suara bisa berbentuk video film dan sebagainya.

Menurut (Rahmanda, 2024) jenis – jenis media pembelajaran berdasarkan pembelajaran yaitu:

1. Media Visual adalah menggunakan indera penglihatan. Pendukung dari jenis – jenis media visual ini adanya garis dari bentuk. Contohnya buku tulis dan papan tulis.
2. Media Audio Visual, merupakan kombinasi antara media visual dan audio dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah video dan powtoon.
3. Media Multimedia, adalah media yang paling kompleks. Contohnya permainan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis- jenis media pembelajaran dapat dikategorikan seperti media berbasis audio, media visual, media audiovisual, dan media multimedia, secara realita. Seorang guru harus menggunakan berbagai media pembelajaran agar dapat membantu untuk menyalurkan pembelajaran, sehingga memudahkan untuk menerima materi dengan baik sehingga dapat mendorong tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli diatas terkait jenis media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis diantaranya media audio, media visual, media audio visual, multimedia, dan masih banyak jenis media inovatif lainnya. Masing-masing media tersebut memiliki fungsi dan

kegunannya masing-masing yang dapat membantu guru dalam mempermudah pembelajaran dan dapat mempermudah siswa dalam menyerap dan meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar.

2.1.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Setiap penggunaan media pembelajaran ataupun alat peraga, pasti memiliki banyak kelebihan dan kekurangan masing – masing, baik itu dari segi pembuatan biaya, alokasi waktu yang kurang memadai maupun tingkat kesulitan dalam membuat media tersebut. Kelebihannya juga dapat membantu dalam mempermudah, guru untuk menyajikan pesan pembelajaran. Media sudah menjadi suatu kebutuhan yang harus disertakan untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi. Menurut (Santoso, 2023) mengatakan bahwa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran dijelaskan berdasarkan jenisnya:

1). Media Audio

A. Kelebihan Media Audio

Kelebihan media ini adalah salah satunya mudah untuk di dapatkan. Data dari media ini praktis dipindahkan secara lebih efisien. Selain itu juga dapat digunakan bersamaan menggunakan alat perekam. Sehingga pengguna dapat menyimpan serta mengulang balik audio yang didapatkan dan diputar di kemudian hari.

A. Kekurangan Media Audio

Kekurangan media ini yaitu sifat komunikasinya hanya satu arah. Misalnya apabila kita sedang melakukan aktivitas belajar mengajar secara

daring dan media yang digunakan adalah media audio, maka pendengar akan mengalami kesulitan bila ada materi yang kurang di pahami.

2). Media Visual

A. Kelebihan Media Visual

Kelebihan media ini yang pertama, yaitu dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Kedua, dapat menaikkan daya tarik peserta didik. Ketiga, media visual memungkinkan adanya hubungan antara siswa dengan lingkungan sekitar

B. Kekurangan Media Visual

Kekurangan media ini yaitu ukuran gambar sering kali kurang tepat dalam pengajaran kelompok besar. Memerlukan ketersediaan, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang memiliki isi info.

3. Media Audio Visual

A. Kelebihan Audio Visual

Media ini memiliki kelebihan bagi penggunanya, karena media audio visual ini memiliki 2 unsur yaitu selain memiliki suara tetapi juga menampilkan ekspresi untuk dapat menyimpulkan secara tepat bagi penggunanya.

B. Kekurangan Audio Visual

Adapun kekurangan media ini karena adanya media menggunakan suara seiringi dengan bahasa dan ekspresi. Sehingga mungkin hanya bisa dipahami oleh seseorang yang memiliki penguasaan yang baik dalam memahami apa yang telah mereka lihat dan dengar.

2.1.2 Media Educaplay

2.1.2.1 Pengertian Media Educaplay

Game edukasi, dengan *Educaplay* sebagai salah satu platform utama, telah mengubah cara belajar di era digital saat ini. Ide ini melampaui cara lama dengan menggabungkan teknologi psikologi bermain, dan sasaran pendidikan menjadi kesatuan yang terintegrasi. Menurut (Wulandari et al. et al., 2025), permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai cara interaktif yang membantu siswa dalam memahami dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman bermain yang tersusun.

Pendekatan ini memanfaatkan motivasi internal anak - anak untuk belajar melalui tantangan dan umpan balik yang segera. Penggunaan teknologi digital mendukung terciptanya lingkungan belajar yang aktif, di mana setiap interaksi dapat menjadi kesempatan untuk belajar dengan lebih berarti. (Wulandari et al. et al., 2025) menekankan bahwa *Educaplay* lebih dari sekedar alat bantu untuk belajar, tetapi sebuah ekosistem pendidikan yang inovatif yang menyatukan permainan, teknologi, dan metode pengajaran modern. Dengan antarmuka yang mudah digunakan, mekanika permainan yang menarik, serta materi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak, *Educaplay* berhasil menjadikan tantangan belajar sebagai suatu pengalaman yang menyenangkan dan berarti.

Game Educaplay adalah sarana yang seru untuk membantu anak-anak menjawab pertanyaan pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, siswa mungkin merasa proses belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya *Educaplay*.

Educaplay adalah platform pendidikan online yang memberikan berbagai kegiatan interaktif, seperti permainan, video, dan kuis ((Batitusta dan Hardinata, 2025). Ini berkontribusi untuk memperkuat pemahaman tentang materi yang sudah dipelajari. *Educaplay* menyediakan beragam permainan edukatif, termasuk teka-teki silang, kuis, permainan lompat katak, menjawab pertanyaan menggunakan alat visual, dan banyak lagi.

Educaplay menyediakan berbagai fungsi yang menjadikannya salah satu pendidikan online yang efisien dan menarik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar. Keunggulan yang ada pada *Educaplay* tidak hanya berasal dari kemampuannya untuk menawarkan berbagai aktivitas interaktif, tetapi juga pada tingkat fleksibilitasnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran di berbagai mata pelajaran.

Mengungkapkan bahwa kelebihan dari permainan *Educaplay* sebagai sarana pembelajaran untuk siswa adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menjadikan proses belajar lebih menarik, memberi kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan apa yang mereka pelajari dengan bebas, menguji kemampuan diri, belajar secara mandiri, serta memperkaya keterampilan siswa. Selain itu, penerapan game *educaplay* sebagai alat pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, sehingga para siswa lebih mudah materi yang diajarkan.

Menurut Afifah dkk., terdapat beberapa kelebihan dari *Educaplay*, antara lain:

- 1) *Educaplay* menyediakan alat pembelajaran interaktif, yang memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Keterlibatan ini dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa,

karena mereka tidak hanya membaca, tetapi juga berpartisipasi dalam permainan yang ada.

- 2) Konsep pembelajaran berbasis permainan yang di perkenalkan oleh *Educaplay* membuat pengalamann belajar menjadi lebih menyenangkan.
- 3) *Educaplay* bisa diakses lewat perangkat, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana pun. Ini sangat sesuai dengan zaman digital saat ini, di mana banyak anak menghabiskan waktu di depan layar gadget. Oleh karena itu, *Educaplay* bisa menjai pilihan yang baik untuk mengalihkan perhatian mereka dari konten yang tidak mendidik.
- 4) *Educaplay* dibuat untuk mendukung siswa dalam meningkatkan motivasi belajar mereka
- 5) *Educaplay* juga memberikan peluang kepada guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Berdasarkan berbagai pandangan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari *Educaplay* adalah media pembelajaran yang berbasis web yang mengurangi kebutuhan ruang penyimpanan, mendukung pembelajaran yang interaktif melalui permainan, dilengkapi dengan fitur menarik, dan memungkinkan para guru untuk merancang proses pembelajaran yang lebih menarik secara dinamis, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Educaplay merupakan platfrom pendidikan yang banyak digunakan di mana guru bisa membuat kegiatan belajar yang interaktif, namun terdapat beberapa batasan :

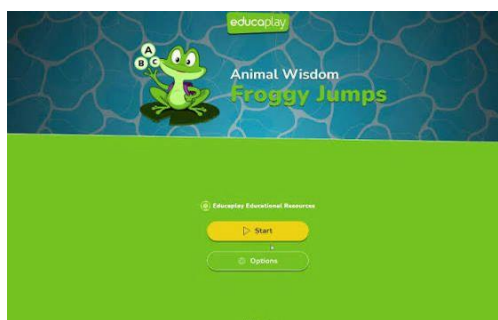
1. Versi tanpa biaya ini tidak memberikan banyak fitur unggulan, jadi hal ini membatasi pengguna yang tidak mendaftar.
2. Layanan ini juga memerlukan internet yang baik, yang bisa menjadi masalah di lokasi dengan koneksi lemah.
3. Opsi penyesuaian yang sedikit mungkin tidak sepenuhnya cocok dengan kebutuhan pengguna, dan adanya masalah teknis atau kesalahan yang dilaporkan bisa mengganggu proses belajar.

Kekurangan ini bisa berdampak pada seberapa efektif pendidikan secara umum sebagai sarana pengajaran, dan para siswa harus memikirkan elemen-elemen ini ketika menentukan untuk menggunakan platform ini dalam pembelajaran mereka.

Cristina Paez menjelaskan bahwa beberapa kelemahan dari *Educaplay*, antara lain:

- 1) Dalam aktivitas dikte, di perlukan perangkat mikrofon dan speaker.
- 2) Mengingat ini adalah program baku, kesalahan kecil saat mengetik akan mempengaruhi hasilnya.
- 3) Setelah diunduh, sumber daya tidak dapat diubah lagi.
- 4) Beberapa aktivitas memiliki batasan dalam penggunaannya.

Menurut penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari *Educaplay* meliputi kebutuhan perangkat tambahan seperti mikrofon untuk mendikte, terbatasnya fitur pada versi gratis, serta ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Di samping itu, kesalahan pengetikan pada keyboard dapat berdampak pada hasil, dan beberapa materi tidak dapat diubah setelah di unduh. Masalah teknis dan pilihan yang terbatas juga dapat menurunkan pengalaman pengguna.



Gambar 2.0 Media *Educaplay Froggy Jumps*

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* atau *Progy Jumps* adalah alat pembelajaran berbasis permainan digital untuk membantu siswa memahami materi ajar melalui pengalaman yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan. Media ini menyampaikan informasi dalam format permainan edukatif yang mendorong siswa untuk aktif berpikir, bereksperimen, dan menyelesaikan masalah.

Penggunaan *Educaplay* atau *Progy Jumps* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga sebagai cara untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep, terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, *Educaplay* atau *Progy Jumps* dapat dianggap media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi digital, yang menggabungkan elemen permainan dan pendidikan, sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efisien, dan bermakna bagi para siswa.

2.1.2.2 Manfaat Media *Educaplay*

Educaplay menyediakan beragam cara untuk belajar secara interaktif, seperti tes, simulasi, dan permainan, yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dan sesuai dengan berbagai tipe pembelajar. Platform ini bersifat fleksibel, memberikan kesempatan kepada pengajar untuk membuat dan menggunakan konten apa saja, serta mendukung pembelajaran secara daring dan individu. *Educaplay* juga memfasilitasi kerjasama antara para pendidik dalam merancang materi ajar.

Untuk para guru, *Educaplay* juga memiliki manfaat, yaitu mengurangi ketergantungan pada buku referensi, memperluas wawasan, menambah pengetahuan, menciptakan komunikasi yang efektif dengan siswa dan meningkatkan keberhasilan akademik. Menurut Oktary dkk, manfaat penggunaan game edukasi sebagai media alat pembelajaran yaitu:

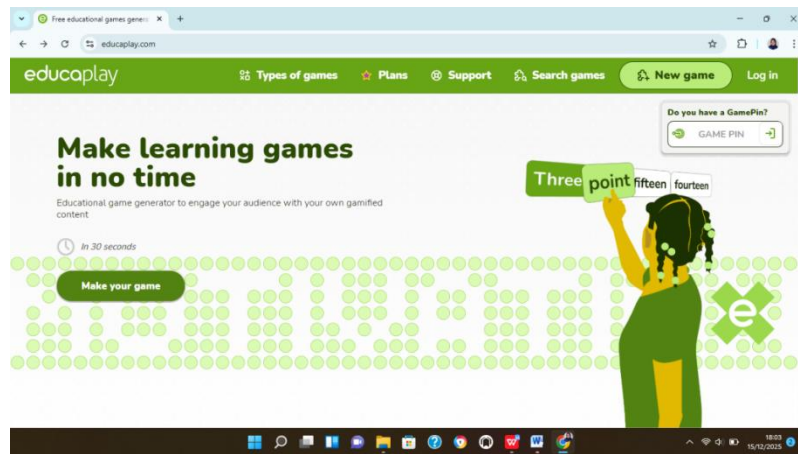
- 1) Siswa lebih aktif terlibat dalam diskusi dan kolaborasi selama proses pembelajaran.
- 2) Siswa lebih mudah memahami bahan yang diajarkan.
- 3) Siswa menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan semua kegiatan yang disediakan.

2.1.2.3 Langkah – Langkah Penggunaan Media *Educaplay*

Educaplay adalah salah satu platform pembelajaran yang memerlukan proses pendaftaran akun serta pemilihan jenis permainan yang ingin dimainkan.

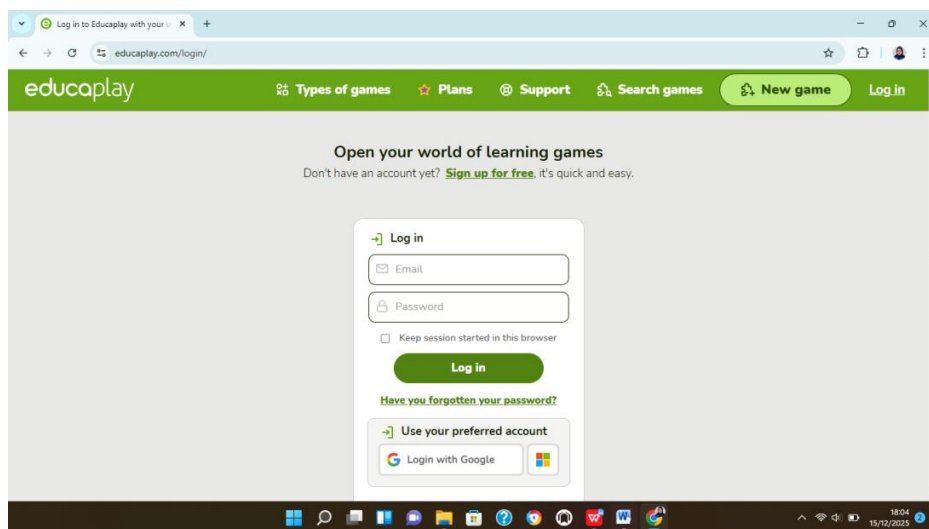
Berikut adalah langkah - langkah penggunaan *Educaplay*, sebagai berikut :

1). Langkah pertama masuk ke laman <https://www.educaplay.com/>



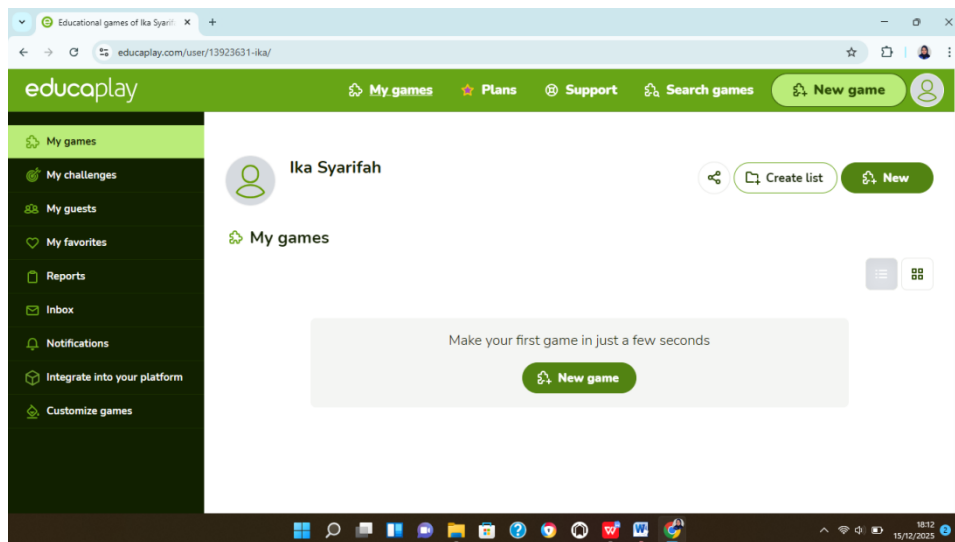
Gambar 2.1 Educaplay: Tampilan awal laman

2). Setelah pilih “log in” jika sudah memiliki akun *educaplay*, jika belum silahkan sign up menggunakan email atau akun google.



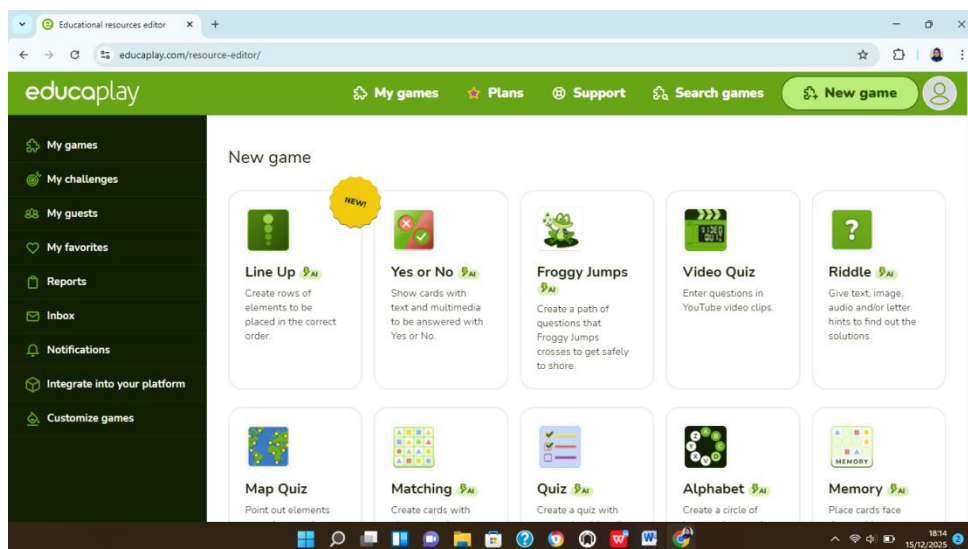
Gambar 2.2 Educaplay: Tampilan Login/sign in up akun

3). Jika sudah masuk, selanjutnya pilih ikon “my game” yang berada di sebelah profil.



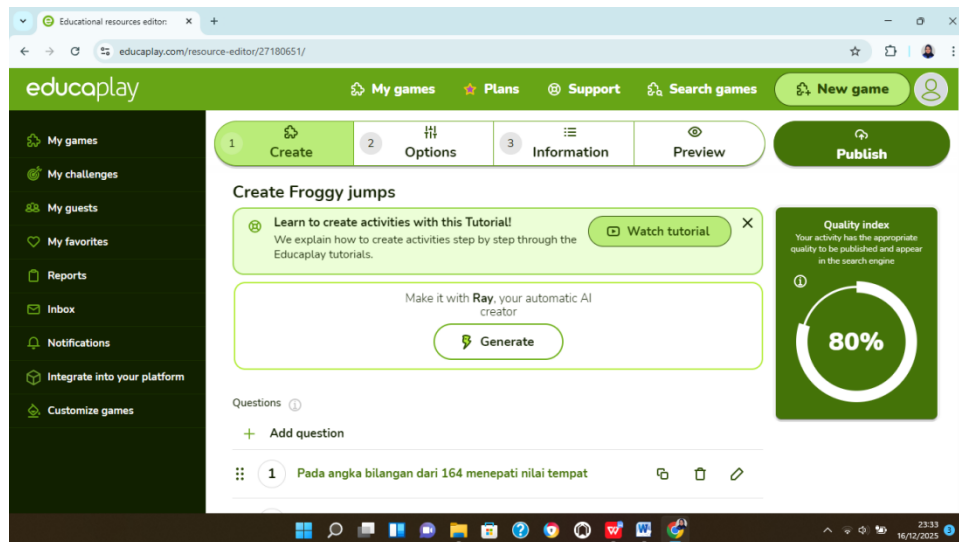
Gambar 2.3 Educaplay: Tampilan setelah login

4). Pilih jenis game “Froggy Jumps” yang akan digunakan untuk pembelajaran kepada siswa.



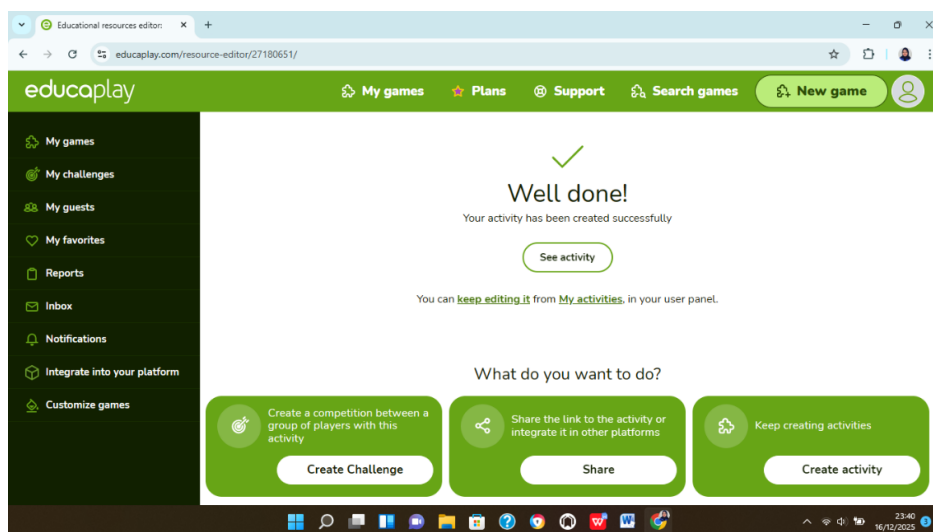
Gambar 2.4 Educaplay: Pilihan jenis game untuk quiz

5). Masukkan pertanyaan / Soal yang akan dijadikan quiz, jangan lupa untuk memperhatikan pengaturan quiz dikolom option, information, dan preview.



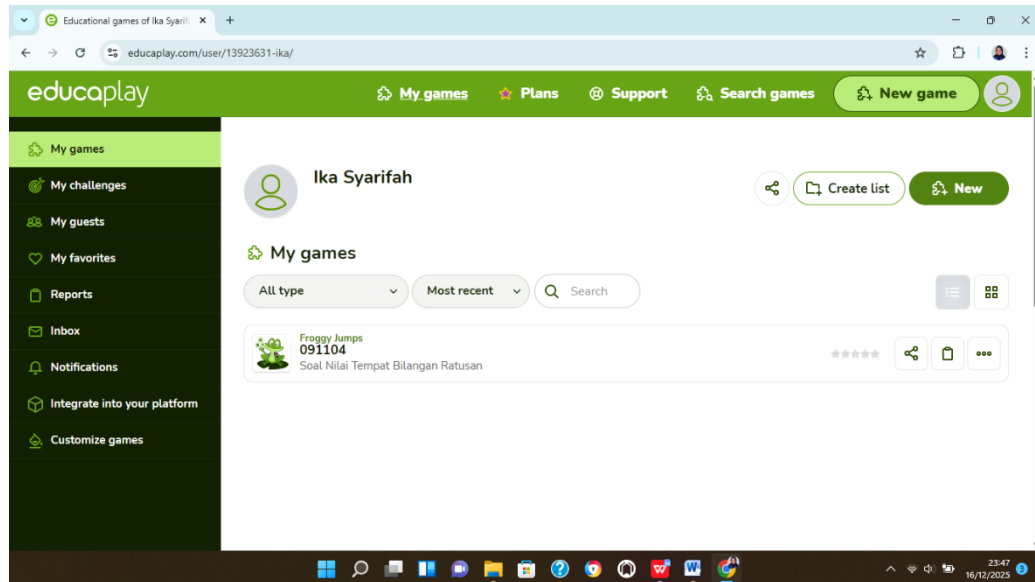
Gambar 2.5 Educaplay: Tampilan membuat soal di salah satu jenis game

6). Jika sudah selesai membuat quiz, tekan opsi “publish” untuk mengunggah quiz yang telah dibuat, jika sudah di publish, tampilan akan seperti ini.



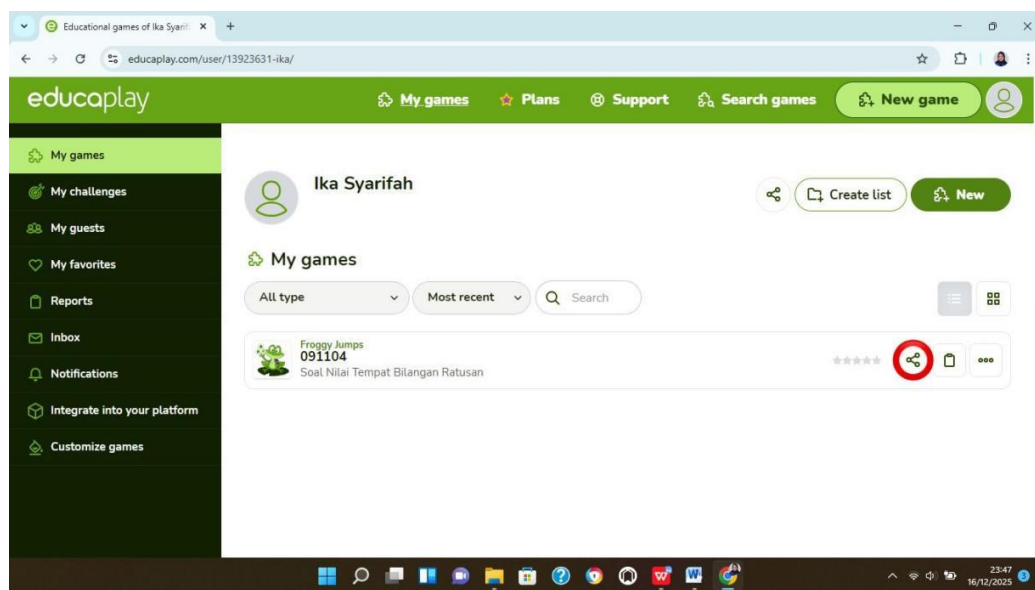
Gambar 2.6 Educaplay: Tampilan setelah quiz di publish

7). Untuk Share link quiz, silahkan tekan opsi “my games”



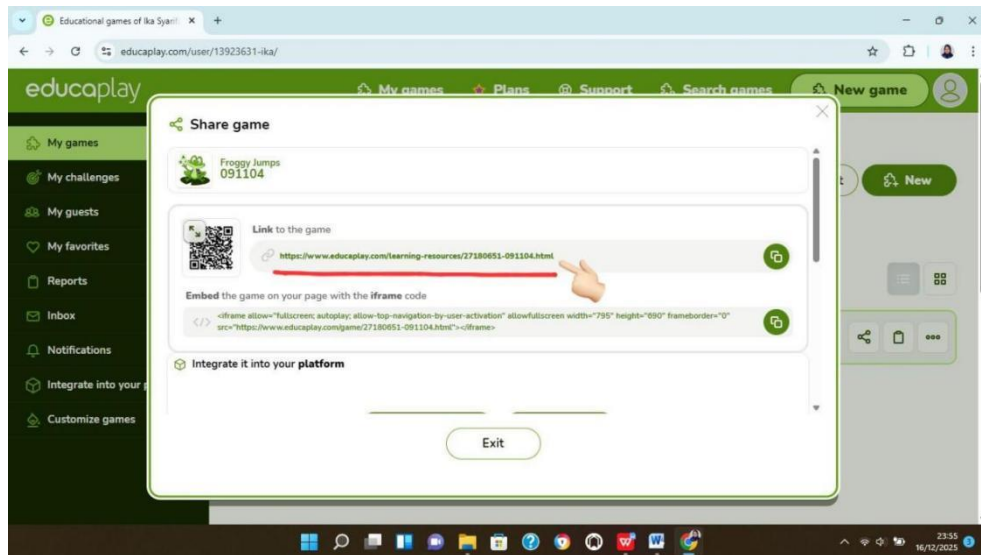
Gambar 2.7 Educaplay: Langkah -langkah membagikan link quiz #1

8). Selanjutnya, silahkan tekan ikon berbagi yang ada dibawah quiz tekah dibuat.



Gambar 2.8 Educaplay: Langkah - langkah membagikan link quiz #2

9). Selanjutnya terakhir salin link quiz yang telah dibuat, link siap dibagikan ke siswa.



Gambar 2.9 Educaplay: Langkah - langkah membagikan link quiz #3

Menurut Menurut Sanjaya (2020), langkah – langkah pembelajaran dengan menggunakan *Educaplay (Froggy Jumps)* meliputi :

- 1) Menampilkan media *Educaplay* melalui proyektor
- 2) Guru memberikan pengarahan dan penjelasan tentang media *Educaplay*
- 3) Siswa mengamati tampilan permainan, intruksi, dan contoh soal yang tersedia
- 4) Siswa diberikan kesempatan bertanya tentang cara bermain atau materi yang ditampilkan
- 5) Guru memberikan penjelasan singkat mengenai aturan permainan dan materi tersebut
- 6) Selanjutnya, siswa mengerjakan permainan pada *Educaplay* secara individu
- 7) Guru membimbing dan memantau aktivitas peserta didik selama permainan

berlangsung

- 8) Kemudian siswa menjelaskan materi yang didapat dari media *Educaplay* sesuai pemahaman mereka masing – masing

2.1.3 Motivasi Belajar

2.1.3.1 Pengertian Motivasi Belajar

Pada dasarnya, motivasi merupakan munculnya perilaku atau tindakan, jika seseorang memberikan dorongan kepada orang lain, itu dapat diartikan bahwa ia telah menyalurkan energi yang memungkinkan orang yang menerima motivasi tersebut untuk bertindak. Dalam diri siswa terdapat kekuatan psikologis yang mendorong mereka untuk belajar. Kekuatan psikologis ini dapat berupa keinginan, niat, perhatian, dan impian.

Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai “suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai akibat dari pengalaman individu tersebut dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya”. Saat menjalani proses belajar, dorongan untuk belajar tidak akan mungkin melakukan kegiatan belajar. Ini menunjukkan bahwa motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling berkaitan satu ama lain. Seseorang siswa akan lebih aktif belajar jika ia memiliki dorongan untuk melakukan kegiatan belajar.

Menurut (Afriansyah, 2022) motivasi belajar yaitu dorongan yang berasal dari dalam dan luar diri siswa yang mampu memberikan rasa senang dan bersemangat dalam belajar sehingga siswa mampu mencapai prestasi belajar yang sangat baik. Dorongan ini yang tentu saja harus dimunculkan pada saat siswa belajar didalam kelas, terutama pada mata pelajaran yang dianggap membosankan

dan sulit di mengerti seperti Matematika (MTK). Menurut (Uno, 2023) motivasi adalah salah satu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan – rangsangan dari dalam maupun rangsangan dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu yang lebih baik dari sebelumnya.

(Prawira, 2021) motivasi dijelaskan sebagai salah satu tendensi seseorang untuk berbuat untuk meningkatkan guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. Motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan Tindakan kearah tujuan – tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan tujuan mencapai tujuan tertentu.

Secara lebih khusus jika orang menyebutkan motivasi belajar yang dimaksudkan tentu segala yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada orang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi. Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari timbul dari luar individu diberikan motivator seperti orang tuanya, guru, konselor, orang dekat, dan lain – lain. Sedangkan motivasi yang berasal dari atau timbul dalam diri seseorang, dapat di sebabkan seseorang mempunyai keinginan untuk dapat menanggapi sesuatu (cita-cita) dan lain sebagainya.

Dari pengertian diatas, penulis dapat mengetahui bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar,

sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Menurut Huitt, W. dalam (Jainiyah et al., 2023) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Motivasi juga dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi – kondisi tertentu, sehingga seseorang ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka ia akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh rangsangan dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan pada arah kegiatan belajar. Sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2021)

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara bersungguh-sungguh yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyelidiki kegiatan.

2.1.3.2 Jenis – Jenis Motivasi Belajar

Menurut (Muawanah & Muhid, 2021) mengemukakan bahwa jenis-jenis motivasi belajar terdiri dari dua yaitu, terdapat dua kategori motivasi, yaitu motivasi eksternal (*ekstrinsik*) dan motivasi internal (*intrinsik*).

1). Motivasi Eksternal (*Ekstrinsik*)

Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi awal yang timbul karena pengaruh ataupun rangsangan dari luar individu. Seringkali, motivasi ini muncul karena adanya ajakan, perintah, atau tekanan dari orang lain sehingga dalam situasi bersedia untuk belajar. Motivasi eksternal tidak dapat dianggap sebagai hal yang tidak penting atau tidak baik dalam pendidikan. Motivasi eksternal dibutuhkan agar siswa mau meneruskan pelajaran.

Berbagai pendekatan dapat diterapkan untuk memicu semangat belajar pada siswa. Seorang pendidik yang sukses adalah yang mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan motivasi eksternal dalam beragam bentuk. Jika bentuk-bentuk motivasi eksternal digunakan secara tidak tepat, hal tersebut dapat merugikan siswa. Sebagai akibatnya, motivasi eksternal tidak berfungsi sebagai penggerak, malah membuat siswa menjadi malas untuk belajar.

2). Motivasi Internal (*Intrinsik*)

Motivasi *Intrinsik* adalah dorongan yang berasal dari diri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh faktor eksternal karena individu tersebut sudah memiliki ketertarikan untuk melakukan sesuatu. Seseorang yang bertindak berdasarkan motivasi intrinsik akan merasakan kepuasan yang tinggi sangat keinginannya terpenuhi. Motivasi yang berasal dari dalam diri merupakan ketika tujuan sejalan dengan proses pembelajaran atau memenuhi kebutuhan serta cita-cita siswa untuk memahami nilai-nilai yang terdapat dalam pelajaran. Siswa terdorong untuk belajar hanya untuk menguasai nilai-nilai yang ada di dalam materi ajar, bukan karena dorongan lain seperti harapan untuk mendapatkan pujian, lainnya.

Ketika seseorang memiliki motivasi dari dalam, ia akan dengan sadar melakukan aktivitas tanpa perlu dorongan dari luar. Dalam proses belajar, motivasi dari dalam sangat penting, terutama ketika belajar secara mandiri. Individu yang tidak memiliki motivasi dari dalam akan sangat kesulitan untuk terus menerus melakukan kegiatan pembelajaran. Mereka yang memiliki motivasi dari dalam selalu berkeinginan untuk berkembang dalam belajar.

Motivasi belajar adalah penggerak bagi siswa dalam melakukan tindakan untuk mencapai tujuan atau cita-cita mereka. Indikator dari motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa dapat terlihat dari usaha yang mereka lakukan untuk membangkitkan motivasi dalam diri mereka sendiri, di antara nya adalah dengan memberikan penghargaan secara lisan, menggunakan hasil ulangan sebagai dorongan untuk sukses, menumbuhkan rasa ingin tahu, menghadirkan hal-hal yang mengejutkan bagi siswa, membuat tahap awal pembelajaran menjadi lebih mudah, mendorong siswa untuk merujuk pada pengetahuan yang sudah dipelajari, menggunakan simulasi dan permainan, memberi peluang kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka di hadapan orang lain.

Mengurangi kejadian yang tidak menyenangkan dan partisipasi siswa dalam proses belajar, memahami lingkungan disekolah, memanfaatkan wibawa guru dengan bijak, menggabungkan berbagai motif yang kuat, memperjelas tujuan belajar yang ingin di capai, menetapkan tujuan-tujuan semenatar, memberitahukan hasil dari kerja yang telah dilakukan, menciptakan suasana kompetitif yang sehat di antara siswa, mengembangkan persaingan dengan diri sendiri, serta memberikan contoh yang baik.

Menurut pandangan lain, motivasi dalam belajar diartikan sebagai “segala

hal yang ditujukan untuk memacu atau memberikan dorongan kepada individu yang sedang menjalani proses belajar agar semakin aktif dalam belajar demi mencapai hasil yang lebih memuaskan. Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa di dalam motivasi belajar terdapat dua macam motivasi antara lain, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi adalah motivasi yang muncul akibat adanya dorongan dari pihak luar termasuk lingkungan sekitarnya.

2.1.3.3 Tujuan Motivasi Belajar

Secara umum, bisa dikatakan bahwa maksud dari motivasi adalah untuk mendorong individu agar muncul hasrat dan niat untuk melakukan suatu tindakan, dengan harapan bisa mendapatkan hasil atau mencapai sasaran tertentu. Bagi pengajar, tujuan motivasi bertujuan untuk mendorong atau merangsang siswa-siswanya agar muncul keinginan dan usaha untuk memperbaiki prestasi belajar mereka, sehingga tujuan pendidikan yang diinginkan dan ditentukan dalam kurikulum sekolah dapat tercapai.

Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para peserta didik agar timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan atau pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Sebagai contoh, seorang guru memberikan pujian kepada seorang siswa yang maju ke depan kelas dan dapat mengerjakan hitungan matematika dipapan tulis. Dengan pujian itu, dalam diri anak tersebut timbul lah rasa percaya diri.

2.1.3.4 Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi pada dasarnya dapat membantu guru dalam memahami dan menjelaskan tindakan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi bukan hanya memberikan arah yang tepat dalam kegiatan belajar, tetapi juga memberi dampak positif bagi siswa dalam aktivitas, termasuk dalam belajar. Terdapat beberapa peranan penting dari motivasi belajar dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Motivasi memberikan dorongan kepada siswa dalam aktivitas belajar mereka.
2. Motivasi bertindak sebagai penentu jenis aktivitas yang ingin dilakukan oleh individu.
3. Motivasi memberi arahan pada perilaku.

Menurut pandangan lain, motivasi memiliki beberapa fungsi penting sebagai berikut:

- A) Mendorong tindakan, motivasi berfungsi untuk mendorong siswa agar bertindak. Ini berarti motivasi bertindak sebagai penggerak yang melepaskan energi dari para siswa.
- B) Menentukan tujuan tindakan, motivasi berfungsi untuk menataokan arah dari tindakan, yaitu menuju tujuan yang ingin di capai oleh siswa.
- C) Memilih tindakan, menentukan tindakan yang perlu dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan, dengan tindakan-tindakan yang tidak berguna.
- D) Mendorong usaha dan pencapaian hasil, siswa melakukan segala hal karena adanya motivasi. Motivasi ini menjadi pemicu untuk meraih prestasi.

Arti penting motivasi dalam proses belajar siswa semakin dikuatkan oleh pernyataan yang mengatakan bahwa “motivasi belajar memiliki peranan yang signifikan dalam menumbuhkan semangat, dan kesenangan dalam belajar, sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung memiliki dorongan yang lebih besar

untuk menjalani kegiatan belajar, yang pada gilirannya akan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar yang di peroleh”. Namun, ada kalanya “motivasi belajar siswa bisa menjadi lemah. Ketidakstabilan motivasi atau kurangnya motivasi dalam belajar dapat menghambat proses belajar.

Ada pandangan lain yang mengatakan bahwa motivasi yang tinggi dalam belajar akan menghasilkan yang baik pula, yaitu sebagai berikut: “Motivasi sebagai dorongan untuk berusaha dan mencapai sukses, seorang berusaha karena termotivasi, motivasi yang positif biasanya menghasilkan hasil yang baik. Dengan kata lain, jika seorang memiliki usaha yang tekun dan didorong oleh motivasi, ia akan dapat mencapai prestasi yang memuaskan”.

Demikian pentingnya motivasi dalam diri seorang siswa sebagai faktor pendorong untuk belajar. Dalam konteks ini, motivasi bisa dianggap sebagai tuntutan utama dalam proses belajar. Keberadaan motivasi belajar yang memuaskan. Jika motivasi siswa dikembangkan dengan benar, mereka akan memperoleh hasil yang memuaskan. Sebaliknya, jika motivasi siswa tidak ditangani dengan baik, mereka akan mengalami kesulitan dalam meraih hasil belajar yang diinginkan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar adalah mendorong manusia untuk berbuat setiap kegiatan yang akan dikerjakan, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi sesuatu perbuatan yang baik harus dikerjakan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

2.1.3.5 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi untuk belajar dipengaruhi oleh sejumlah aspek, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun yang datang dari luar (eksternal). Aspek internal mencakup minat, tujuan, keyakinan diri, dan kebutuhan. Sementara itu, aspek eksternal meliputi cara pengajaran, suasana belajar, interaksi dengan pengajar dan teman-teman, serta dukungan dari keluarga.

Selain itu, karakter seorang guru juga dapat berpengaruh terhadap semangat belajar para siswa. Penelitian menunjukkan bahwa hubungan yang erat antara guru dan murid serta kemampuan guru dalam menghargai kemampuan siswa dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar ((rahmawati & (Habsy et al., 2025). Selain itu, komunikasi yang efektif antara guru dan siswa juga memiliki dampak besar dalam membangun motivasi belajar yang positif ((rahmawati & (Habsy et al., 2025).

Ada 7 faktor yang mempengaruhi terbentuknya motivasi belajar yaitu:

- 1) Faktor pemahaman mengenai manfaat belajar
- 2) Faktor kebutuhan untuk belajar
- 3) Faktor kemampuan dalam melaksanakan aktivitas belajar
- 4) Faktor minat terhadap ide dalam melakukan aktivitas belajar
- 5) Faktor pelaksanaan aktivitas belajar
- 6) Faktor pencapaian pembelajaran
- 7) Faktor kepuasan terhadap pencapaian pembelajaran

Diatas telah dikemukakan bahwa perbuatan atau perilaku individu manusia ditentukan oleh faktor-faktor di dalam diri, yaitu faktor pribadi, dan faktor lingkungan individu yang bersangkutan. Sesungguhnya, faktor pribadi dan faktor

lingkungan sering berbaur, sehingga sulit menentukan apakah sesuatu benar-benar faktor pribadi. Maka dapat dibedakan menjadi berikut ini:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan factor yang ada dalam diri seseorang yaitu keadaan atau kondisi siswa secara jasmani atau rohani seperti sikap, bakat, atau motivasi siswa.

2. Faktor eksternal

Faktor Eksternal adalah factor yang meyakini dari luar yaitu kondisi lingkungan siswa

3. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar, yaitu upaya atau jenis belajar siswa yang didalamnya terdapat metode, strategi yang digunakan siswa untuk melakukan pembelajaran.

Menurut (Kurniawan & Fathurrohman, 2023), motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor yaitu :

1). Faktor Internal

A. Faktor Fisik, merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), Kesehatan dan fungsi fisik terutama panca indera.

B. Faktor Psikologis, merupakan faktor instrinsik yang berhubungan dengan aspek – aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut pada kondisi rohani siswa.

2). Faktor Eksternal

A. Faktor Sosial, merupakan faktor yang berasal dari manusia disekitar

lingkungan siswa. Meliputi guru, teman sebaya, orang tua, dan lain sebagainya.

B. Faktor Non Sosial, merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik di sekitar siswa. Meliputi keadaan udara (cuaca panas, atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar.

Berdasarkan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan pada umumnya dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) siswa dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) siswa. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang ikut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa . Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa ikut berperan penting dalam pembuatan belajar siswa.

2.1.3.6 Indikator Motivasi Belajar

Apabila seseorang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi maka hal tersebut dapat dilihat melalui indikator motivasi karena dengan indikator merupakan sebagai alat ukur yang dijadikan gambaran dalam mengamati bagaimana siswa dalam motivasi belajarnya siswa. Indikaor motivasi belajar seperti di bawah ini akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Indikator motivasi belajar yang akan digunakan dalam menyusun kisi-kisi instrumen angket untuk mengungkap masalah dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar.

Dalam mengukur tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dapat dilihat dalam beberapa aspek yang menjadi indikator dalm pengukuran tinggi rendahnya motivasi belajar yang cukup tinggi. Makah al tersebut dapat dilihat melalui indikator motivasi belajar seperti dibawah ini akan sangat penting dalam proses

belajar. Indikator motivasi belajar ini yang akan digunakan dalam menyusun kisi – kisi instrumen angket untuk mengungkapkan masalah dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar. Adapun indikator motivasi belajar sebagai berikut :

Tabel 2.2

Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2020), indikator motivasi belajar terbagi menjadi beberapa antara lain:

No	Indikator
1.	Minat dan Perhatian
	1). Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran.
	2). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.
	3). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.
2.	Ketekunan Belajar
	4). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.
	5). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.
	6). Saya menyelesaikan tugas belajar sampai tuntas.
3.	Kemandirian Belajar
	7). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya
	8). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.
	9). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.
4.	Hasrat Untuk Berhasil
	10). Saya memiliki tujuan yang jelas dalam mencapai tujuan.

	11). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.
	12). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri
	13). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
	14). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.
	15). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.
6.	Keterlibatan Aktif
	16). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami
	17). Saya terlibat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.
	18). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh teman dan guru.
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab
	19). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.
	20). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.
	21). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.

2.1.4 Pembelajaran Matematika

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Maka secara informal dapat juga disebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Dalam pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi. Adapun pandangan lain bahwa matematika adalah ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang diajarkan di semua tingkat pendidikan, mulai dari kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Selain itu, matematika juga sangat relevan, dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sejak awal matematika terus berkembang dengan perubahan, karena pentingnya matematika dalam berbagai aspek kehidupan manusia, bidang ini akan selalu mengalami evolusi, oleh sebab itu, sangat penting bagi kita untuk mempelajari matematika. (Anggraini. 2021). Isro'il dan Supriyanto (2020) menyebutkan bahwa matematika dapat dilihat sebagai disiplin ilmu yang mengutamakan konsep dan teori, yang dapat menjadi alasan mengapa beberapa siswa menghadapi tantangan dalam mempelajarinya.

Pembelajaran matematika mencakup pengetahuan yang berkaitan dengan masalah perhitungan, evaluasi yang menggunakan penalaran, serta kemampuan berpikir logis. Hubungan anatar matematika dan pendidikan sangat erat karena matematika merupakan elemen penting dalam kurikulum di semua jenjang pendidikan. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam terhadap matematika menjadi sangat krusial, dan konsep-konsep matematika sebaiknya dikuasai sejak

tahap awal. Kemdikbud RI (2025) menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu fundamental yang digunakan dalam berbagai bidang, dengan tujuan memaksimalkan kemampuan siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Menurut Sukardjo & Salam dalam (Santoso et al., 2021) mengatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan di setiap Negara karena sebagai bagian dari kemampuan dasar seseorang yaitu berhitung, dan matematika membekali siswa untuk memiliki kemampuan matematika yang pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari berbagai perspektif yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa pengajaran matematika di tingkat dasar sangat penting dalam mendukung perkembangan berpikir dan pembelajaran yang cepat pada anak-anak. Matematika adalah cabang ilmu yang bersifat deduktif, aksiomatik, formal, dan abstrak, serta menggunakan bahasa simbol. Oleh karena itu, pengajaran matematika sangat penting untuk dimulai saat anak-anak mulai memasuki sekolah dasar.

Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak, dan menggunakan bahasa simbol (Anggraini, 2021). Berkaitan dengan pembelajaran matematika, di dalamnya terdapat istilah objek matematika yang salah satu bentuk langsungnya adalah konsep. Konsep adalah ide abstrak atau gagasan yang dibentuk dengan memandang sifat-sifat yang sama dari sekumpulan eksemplar yang cocok atau ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan sekumpulan objek.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini, matematika dimaknai sebagai salah satu bentuk ilmu yang bersumber dari istilah Yunani “*mathematike*” dan secara esensial mengacu pada proses belajar serta pengembangan pengetahuan.

Matematika memiliki ciri khas sebagai disiplin ilmu yang didasari oleh logika, teratur, serta disusun secara deduktif dan berjenjang, dengan penggunaan simbol sebagai cara untuk mengekspresikan konsep-konsepnya. Selain itu, matematika memiliki peran krusial sebagai fondasi untuk berbagai bidang ilmu dan berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat beberapa pakar, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaksi yang terencana antara guru, peserta didik, dan sumber belajar yang bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep, prinsip, dan keterampilan matematika secara sistematis dan bermakna. Pembelajaran matematika tidak hanya menekankan pada penguasaan kemampuan berhitung, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran matematika di SD hendaknya merujuk pada pemberian pembelajaran yang bermakna melalui konstruksi konsep-konsep yang saling berkaitan hingga adanya reinvention (penemuan kembali). Meskipun penemuan ini bukan hal baru bagi individu yang telah mengetahui sebelumnya, namun bagi siswa penemuan tersebut merupakan sesuatu yang baru.

10.1.3.1 Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk memperkuat dan meningkatkan kemampuan berhitung yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Ini juga bertujuan untuk membentuk sikap yang logis, kritis, teliti, dan disiplin dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan, istilah pembelajaran lebih sering dipakai karena mencakup pemahaman yang komprehensif, baik secara praktis maupun 49latform4949, serta hasil yang diperoleh dari evaluasi.

Tujuan dari pembelajaran matematika yang diuraikan oleh Yanda (2022,) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Pemahaman Konsep Matematika:** Siswa didorong untuk mencapai pengetahuan yang mendalam tentang berbagai konsep matematika, memahami hubungan antara konsep-konsep tersebut, serta mampu menerapkan konsep atau algoritma itu dengan fleksibilitas, ketepatan, efisiensi, dan akurasi dalam menghadapi berbagai tantangan pemecahan masalah.

2. **Penerapan Pemikiran pada Pola dan Karakteristik:** Siswa diberikan dorongan untuk menerapkan kemampuan berpikir dalam mengenali pola-pola dan sifat matematis, melakukan matematika untuk menyusun generalisasi, serta menyajikan bukti atau penjelasan terhadap gagasan dan pernyataan matematis.

3. **Penyelesaian Masalah Terpadu:** Siswa dibimbing dalam cara menangani berbagai masalah matematika secara menyeluruh, yang mencakup kemampuan untuk memahami inti masalah, merancang model matematika yang sesuai, menemukan solusi untuk model tersebut, dan mengartikan akibat dari solusi yang diperoleh.

4. Komunikasi dengan Representasi Matematis: Siswa diarahkan untuk mengkomunikasikan ide-ide matematis dengan menggunakan simbol, tabel, grafik, atau alat visual lainnya. Tujuannya adalah untuk menjelaskan situasi masalah matematika kepada orang lain dengan cara jelas dan terstruktur.

Tujuan pembelajaran Matematika dapat digolongkan menjadi beberapa bagian antara lain:

1. Tujuan yang bersifat formal, menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian peserta didik.
2. Tujuan yang bersifat material menekankan kepada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan matematika.
3. Kemampuan yang berkaitan dengan matematika yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah matematika, pelajaran lain ataupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan dapat dialihgunakan pada setiap keadaan, seperti berpikir kritis, logis, sistematis, bersifat obyektif, jujur, disiplin dalam memandang dan menyelesaikan suatu masalah

10.1.3.1 *Manfaat Pembelajaran Matematika*

Manfaat belajar matematika pada dasarnya dapat dilihat dari tujuan umum pengajaran matematika itu sendiri sebagai berikut:

- A) Meningkatkan dan memperluas kemampuan menghitung (menggunakan angka) sebagai sarana dalam kehidupan sehari-sehari.
- B) Menumbuhkan potensi siswa yang dapat diterapkan melalui aktivitas mereka.

- C) Membangun pemahaman dasar matematika sebagai persiapan untuk belajar lebih jauh di sekolah menengah pertama.
- D) Membentuk sikap yang logis, kritis, teliti, kreatif, dan disiplin.

2.1.4.4 Fungsi Pembelajaran Matematika

Fungsi dari pembelajaran matematika pada dasarnya dapat dilihat dari tujuannya, yaitu pengajaran matematika itu sendiri dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan, sebagai berikut:

- A) Mengembangkan dan menciptakan kemampuan dalam melakukan perhitungan angka
- B) Mendorong kemampuan siswa yang dapat diterapkan melalui aktivitas matematika.
- C) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika, yang menjadi bekal untuk pembelajaran di sekolah dasar.
- D) Membentuk sikap yang logis, kritis, teliti, kreatif, dan disiplin.

Jadi dapat disimpulkan bahwa apabila seorang siswa mempunyai motivasi dalam belajar maka prestasi belajar siswa akan meningkat.

2.1.4.6 Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah dasar kemampuan yang diharapkan dari siswa. Standar kemampuan matematika adalah kemampuan yang telah ditentukan dan harus ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil dari proses belajar pelajaran matematika. Ini mencakup kemampuan dasar ⁵¹platform⁵¹, dan pokok materi untuk setiap aspek tersebut dilakukan sesuai dengan keterampilan dan kemampuan yang ingin dicapai.

Ruang lingkup bahan kajian matematika meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan dan memperluas kemampuan menghitung, serta memanfaatkan angka dalam aktivitas sehari-hari
- 2) Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat diterapkan dalam kegiatan matematika
- 3) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai persiapan belajar
- 4) Standar kemampuan dan kompetensi inti

2.1.5 Nilai Tempat Bilangan

2.1.5.1 Pengertian Nilai Tempat Bilangan

Nilai tempat dapat diartikan sebagai nilai suatu angka dalam suatu bilangan. Nilai tempat suatu angka mempunyai berbagai tingkat bergantung dari letak bilangan tersebut. Tingkatan tempat tersebut adalah satuan, puluhan, ratusan, dan seterusnya. Gagasan nilai tempat bilangan menyangkut pemberian suatu nilai kepada masing-masing tempat dalam lambang tersebut bernilai perpangkatan sepuluh. Nilai posisi atau tempat dari suatu angka dalam satu lambang bilangan tergantung pada tempat angka itu berada dalam lambang bilangan tersebut. Sehingga setiap angka dalam lambang bilangan mempunyai nilai yang ditentukan oleh nilai angka itu sendiri.

Dalam konteks pendidikan matematika di Indonesia, (Triawatingrum, 2021) menyatakan bahwa nilai tempat adalah nilai suatu angka dalam suatu bilangan yang ditentukan oleh letak atau posisinya, seperti satuan, puluhan, ratusan, ribuan, dan seterusnya. Pandangan ini menekankan bahwa penguasaan nilai tempat sangat penting pada jenjang sekolah dasar karena menjadi dasar bagi pembelajaran

matematika selanjutnya. Kesalahan dalam memahami nilai tempat sering kali menyebabkan kesalahan perhitungan dan rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Menurut Ladel, Kortenkamp, dan Larkin (2023), nilai tempat bilangan adalah konsep struktural dalam sistem bilangan yang menunjukkan bahwa setiap digit merepresentasikan sejumlah unit tertentu berdasarkan posisinya dalam sistem bilangan berbasis sepuluh. Mereka menegaskan bahwa pemahaman nilai tempat merupakan dasar bagi siswa untuk memahami bagaimana bilangan dibangun dari satuan, puluhan, dan ratusan.

Menurut Van de Walle, Karp, dan Bay-Williams (2020) menyatakan bahwa nilai tempat bilangan merupakan konsep yang menjelaskan bagaimana digit-digit dalam suatu bilangan memperoleh maknanya melalui posisi relatifnya dalam sistem bilangan desimal. Mereka menekankan bahwa nilai tempat tidak hanya berkaitan dengan membaca bilangan, tetapi juga dengan pemahaman bahwa bilangan tersusun dari unit-unit yang terorganisasi secara hierarkis, seperti satuan, puluhan, ratusan.

Menurut Clarke, Roche, dan Mitchell (2022) mendefinisikan nilai tempat bilangan sebagai pemahaman tentang bagaimana nilai suatu digit ditentukan oleh posisinya dalam struktur bilangan berbasis sepuluh, serta bagaimana digit-digit tersebut saling berhubungan untuk membentuk suatu bilangan utuh. Menurut Siegler dan Ramani (2021) menyatakan bahwa, nilai tempat bilangan adalah prinsip fundamental dalam sistem bilangan desimal, yang menentukan bahwa nilai suatu digit bukan hanya ditentukan oleh simbol angka itu sendiri, tetapi juga oleh posisi digit tersebut dalam urutan bilangan, sehingga setiap pergeseran posisi

memengaruhi besarnya nilai digit.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai tempat bilangan merupakan konsep fundamental dalam sistem bilangan desimal yang menjelaskan bahwa nilai suatu digit ditentukan oleh posisinya dalam bilangan. Konsep ini menegaskan bahwa setiap digit memiliki bobot tertentu berdasarkan pangkat sepuluh dari posisinya, sehingga angka yang sama dapat memiliki nilai berbeda apabila berada pada posisi berbeda.

2.1.6 Penelitian Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengaruh Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar di Kelas IV SD AL – Washliyah 25 Medan. Ada kaitannya dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Awaluddin Muin dkk. (2023) dengan judul “Pengaruh Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD AL – Washliyah 25 Medan. Berdasarkan analisis berdasarkan penelitian yang dilakukan, bahwa media *Educaplay* pada materi nilai tempat bilangan dinyatakan layak berdasarkan dari aspek motivasi belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Triana dkk. (2024) dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dengan Media Berbasis *Educaplay* pada pembelajaran Matematika Kelas IV di Sekolah Dasar”. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ada pengaruh positif platform motivasi belajar prestasi belajar. Adapun pengaruh positif antara platform kemampuan terhadap motivasi belajar.

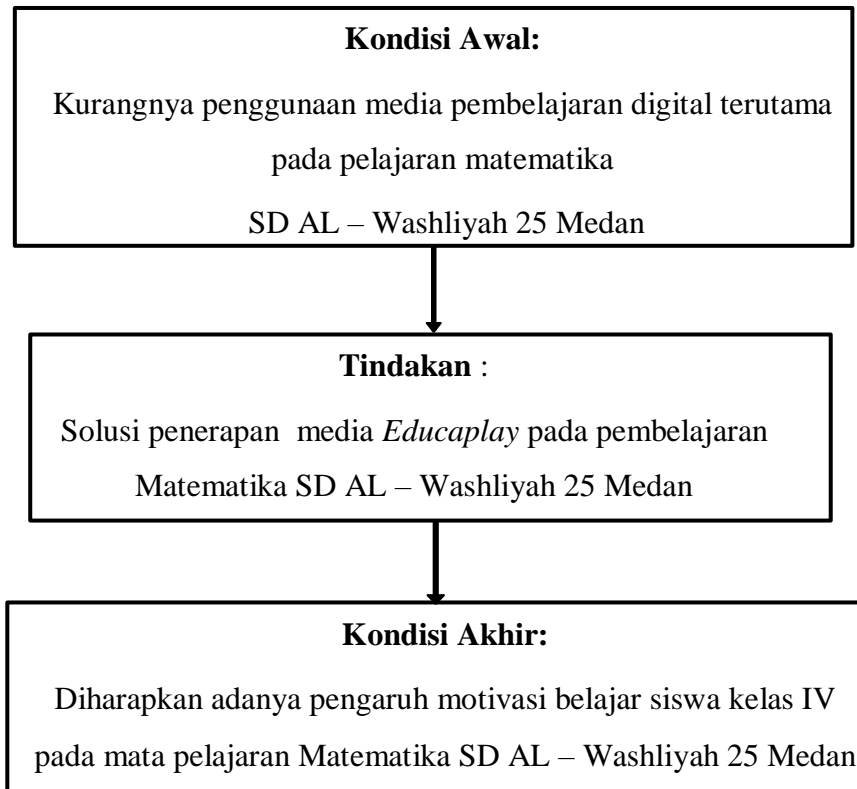
3. Penelitian yang dilakukan oleh Afriansyah, (2022) dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dengan Media Berbasis *Educaplay* pada pembelajaran Matematika Kelas IV di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis media *Educaplay* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD AL – Washliyah 25 Medan.

2.1.7 Kerangka Konseptual

Dalam proses pembelajaran, kerangka konseptual ini dirancang untuk menjelaskan hubungan antara penggunaan media *Educaplay* sebagai pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa kelas IV. *Educaplay* adalah 55 platform pendidikan berbasis web yang menyediakan game edukasi, kuis, dan aktivitas interaktif untuk topik seperti matematika, dengan elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan umpan balik langsung.

Siswa sering kali menolak untuk belajar karena mereka bosan dengan proses belajar di kelas. Oleh karena itu, upaya guru untuk memberikan pembelajaran interaktif yang menarik merupakan langkah penting untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Terutama dalam mata pelajaran matematika. Maka salah satu motivasi yang harus dikuasai pada pembelajaran matematika ialah nilai tempat bilangan. Sehingga kerangka konseptual dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual



2.1.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika SD AL – Washliyah 25 Medan.

Berdasarkan deskripsi teori yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas IV
AL – Washliyah 25 Medan

H_o : Tidak terdapat pengaruh media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV
SD AL – Washliyah 25 Medan

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian merupakan tempat dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan di SD AL-Washliyah 25 Medan, tepatnya yang beralamatkan Jl. Marelan VI No.2, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20255, di Kelas IV A dan Kelas IV B.

3.1.3.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian penggunaan media *Educaplay* ini dilakukan pada bulan maret 2026.

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Observasi

No.	Jenis Kegiatan	Bulan/Tahun 2025-2026							
		September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April
1.	Pengajuan Judul								
2.	Observasi Awal								
3.	Penyusunan Proposal								
4.	Bimbingan Proposal								
5.	Seminar Proposal								

6.	Perbaikan Proposal								
7.	Penelitian								
8.	Penyusunan Skripsi								
9.	Bimbingan Skripsi								
10.	ACC Skripsi								
11	Sidang Meja Hijau								

3.1.2 Desain

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pre-experimental design dengan desain penelitian one group pre-test-post-test. Desain *eksperimen* dalam penelitian ini menggunakan pre-test yang akan diberikan berupa angket sebelum diterapkannya *treatment* dan post-test berupa angket yang diberikan setelah diberikan treatment. Desain ini rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2

Desain Penelitian

Keterangan:

Grup	Pre-test	Treatment	Post-test
<i>Pre-Eksperimen</i>	Y ₁	x	Y ₂

Y₁ : *Pre-test* sebelum diberikan *treatment*

X : *Post-test* setelah diberikan treatment

Y₂ : *Treatment* menggunakan Media *Educaplay*

3.1.3 Populasi dan Sampel

3.1.3.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdapat obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti bertujuan untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas IV SD - AL Washliyah 25 Medan, tahun ajaran 2025/2026 berjumlah 2 kelas dengan total 41 siswa. Peneliti memilih dua kelas dari kelas IV yang ada di SD AL - Washliyah 25 Medan, kelas IV B ditetapkan sebagai kelas *eksperiment*. Alasan peneliti memilih kelas tersebut karena motivasi belajar matematika pada kelas IV B yang rendah berdasarkan observasi awal yang telah peneliti dilakukan.

3.1.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian yang memberikan suatu gambaran secara umum dari suatu populasi. Sampel pada penelitian ini meliputi 2 kelas, yaitu kelas IV A dan Kelas IV B sejumlah 41 siswa. Kelas IV A sebagai kelas kontrol. Kelas IV B sebagai kelas eksperimen, yang diberlakukan pembelajaran menggunakan Media *Educaplay*.

Tabel 3.3

Sampel Penelitian

NO	Kelas	L	P	Jumlah
1	IV A Kelas Control	10	11	21
2	IV B Eksperimen	11	9	20
Total				41 Siswa

3.1.4 Variabel Penelitian

Variabel penulisan adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang diteliti harus sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

3.1.4.1 Variabel Independen

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) . Pada penelitian ini, variabel bebasnya yaitu media *Educaplay*. Dalam penulisan ini yang menjadi variabel independen adalah media *Educaplay* (X)

3.1.4.2 Variabel Dependen

Variabel Dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini, menjadi variabel dependen ialah motivasi belajar (Y)

3.1.5 Defenisi Operasional Variabel

Dalam penulisan ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penulisan ini adalah pengaruh media *Educaplay* terhadap motivasi belajar terhadap pembelajaran matematika (X), sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar (Y). Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penulisan ini, maka penulis

memperjelas defenisi operasional variabel yang dimaksud, yaitu :

3.1.5.1 Media *Educaplay*

Media Educaplay adalah variabel bebas atau variable independen. Salah satu media interaktif digital yang dapat membuat pembelajaran dalam bentuk permainan adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platfrom pembelajaran berbasis web yang digunakan untuk membuat permainan edukasi yang digunakan secara interaktif oleh guru dan siswa. Penggunaan *Educaplay* selama pembelajaran membantu siswa untuk tetap belajar dalam dunia.

3.1.5.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah variabel terikat atau variabel dependen. Motivasi dalam penelitian ini merupakan suatu daya pendorong atau kekuatan yang timbul dari dalam diri siswa untuk memberikan kesiapan untuk mencapai tujuan yang telah di iinginkan. Sedangkan belajar dalam penelitian ini merupakan suatu proses yang dilakukan siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang lebih baik dan sebelumnya sebagai hasil pengalaman siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

3.1.6 Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang diinginkan, penulis menggunakan alat yang disebut dengan instrument penulisan. Instrumen yang digunakan dalam penulisan pengembangan media *Educaplay* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran matematika di kelas IV SD - AL - Washliyah 25 Medan ini adalah sebagai berikut:

3.1.6.1 Angket

Angket adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penulisan ini, penulis menggunakan jenis angket, yaitu lembar angket uji validitas dan lembar angket kepraktisan. Dalam kategori penilaian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4

Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu - Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Keterangan :

- 1). SS = Sangat Setuju
- 2). S = Setuju
- 3). RR = Ragu Ragu
- 3). TS = Tidak Setuju
- 4). STS = Sangat Tidak Setuju

Penulis dalam penelitian ini telah menentukan indikator yang kemudian digunakan untuk merumuskan ke dalam kisi-kisi instrument penelitian motivasi

belajar. Selain itu penelitian ini mengembangkan ke dalam bentuk pertanyaan. Kisi

- kisi instrument motivasi belajar dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 3.5

Kisi – Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A.M. (2020) Kisi-kisi instrumen motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut :

No	Indikator
1.	Minat dan Perhatian
	1). Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran.
	2). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.
	3). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.
2.	Ketekunan Belajar
	4). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.
	5). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.
	6). Saya menyelesaikan tugas belajar sampai tuntas.
3.	Kemandirian Belajar
	7). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya
	8). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.
	9). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.
4.	Hasrat Untuk Berhasil
	10). Saya memiliki tujuan yang jelas dalam mencapai tujuan.
	11). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.
	12). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.

5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri
	13). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
	14). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.
	15). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.
6.	Keterlibatan Aktif
	16). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami
	17). Saya terlibat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.
	18). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh teman dan guru.
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab
	19). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.
	20). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.
	21). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.

3.1.7 Teknik Analisis Data

3.1.7.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah proses evaluasi untuk memastikan bahwa suatu instrumen pengukuran mengukur dengan akurat apa yang dimaksudkan. Jenis – jenis validitas, seperti konten, kriteria, dan konstruk, digunakan untuk menentukan keandalan dan relevansi instrumen tersebut. Validitas penting dalam memastikan interpretasi hasil yang dapat diandalkan. Uji validitas terdapat dua macam yaitu mengkorelasikan antar skor butir

pertanyaan dengan item, maupun mengkorelasikan masing-masing skor indicator dengan total skor konstruk. Untuk menemukan uji validitas sebagai berikut :

1. Buka aplikasi SPSS 26 for windows
2. Klik menu Analyze pada toolbar atas.
3. Pilih Correlate > Bivariate
4. Masukkan semua butir soal ke dalam kotak Variables.
5. Pada bagian *Correlation Coefficients*, pastikan Pearson tercentang.
6. Pada bagian *Test of Significance*, pilih Two-tailed.
7. Klik OK.

3.1.7.2 Uji Ahli Validasi (*Expert Judgement*)

Uji validasi ahli atau *Expert judgement* adalah istilah yang merujuk secara khusus pada teknik penilaian yang dibuat berdasarkan seperangkat kriteria dan keahlian tertentu yang telah diperoleh di area pengetahuan tertentu. Data penelitian yang diperoleh melalui tes benar-benar layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian, tes tersebut harus memiliki validitas berupa tes, penulis melakukan uji kelayakan instrument melakukan *expert judgement*.

3.1.7.3 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu dari uji prasyarat data atau uji asumsi klasik, artinya sebelum peneliti melakukan analisis yang

sesungguhnya, data penelitian tersebut harus di uji kenormalan distribusinya. Karena data yang baik ialah data yang normal dalam pendistribusiannya. Dalam statistic parametrik ada dua macam yang sering digunakan dalam menguji normalitas yaitu uji normalitas Kolmogorov-smirnov dan uji normalitas *Shapiro wilk*. Sehingga dalam penelitian ini, pengelolaan data uji normalitasnya dilakukan dengan bentuk uji Shapiro Wilk.

Menurut (Shapiro & Wilk) dalam (Sintia et al., 2022) mengatakan bahwa metode ini muncul sebagai alternatif prosedur statistic untuk menguji sampel lengkap untuk normalitas. Uji Shapiro Wilk pada umumnya dipakai untuk ampel yang jumlahnya kecil (kurang dari 50 data). Analisis normalitas bentuk Shapiro Wilk test ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26.0 for windows dengan taraf signifikan $> 0,05$. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 atau 5%. Maka dinyatakan H_a diterima dan H_o ditolak.

Berikut langkah-langkah dalam menghitung uji normalitas dengan bantuan program SPSS versi 26.0 for windows sebagai berikut :

- 1) Buka aplikasi SPSS 26 for windows: Pilih *New Dataset*.
- 2) Variable View (Pojok kiri bawah):
 - Ketik x di kolom *Name* baris pertama, dan y di baris kedua.
 - Pada kolom Label, beri nama lengkap
 - Pastikan kolom Measure terpilih sebagai Scale
- 3) Data View (Pojok kiri bawah):
 - Masukkan angka-angka data penelitianmu ke kolom X dan

Y yang sudah muncul.

Setelah data rapi, saatnya melakukan uji hipotesis

- 1) Klik menu Analyze di baris menu atas.
- 2) Pilih Regression > Linear.
- 3) Akan muncul kotak dialog
 - a. Klik variabel Y, lalu klik tanda panah ke arah kotak Dependent.
 - b. Klik variabel X, lalu klik tanda panah ke arah kotak Independent.
- 4) Klik tombol Statistics, centang bagian *Descriptives* jika ingin melihat rata-rata data. Klik Continue.
- 5) Klik OK

3.1.7.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang sama (homogen). Pengujian ini dilakukan untuk menyakinkan bahwa kelompok data memang benar berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Analisis statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas yaitu dengan bantuan program SPSS versi 26 for windows dengan dasar pengambilan keputusan yaitu :

1. Jika Nilai Signifikansi Sig. > 0,05 Varians antar kelompok sama (Homogen)
2. Jika Nilai Signifikansi Sig. < 0,05 Varians antar kelompok

berbeda signifikan. (Tidak Homogen)

Berikut langkah-langkah dalam menghitung uji homogenitas dengan bantuan program SPSS 24 for windows sebagai berikut :

1. Aktifkan program SPSS 26 for windows.
2. Klik menu Analyze > Descriptive Statistics > Explore.
3. Pindahkan variabel Motivasi Belajar (Skor) ke kotak Dependent List.
4. Pindahkan variabel Kelompok ke kotak Factor List.
5. Klik tombol Plots... di bagian samping kanan.
6. Pada jendela baru yang muncul, lihat bagian *Spread vs Level with Levene Test*.
7. Pilih opsi Power Estimation.
8. Klik Continue lalu klik OK.

3.1.7.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yang sebelumnya telah diajukan. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 26 for windows dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi SPSS 26 for windows: Pilih *New Dataset*.
- 2) Variable View (Pojok kiri bawah):
 - Ketik x di kolom *Name* baris pertama, dan y di baris kedua.
 - Pada kolom Label, beri nama lengkap
 - Pastikan kolom Measure terpilih sebagai Scale

3) Data View (Pojok kiri bawah):

- Masukkan angka-angka data penelitianmu ke kolom X dan Y yang sudah muncul.

Setelah data rapi, saatnya melakukan uji hipotesis

- 1) Klik menu Analyze di baris menu atas.
- 2) Pilih Regression > Linear.
- 3) Akan muncul kotak dialog
 - a. Klik variabel Y, lalu klik tanda panah ke arah kotak Dependent.
 - b. Klik variabel X, lalu klik tanda panah ke arah kotak Independent.
- 4) Klik tombol Statistics, centang bagian *Descriptives* jika ingin melihat rata-rata data. Klik Continue.
- 5) Klik OK

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD AL – Washliyah 25 Medan yang beralamatkan di Jl. Marelan VI No.2, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20255. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD AL – Washliyah 25 Medan, yang berada dikota medan. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran seperti powerpoint dan video pembelajaran. Sedangkan kelas eksperimen menggunakan media *Educaplay*.

4.1.1.1 Data Pretest Control

Data pretest merupakan data awal yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan atau pembelajaran tertentu diterapkan dalam penelitian. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal atau kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sehingga peneliti dapat membandingkan perubahan yang terjadi setelah dilakukan pembelajaran atau perlakuan tertentu.

Berdasarkan data pretest pada kelas IV A (kelas kontrol) yang berjumlah 21 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,14, dengan nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 45. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada

pada kategori cukup, dengan sebagian besar siswa berada pada rentang nilai 50–69. Distribusi nilai ini memberikan gambaran mengenai tingkat kemampuan awal siswa sebelum dilakukan proses pembelajaran dalam penelitian.

Tabel 4.1

Data Pretest Kelas Kontrol

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah
40 – 49	Sangat Rendah	3
50 - 59	Rendah	7
60 – 69	Cukup	6
70 – 79	Baik	4
80 – 89	Sangat Baik	1
Jumlah		21

Berdasarkan data pretest pada kelas IV A (kelas kontrol) yang berjumlah 21 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,14, dengan nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 45. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada kategori cukup, dengan sebagian besar siswa berada pada rentang nilai 50–69. Distribusi nilai ini memberikan gambaran mengenai tingkat kemampuan awal siswa sebelum dilakukan proses pembelajaran dalam penelitian.

4.1.1.2 Data Posttest Control

Data posttest merupakan data yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran atau perlakuan dilakukan dalam penelitian. Posttest bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran, sehingga dapat dilihat peningkatan atau perubahan kemampuan siswa dibandingkan dengan hasil pretest.

Tabel 4.2

Data Posttest Kelas Kontrol

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah
50 – 59	Sangat Rendah	2
60 - 69	Rendah	6
70 – 79	Cukup	7
80 – 89	Baik	5
90 – 100	Sangat Baik	1
Jumlah		21

Berdasarkan hasil posttest pada kelas IV A yang berjumlah 21 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,38, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan belajar siswa setelah pembelajaran berada pada kategori cukup hingga baik. Jika dilihat dari distribusi frekuensi nilai, sebagian besar siswa berada pada rentang nilai 70–79 dengan kategori cukup, kemudian diikuti oleh siswa pada kategori baik dan rendah, serta terdapat beberapa siswa yang mencapai kategori sangat baik.

4.1.1.3 Data Pretest Eksperimen

Data pretest merupakan data awal yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa sebelum dilakukan perlakuan atau pembelajaran tertentu dalam penelitian. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sehingga dapat menjadi dasar perbandingan dengan hasil setelah diberikan perlakuan (posttest).

Tabel 4.3

Data Pretest Kelas Eksperimen

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah
40 – 49	Sangat Rendah	3
50 - 59	Rendah	7
60 – 69	Cukup	6
70 – 79	Baik	4
80 – 89	Sangat Baik	1
Jumlah		20

Berdasarkan hasil pretest pada kelas IV B yang berjumlah 20 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 64,20, dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 46. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa secara umum berada pada kategori cukup. Jika dilihat dari distribusi frekuensi nilai, sebagian besar siswa berada pada rentang nilai 60–69 dengan kategori cukup, sedangkan sebagian siswa lainnya berada pada kategori rendah hingga baik, dan hanya sedikit siswa yang berada pada kategori sangat baik.

4.1.1.4 Data Posttest Eksperimen

Data posttest merupakan data yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran atau perlakuan dalam penelitian dilakukan. Posttest bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan atau hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, sehingga dapat dilihat perubahan atau peningkatan yang terjadi dibandingkan dengan hasil pretest.

Jumlah siswa pada kelas IV B sebanyak 20 siswa. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Educaplay, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 83,45, dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 65.

Tabel 4.4

Data Posttest Kelas Eksperimen

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah
50 – 59	Sangat Rendah	2
60 - 69	Rendah	6
70 – 79	Cukup	7
80 – 89	Baik	5
90 – 100	Sangat Baik	1
Jumlah		20

Berdasarkan distribusi frekuensi nilai, sebagian besar siswa berada pada kategori baik dengan rentang nilai 80–89 sebanyak 8 siswa, kemudian diikuti kategori sangat baik pada rentang nilai 90–100 sebanyak 6 siswa. Sementara itu, terdapat 4 siswa pada kategori cukup dan 2 siswa pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media *Educaplay*, sebagian besar siswa mencapai hasil belajar yang baik hingga sangat baik.

4.1.2 Pengujian Persyaratan Data

Penelitian ini dilaksanakan di SD AL – Washliyah 25 Medan, dengan tujuan untuk melihat Pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Dari subjek riset meliputi kelas IV sebanyak 20 orang yang hendak menyelenggarakan aktivitas belajar menggunakan media *Educaplay* sehingga bisa melihat apakah media ini mempengaruhi motivasi belajar peserta didik sebelum serta sesudah tindakan. Penelitian ini memanfaatkan lembar angket sebagai instrumennya.

Perolehan data yaitu melalui hasil lembar angket sebelum penggunaan media *Educaplay* serta lembar angket sesudah penggunaan media *Educaplay*. Penelitian ini dimulai dari aktivitas belajar dengan tidak memanfaatkan media belajar. Selanjutnya peneliti menyebarkan angket motivasi belajar siswa. Lalu memperoleh hasil selanjutnya peneliti menerapkan media pembelajaran *Educaplay*. Pada penelitian sebelumnya peneliti sudah menguji validasi instrument. Kemudian lembaran angket sudah valid akan disebar saat penelitian dilakukan.

4.1.2.1 Uji Validitas *Expert Judgment*

Uji Validitas menggunakan *expert judgment* adalah cara untuk menilai validitas instrumen penelitian melalui evaluasi dari ahli yang memiliki keahlian di bidang terkait. Dalam metode ini, para ahli menilai instrumen penelitian (seperti kuesioner, angket, atau tes) untuk memastikan bahwa instrumen tersebut tepat mengukur konsep yang dimaksud. Angket ini telah divalidasi oleh Salman Alfarizi Efendi, S.Pd., M.Pd pada tanggal 29 April 2026.

Tabel 4.5

Uji Validasi Ahli

Validator	Total	Presentase	Kriteria	Keterangan
Salman Alfarizi Efendi, S.Pd., M.Pd	6	100%	Layak	Tidak Perlu Direvisi

4.1.3 Uji Prasyarat Analisis

4.1.3.1 Normalitas

Uji normalitas dilakukan salah satu uji prasyarat analisis data yang digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal apabila penyebaran nilai dalam suatu kelompok mengikuti pola distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan khusus, sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan

menggunakan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa dari kedua kelas tersebut memenuhi asumsi distribusi normal.

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A Control	.135	20	.200*	.942	20	.265
	Posttest A Control	.186	20	.067	.965	20	.644
	Pretest B Eksperimen	.119	20	.200*	.983	20	.968
	Posttest B Eksperimen	.141	20	.200*	.940	20	.243

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest kelas IV A (kelas kontrol) sebesar 0,265, sedangkan nilai signifikansi posttest kelas IV A (kelas kontrol) sebesar 0,644. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya pada kelas IV B (kelas eksperimen), nilai signifikansi pretest sebesar 0,968 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,243.

Kedua nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen juga berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Oleh karena itu, data

tersebut memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik, seperti uji t, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

4.1.3.2 Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas biasanya dilakukan menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut: apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data kedua kelompok dinyatakan homogen atau memiliki varians yang sama. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data kedua kelompok dinyatakan tidak homogen. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.0 for Windows. Hasil uji Homogenitas secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	4.181	3	76	.009
	Based on Median	3.161	3	76	.029
	Based on Median and with adjusted df	3.161	3	66.977	.030
	Based on trimmed mean	4.151	3	76	.009

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene, diperoleh nilai signifikansi pada beberapa pendekatan. Pada bagian Based on Mean diperoleh nilai

signifikansi sebesar 0,009, pada Based on Median sebesar 0,029, pada Based on Median and with adjusted df sebesar 0,030, dan pada Based on Trimmed Mean sebesar 0,009. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah apabila nilai Sig. $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila Sig. $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

4.1.4 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti dalam penelitian. Dalam penelitian eksperimen, uji hipotesis digunakan untuk membuktikan apakah perlakuan yang diberikan benar-benar memberikan pengaruh terhadap hasil penelitian atau tidak. Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Jika hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_a (hipotesis alternatif) diterima dan H_0 (hipotesis nol) ditolak, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 4.8
Hasil Uji Analisis Data

Group Statistics						
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Nilai	1	20	33.05	6.074		1.358
	2	20	34.75	7.217		1.614

Berdasarkan tabel Group Statistics, dapat diketahui gambaran statistik dari dua kelompok yang diteliti, yaitu kelas 1 (kelas kontrol) dan kelas 2 (kelas eksperimen). Pada kelas 1 (kelas kontrol) jumlah sampel yang diteliti sebanyak 20 siswa. Nilai rata-rata (Mean) yang diperoleh siswa pada kelas ini adalah **33,05**. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan awal atau nilai yang diperoleh siswa berada pada kisaran 33. Selanjutnya, nilai standar deviasi sebesar 6,074 menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa dari rata-ratanya tidak terlalu jauh, artinya perbedaan nilai antar siswa masih dalam batas yang relatif wajar.

Kemudian nilai standar error mean sebesar 1,358 menunjukkan tingkat kesalahan rata-rata sampel terhadap rata-rata populasi yang relatif kecil, sehingga rata-rata tersebut dapat mewakili data yang ada. Sementara itu, pada kelas 2 (kelas eksperimen) jumlah siswa juga sebanyak 20 orang. Nilai rata-rata (Mean) yang diperoleh adalah 34,75. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 7,217, yang berarti tingkat variasi atau penyebaran nilai

siswa pada kelas ini sedikit lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Artinya, terdapat perbedaan nilai yang sedikit lebih beragam di antara siswa pada kelas eksperimen.

Selanjutnya, nilai standar error mean sebesar 1,614 menunjukkan bahwa tingkat kesalahan dari rata-rata sampel terhadap rata-rata populasi masih dalam batas yang dapat diterima. Jika dibandingkan antara kedua kelas tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (34,75) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (33,05). Namun, selisih rata-rata tersebut masih tergolong kecil, sehingga untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut benar-benar signifikan secara statistik atau tidak, maka perlu dilakukan uji lanjutan yaitu Independent Sample T-Test.

Tabel 4.9

Hasil Uji Hipotesis Independen t Sample Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
	Equal variances assumed	1.108	.299	-.806	38	.425	-1.700	2.109	-5.970	2.570
	Equal variances not assumed			-.806	36.923	.425	-1.700	2.109	-5.974	2.574

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-test, terlebih dahulu dilihat hasil Levene's Test for Equality of Variances untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang sama atau tidak. Pada tabel tersebut diperoleh nilai Sig. sebesar 0,299. Karena nilai signifikansi $0,299 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data kedua kelompok adalah sama (homogen). Oleh karena itu, analisis uji t menggunakan baris Equal variances assumed. Selanjutnya pada hasil t-test for Equality of Means, diperoleh nilai t hitung sebesar -0,806 dengan $df = 38$ dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,425.

Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,425 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yang dibandingkan. Selain itu, diperoleh Mean Difference sebesar -1,700, yang menunjukkan selisih rata-rata antara kedua kelompok sebesar -1,700. Interval kepercayaan 95% Confidence Interval berada pada rentang -5,970 sampai 2,570.

4.1.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD AL – Washliyah 25 Medan. Untuk menjawab terkait rumusan masalah yang telah ditetapkan, pembahasan akan dibagi menjadi 2 bagian sebagai berikut:

4.1.5.1 Apakah media *Educaplay* berpengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD AL – Washliyah 25 Medan?

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, karena *Educaplay* merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran, penggunaan *Educaplay* membuat siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung melalui berbagai aktivitas seperti kuis, teka-teki, mencocokkan gambar, dan permainan edukatif lainnya. Aktivitas tersebut dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, media *Educaplay* juga membantu siswa lebih mudah memahami materi karena penyajiannya disertai unsur visual, permainan, dan tantangan. Kondisi ini dapat menimbulkan perasaan senang dan tidak mudah bosan ketika belajar. Ketika siswa merasa senang dan tertarik terhadap pembelajaran, maka motivasi belajar mereka cenderung meningkat.

4.1.5.2 Bagaimana pengaruh media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan?

Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, Bagaimana pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Al-Washliyah 25 Medan, dapat dikategorikan membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan metode konvensional seperti ceramah. Siswa belajar seperti bermain, sehingga muncul rasa senang dan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi.

Dengan adanya fitur interaktif seperti kuis, teka – teki, dan permainan edukatif, siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlihat langsung. Hal ini terbukti dari penelitian bahwa siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat saat menggunakan *Educaplay*. *Educaplay* memberikan tantangan, skor, dan umpan balik langsung yang mendorong siswa untuk terus mencoba dan memperbaiki hasilnya. Ini menumbuhkan motivasi dari dalam diri (intrinsik), seperti, keinginan untuk berhasil, rasa ingin tahu, dan kepuasan saat menyelesaikan tugas.

4.1.6 Keterbatasan Penelitian

1. keterbatasan waktu penelitian, Penelitian dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat sehingga peneliti belum dapat mengamati perubahan motivasi belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih lama.
2. Keterbatasan jumlah sampel penelitian, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah siswa yang terbatas, yaitu pada kelas IV.
3. Keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi, keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dalam penggunaan media *Educaplay*, proses

pembelajaran sangat bergantung pada perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet.

4. Keterbatasan dalam pengisian angket motivasi belajar siswa, karena responden merupakan siswa sekolah dasar, terdapat kemungkinan beberapa siswa belum sepenuhnya memahami setiap pernyataan pada angket sehingga jawaban yang diberikan belum sepenuhnya mencerminkan kondisi motivasi belajar mereka secara akurat.

BAB V

PENUTUP

5.1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan di SD Al-Washliyah 25 Medan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tampilan yang menarik dan aktivitas yang interaktif, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga motivasi belajar mereka mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media *Educaplay*.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian mengenai besarnya pengaruh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan dampak positif yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Al-Washliyah 25 Medan. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tidak monoton, dan interaktif, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin optimal penggunaan media *Educaplay*, maka semakin tinggi pula peningkatan motivasi belajar siswa.

5.1.2 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan selama penelitian ini, maka disajikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru membantu dalam meningkatkan motivasi belajar pendapat siswa dan menambah pengetahuan atau dapat dijadikan panduan bagi pengajar tentang penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran.

2. Bagi sekolah

Meningkatkan prestasi dan produktifitas sekolah melalui pembelajaran yang dapat dilihat dari meningkatnya motivasi belajar siswa dan menjadi bahan rujukan untuk perbaikan guru dalam mengajar.

3. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah-masalah yang ada untuk dijadikan pengalaman yang bermanfaat sebagai calon seorang pendidik yang profesional.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat memberikan pertimbangan dan acuan bagi peneliti untuk menyempurnakan hasil penelitian yang telah dibuat yang berhubungan dengan motivasi belajar dengan menggunakan media *Educaplay*.

DAFTAR PUSTAKA

- Wiryanto, 2020, & Milandari et al., 2023. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. 2(6).
- Permatasari, 2024, & Kristina, 2022. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*. 1–13.
- Ratih Yuana Sari, 2023. (2026). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD*. 8, 42467–42473A
- Wulandari et al., 2023, F. et al., Lathifah et al. (2024), & Subagio dan Solikhah (2024). (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI*.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi Educaplay berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Sugiyono, Ed.). Bandung: ALFABETA, cv.
- Uno. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 949–955.
- Subagio, A., & Solikhah, N. (2024). Pendekatan Eduplay pada fasilitas pembelajaran sekolah dasar di Bojong Baru, Kabupaten Bogor. *Stupa*, 6(1),

373–386. <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27484>

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah

Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>

Kusuma, Jaka Wijaya dkk. *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Miftah, Mohamad. *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: CV Feniks Muda Sejahtera, 2022.

Ladel, S., Kortenkamp, U., & Larkin, K. (2023). *The Concept of Place Value*. Research in Mathematics Education.

Triawatiningrum, S. (2021). *Analisis Pemahaman Nilai Tempat pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*.

(Batitusta dan Hardinata, 2024:2686). (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran “ Educaplay ” terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Konsep Sumber Energi dan Perubahannya di Kelas III SDN Brumbungan Lor interaktif dan materi pembelajaran interaktif Tanpa biaya , memakai produk yang inovatif serta belajar peser.*

(rahmawati, 2021), & (Habsy et al., 2024). (2025). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*.

Fadilah et al. (2023). (2024). No TitleEΛENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.

Permatasari, 2024, & Kristina, 2022. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran*

Interaktif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. 1–13.

Ratih Yuana Sari, 2023. (2026). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD.* 8, 42467–42473.

Syarifah et al., 2024. (2024). 3 1,2 3. *1(2)*, 2130–2141.

Wiryanto, 2020, & Milandari et al., 2023. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD.* 2(6).

Wulandari et al., 2023, (2023), F. et al., Lathifah et al. (2024), & Subagio dan Solikhah (2024). (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI.*

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran. 1

MODUL AJAR	
INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
Nama Penulis	: Ika Syarifah
Instansi	: SD AL - Washliyah 25 Medan
Tahun	: 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Kelas	: IVA (Empat)
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 JP X 35 Menit)
TUJUAN PEMBELAJARAN	
* Fase : A	
* Elemen : Bilangan	
Capaian Pembelajaran (CP)	
Peserta didik dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, mengurutkan, menggunakan nilai tempat, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut.	
Tujuan Pembelajaran:	
Peserta didik mampu menentukan nilai tempat.	
Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:	
1) Peserta didik dapat menguraikan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan (C4) .	
2) Peserta didik dapat mengevaluasi nilai tempat mulai dari ratusan, puluhan, dan satuan (C5) .	
3) Peserta didik melakukan presentasi tabel nilai tempat. (P5)	
Konsep Utama : Menentukan nilai tempat.	
KOMPETENSI AWAL	

- 1) Peserta didik pada awalnya belum bisa menganalisis nilai tempat, setelah pembelajaran peserta didik dapat menganalisis nilai tempat ratusan, puluhan, satuan dengan media *Educaplay*.
- 2) Sebelum pembelajaran peserta didik belum bisa mengevaluasi nilai tempat setelah pembelajaran peserta didik dapat menganalisis nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan dengan media *Educaplay*.
- 3) Sebelum pembelajaran peserta didik belum dapat melakukan presentasi dengan tabel nilai tempat, setelah pembelajaran peserta didik dapat melakukan presentasi tabel nilai tempat.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

- * Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, peserta didik berdoa pada saat mengawali dan mengakhiri pembelajaran.
- * Bernalar Kritis, peserta didik menganalisis nilai tempat, ratusan, puluhan, dan satuan.
- * Gotong Royong, peserta didik secara berkelompok mengevaluasi nilai tempat mulai dari ratusan, puluhan, dan satuan dengan menggunakan media *Educaplay*
- * Mandiri, peserta didik mengerjakan LKPD secara individual
- * Kreatif, peserta didik melakukan presentasi tabel nilai tempat.

KREATIF DAN PRASARANA

- 1) Slide powerpoint tentang nilai tempat.
- 2) Video Pembelajaran tentang “nilai tempat bilangan ”
- 3) Laptop
- 4) LCD/Proyektor
- 5) Speaker
- 6) LKPD

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular kelas 4A sebanyak 21 peserta didik
METODE PESERTA DIDIK
<i>Culturally Responsive Teaching (CRT)</i>
METODE PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1) Orientasi siswa pada masalah 2) Mengorganisasi siswa untuk belajar 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
MODA PEMBELAJARAN
Luring (Tatap Muka)
KOMPONEN INTI
Menentukan nilai tempat
PEMAHAMAN BERMAKNA
Peserta didik dapat menentukan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan.
PERTANYAN REMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1) “Berapa saku mu hari ini nak”? 2) “Tahukah kalian berapa nilai mata uang yang kamu bawa”? <p>(Peserta didik menunjukkan uang sakunya mulai Rp. 1000,00 sampai Rp. 10.000,00)</p>
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengorientasikan masalah terkait nilai tempat bilangan. 2) Peserta didik secara berkelompok di bimbing guru melakukan pembuktian terkait nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan dengan media “<i>Educaplay</i>” 3) Peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil pembuktian nilai pada tabel. 4) Peserta didik menganalisa dan mengevaluasi proses pecahan masalah terkait nilai

tempat.

KEGIATAN AWAL

- 1) Guru memberikan salam pembuka
- 2) Peserta didik menjawab salam dari guru
- 3) Peserta didik bersama guru mengadakan apresiasi “Satu jari kanan satu jari kiriku”
- 4) Peserta didik berdoa sebelum Pembelajaran
- 5) Guru menuliskan hari, tanggal, bulan dan tahun dipapan tulis
- 6) Guru mengecek kehadiran siswa
- 7) Peserta didik menyanyikan lagu “satu nusa satu bangsa”
- 8) Guru menyebutkan judul materi dan tujuan pembelajaran
- 9) Peserta didik melakukan literasi digital menyimak video pembelajaran tentang nilai tempat (**TPACK**)
- 10) Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik guru.
- 11) “Berapa uang sakumu hari ini”?
 “tahukah kalian berapa nilai uang yang kamu bawa”?

KEGIATAN INTI

Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah

- 1) Peserta didik di ajak untuk mengamati video “nilai tempat” (**TPACK**)
- 2) Peserta didik diberi stimulus “bagaimana cara mu menentukan nilai tempat masing-masing pada angka 245”? (**Critical Thinking**)

Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar

- 3) Peserta didik dibentuk menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok di bagi secara heterogen (**Collaboration**)
- 4) Setiap kelompok diminta menyiapkan 2 orang anggotanya membantu menentukan nilai tempat tersebut secara bergantian mulai dari ratusan, puluhan, dan satuan

5) Peserta didik di pandu oleh guru selama proses pengamatan (Communication)
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual dan kelompok
6) Peserta didik diminta untuk menuliskan hasil kerja kelompoknya (Critical Thinking)
7) Guru dan siswa membahas secara bersama mengenai hasil kerja kelompok
8) Guru menanyakan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa bertanya apabila ada yang kurang jelas , guru membantu siswa untuk menjelaskan materi yang kurang di pahami
9) Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada pada di LKPD (4C, HOTS)
10) LKPD yang telah dikerjakan dikumpulkan dimeja guru
KEGIATAN AKHIR
1) Peserta didik bersama guru melakukan tanya jawab atas pembelajaran yang telah berlangsung
2) Peserta didik di bimbing guru untuk menyimpulkan materi nilai tempat
3) Peserta didik di berikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari hari ini
4) Peserta didik dn guru melakukan ice breaking “tepuk semangat”
5) Peserta didik melakukan evaluasi berupa pengerjaan soal LKPD secara individual
6) Hasil belajar peserta dinilai oleh guru
7) Peserta didik yang nilainya diatas KKM diberikan soal penguasaan, yang nilainya di bawah KKM diberikan soal remedial
8) Setelah semua selesai mengerjakan, siswa mengumpulkan hasil belajar kepada guru
9) Siswa menyanyikan lagu “Hallo-hallo bandung”
10) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas
REFLEKSI PENDIDIK
1) Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2) Apakah media pembelajaran sudah optimal melibatkan siswa?

- 3) Apakah seluruh peserta didik mengikuti seluruh pembelajaran dengan antusias?
- 4) Apa saja kesulitan dalam menyelesaikan tugas hari ini?
- 5) Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- 1) Bahan Ajar
- 2) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran diberikan tugas untuk menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan nilai tempat

Remedial

Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran tentang pengaruh media *Educaplay* terhadap nilai tempat sehingga dapat mengerjakan LKPD

ASSESMEN PENILAIAN

Penilaian

Pertemuan : 1

Penilaian Keterampilan

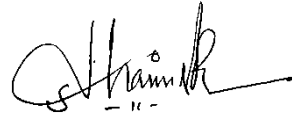
1. Penilaian Sikap : Observasi Pengamatan
2. Penilaian Pengetahuan : Tanya Jawab
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Peneliti



Ika Syarifah

Guru Kelas IV A



Sari Ramadhani S.Pd

**Mengetahui
Kepala Sekolah**



Arief Rusbandi S.Pd

Lampiran. 2

MODUL AJAR	
INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
Nama Penulis	: Ika Syarifah
Instansi	: SD AL - Washliyah 25 Medan
Tahun	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Kelas	: IVB (Empat)
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 JP X 35 Menit)
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<p>* Fase : B</p> <p>* Elemen : Bilangan</p> <p>Capaian Pembelajaran (CP)</p> <p>Peserta didik dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, mengurutkan, menggunakan nilai tempat, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut.</p> <p>Tujuan Pembelajaran:</p> <p>Peserta didik mampu menentukan nilai tempat.</p> <p>Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:</p> <p>4) Peserta didik dapat menguraikan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan (C4).</p>	

5) Peserta didik dapat mengevaluasi nilai tempat mulai dari ratusan, puluhan, dan satuan dengan menggunakan kantong nilai tempat **(C5)**.

6) Peserta didik melakukan presentasi tabel nilai tempat. **(P5)**

Konsep Utama : Menentukan nilai tempat.

KOMPETENSI AWAL

4) Peserta didik pada awalnya belum bisa menganalisis nilai tempat, setelah pembelajaran peserta didik dapat menganalisis nilai tempat ratusan, puluhan, satuan dengan media *Educaplay*.

5) Sebelum pembelajaran peserta didik belum bisa mengevaluasi nilai tempat setelah pembelajaran peserta didik dapat menganalisis nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan dengan media *Educaplay*.

6) Sebelum pembelajaran peserta didik belum dapat melakukan presentasi dengan tabel nilai tempat, setelah pembelajaran peserta didik dapat melakukan presentasi tabel nilai tempat.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

* Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, peserta didik berdoa pada saat mengawali dan mengakhiri pembelajaran.

* Bernalar Kritis, peserta didik menganalisis nilai tempat, ratusan, puluhan, dan satuan.

* Gotong Royong, peserta didik secara berkelompok mengevaluasi nilai tempat mulai dari ratusan, puluhan, dan satuan dengan menggunakan media *Educaplay*

* Mandiri, peserta didik mengerjakan LKPD secara individual

* Kreatif, peserta didik melakukan presentasi tabel nilai tempat.

KREATIF DAN PRASARANA
<p>7) Media digital “<i>Educaplay</i>”</p> <p>8) Laptop</p> <p>9) LCD/Proyektor</p> <p>10) Speaker</p> <p>11) LKPD</p>
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik regular kelas 4 sebanyak 20 peserta didik
METODE PESERTA DIDIK
<i>Culturally Responsive Teaching (CRT)</i>
METODE PEMBELAJARAN
<p>6) Orientasi siswa pada masalah</p> <p>7) Mengorganisasi siswa untuk belajar</p> <p>8) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok</p> <p>9) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>10) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p>
MODA PEMBELAJARAN
Luring (Tatap Muka)
KOMPONEN INTI
Menentukan nilai tempat
PEMAHAMAN BERMAKNA
Peserta didik dapat menentukan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan.
PERTANYAN REMANTIK

3) “Berapa saku mu hari ini nak”?

4) “Tahukah kalian berapa nilai mata uang yang kamu bawa”?

(Peserta didik menunjukkan uang sakunya mulai Rp. 1000,00 sampai Rp. 10.000, 00)

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

5) Mengorientasikan masalah terkait nilai tempat bilangan.

6) Peserta didik secara berkelompok di bimbing guru melakukan pembuktian terkait nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan dengan media “*Educaplay*”

7) Peserta didik mengembangkan dan meyajikan hasil pembuktian nilai pada tabel.

8) Peserta didik menganalisa dan mengevaluasi proses pecahan masalah terkait nilai tempat.

KEGIATAN AWAL

12) Guru memberikan salam pembuka

13) Peserta didik menjawab salam dari guru

14) Peserta didik bersama guru mengadakan apresiasi “Satu jari kanan satu jari kiriku”

15) Peserta didik berdoa sebelum Pembelajaran

16) Guru menuliskan hari, tanggal, bulan dan tahun dipapan tulis

17) Guru mengecek kehadiran siswa

18) Peserta didik menyanyikan lagu “satu nusa satu bangsa”

19) Guru menyebutkan judul materi dan tujuan pembelajaran

20) Peserta didik melakukn literasi digital menyimak video pembelajaran tentang

nilai tempat (**TPACK**)

21) Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik guru.

22) “Berapa uang sakumu hari ini”?

“tahukah kalian berapa nilai uang yang kamu bawa”?

KEGIATAN INTI

Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah

11) Peserta didik di ajak untuk mengamati video “nilai tempat bilangan”

(**TPACK**)

12) Peserta didik diberi stimulus “bagaimana cara mu menentukan nilai tempat masing-masing pada angka 245”? (**Critical Thinking**)

Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar

13) Peserta didik dibentuk menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok di bagi secara heterogen (**Collaboxzration**)

14) Setiap kelompok diminta menyiapkan 2 orang anggotanya membantu menentukan nilai tempat tersebut secara bergantian mulai dari ratusan, puluhan, dan satuan

15) Peserta didik di pandu oleh guru selaa proses pengamatan (**Communication**)

Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual dan kelompok

16) Peserta didik diminta untuk menuliskan hasil kerja kelompoknya (**Critical Thinking**)

17) Guru dan siswa membahas secara bersama mengenai hasil kerja kelompok

18) Guru menanyakan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa bertanya apabila ada yang kurang

jelas , guru membantu siswa untuk menjelaskan materi yang kurang di pahami

19) Peserta didik menjawab Pertanyaan yang ada pada di LKPD (4C, HOTS)

20) LKPD yang telah dikerjakan dikumpulkan dimeja guru

KEGIATAN AKHIR

11) Peserta didik bersama Guru melakukan tanya jawab atas pembelajaran yang telah berlangsung

12) Peserta didik di bimbing guru untuk menyimpulkan materi nilai tempat

13) Peserta didik di berikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari hari ini

14) Peserta didik dan guru melakukan ice breaking “tepuk semangat”

15) Peserta didik melakukan evaluasi berupa pengeraan soal LKPD secara individual

16) Hasil belajar peserta didik dinilai oleh guru

17) Peserta didik yang nilainya diatas KKM diberikan soal Penguasaan, yang nilainya di bawah KKM diberikan soal remedial

18) Setelah semua selesai mengerjakan, siswa mengumpulkan hasil belajar kepada guru

19) Siswa menyanyikan lagu “Hallo-hallo bandung”

20) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas

REFLEKSI PENDIDIK

6) Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?

7) Apakah seluruh peserta didik mengikuti seluruh pembelajaran dengan

antusias?

8) Apa saja kesulitan dalam menyelesaikan tugas hari ini?

9) Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?

LAMPIRAN-LAMPIRAN

3) Bahan Ajar

4) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran diberikan tugas untuk menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan nilai tempat

Remedial

Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran tentang pengaruh media *Educaplay* terhadap nilai tempat sehingga dapat mengerjakan LKPD

ASSESMEN PENILAIAN

Penilaian

Pertemuan : 2

Penilaian Keterampilan

1. Penilaian Sikap : Observasi Pengamatan
2. Penilaian Pengetahuan : Tanya Jawab
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Peneliti



Ika Syarifah

Guru Kelas IV B



Melfa S. Sos

**Mengetahui
Kepala Sekolah**



Arief Rusbandi S.Pd

Lampiran. 3 Angket Ahli Media

Lembar Angket Ahli Media

Lembar Angket Validasi Ahli Media

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD AL – Washliyah 25 Medan

Peneliti : Ika Syarifah

Pembimbing : Mawar Sari S.Pd, M.Pd AIFO Fit

Nama Validator : Salman Alfarizi Efendi, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Saya memohon bantuan bapak Salman Alfarizi Efendi, S.Pd., M.Pd validator ahli Media, *Educaplay* untuk pembelajaran siswa kelas IV SD AL – Washliyah 25 Medan Jl. Marelan VI No.2, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20255, untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat bapak sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran.

Saya ucapkan terimakasih kepada bapak atas kesediaannya sebagai validator ahli media dengan mengisi angket validasi ini.

A. PETUNJUK PENGISIAN

- 1). Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan menerbitkan dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media *Educaplay*. Terdapat lima skor dengan keterangan sebagai berikut:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

2). Apabila ada yang perlu ditambahkan atau di perbaiki terkait dengan materi yang ada dalam media *Educaplay*, bapak dimohonkan untuk memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah di sediakan.

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir				
		1	2	3	4	5
	Tampilan Media					
1	Pemilihan warna jelas dan nyaman dilihat					✓
2	Jenis huruf mudah di baca					✓
3	Gambar mendukung materi pembelajaran					✓
	Kualitas Teknis					
4	Audio terdengar jelas					✓
5	Tombol/menu dapat berfungsi					✓

	dengan baik					
6	Media dapat digunakan tanpa hambatan				✓	

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dan materi diatas terhadap pembelajaran Matematika menggunakan media *Educaplay* pada materi nilai tempat bilangan.

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

D. Kritik dan Saran

--

Mengetahui

Validator Ahli



Salman Alfarizi Efendi, S.Pd., M.Pd

Lampiran. 4 Angket Motivasi Belajar

Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama :

Kelas :

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantu teman anda

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian
2. Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (√) pada kotak tersedia:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardiman A.M. (2020) Angketmotivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut :

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	1). Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran.				
	2). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.				
	3). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.				
2.	Ketekunan Belajar				
	4). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.				
	5). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.				
	6). Saya menyelesaikan tugas belajar sampai tuntas.				
3.	Kemandirian Belajar				
	7). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya				
	8). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.				
	9). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.				

4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	10). Saya memiliki tujuan yang jelas dalam mencapai tujuan.				
	11). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.				
	12). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.				
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				
	13). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.				
	14). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.				
	15). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.				
6.	Keterlibatan Aktif				
	16). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami				
	17). Saya terlibat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.				
	18). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh teman dan guru.				
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab				
	19). Saya hadir tepat waktu dalam				

	pembelajaran.				
	20). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.				
	21). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.				

Lampiran .5 Hasil Data Pretest Kelas IV A Control

Pretest

Angket Motivasi Belajar Siswa

Pretest

Nama: ani

Kelas: 5a

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantu teman anda

B. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian
- Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (√) pada kotak tersedia:
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardiman A.M. (2020) Angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	A). Saya merasa gembira saat mengikuti pembelajaran.				✓
	B). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.				✓
	C). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.			✓	
2.	Ketekunan Belajar				
	A). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.		✓		
	B). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.			✓	
	C). Saya menyesuaikan tugas belajar sampai tuntas.				✓
3.	Kemandirian Belajar				
	A). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya	✓			
	B). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.			✓	
	C). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.			✓	
4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	A). Saya memiliki tujuan yang jelas dan ingin mencapainya.			✓	
	B). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.				✓
	C). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.			✓	
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				

	A). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.			✓
	B). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.		✓	
	C). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.			✓
6.	Keterlibatan Aktif			
	A). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami		✓	
	B). Saya terlihat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.		✓	
	C). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh guru.		✓	
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab			
	A). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.		✓	
	B). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.		✓	
	C). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.		✓	

Angket Motivasi Belajar Siswa

Pretest

Nama: Bima
 Kelas: 5A

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantu teman anda

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian
2. Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (✓) pada kotak tersedia:
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardiman A.M. (2020) Angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	A). Saya merasa gembira saat mengikuti pembelajaran.			✓	
	B). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.				✓
	C). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.				✓
2.	Ketekunan Belajar				
	A). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.				✓
	B). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.			✓	
	C). Saya menyesuaikan tugas belajar sampai tuntas.				✓
3.	Kemandirian Belajar				
	A). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya	✓			
	B). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.		✓		
	C). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.				✓
4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	A). Saya memiliki tujuan yang jelas dan ingin mencapainya.			✓	
	B). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.			✓	
	C). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.				✓
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				

	A). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.	✓			
	B). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.			✓	
	C). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.			✓	
6.	Keterlibatan Aktif				
	A). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami				✓
	B). Saya terlihat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.				✓
	C). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh guru.		✓		
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab				
	A). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.			✓	
	B). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.				✓
	C). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.		✓		

Angket Motivasi Belajar Siswa

Pretest

Nama:

Alic

Kelas:

5A

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bertutur anda

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian.
2. Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (✓) pada kotak tersedia:
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardimar, A.M. (2020) Angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut :

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	A). Saya merasa gembira saat mengikuti pembelajaran.		✓		
	B). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.		✓		
	C). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.		✓		
2.	Ketekunan Belajar				
	A). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.			✓	
	B). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.				✓
	C). Saya menyesuaikan tugas belajar sampai tuntas.			✓	
3.	Kemandirian Belajar				
	A). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya	✓			
	B). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.		✓		
	C). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.			✓	
4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	A). Saya memiliki tujuan yang jelas dan ingin mencapainya.				✓
	B). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.		✓		
	C). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.			✓	
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				

	A). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.				✓
	B). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.				✓
	C). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.				✓
6.	Keterlibatan Aktif				
	A). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami			✓	
	B). Saya terlihat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.			✓	
	C). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh guru.			✓	
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab				
	A). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.	✓			
	B). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.			✓	
	C). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.				✓

Posttest

Angket Motivasi Belajar Siswa**Posttest**

Nama : 2101

Kelas : 5A

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantu teman anda

B. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian
- Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (✓) pada kotak tersedia:
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardiman A.M. (2020) Angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut :

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	A). Saya merasa gembira saat mengikuti pembelajaran.	✓			
	B). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.	✓			
	C). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.	✓			
2.	Ketekunan Belajar				
	A). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.			✓	
	B). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.				✓
	C). Saya menyesuaikan tugas belajar sampai tuntas.		✓		
3.	Kemandirian Belajar				
	A). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya	✓			
	B). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.		✓		
	C). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.		✓		
4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	A). Saya memiliki tujuan yang jelas dan ingin mencapainya.	✓			
	B). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.	✓			
	C). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.			✓	
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				

	A). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.		✓		
	B). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.	✓			
	C). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.		✓		
6.	Keterlibatan Aktif				
	A). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami				✓
	B). Saya terlibat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.			✓	
	C). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh guru.	✓			
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab				
	A). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.	✓			
	B). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.	✓			
	C). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.	✓			

Angket Motivasi Belajar Siswa

Posttest

Nama : Abi Bima

Kelas : 5A

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantu teman anda

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian
2. Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (✓) pada kotak tersedia:
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardiman A.M. (2020) Angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut :

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	A). Saya merasa gembira saat mengikuti pembelajaran.		✓		
	B). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.		✓		
	C). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.		✓		
2.	Ketekunan Belajar				
	A). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.				✓
	B). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.		✓		
	C). Saya menyesuaikan tugas belajar sampai tuntas.	✓			
3.	Kemandirian Belajar				
	A). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya		✓		
	B). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.	✓			
	C). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.	✓			
4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	A). Saya memiliki tujuan yang jelas dan ingin mencapainya.			✓	
	B). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.		✓		
	C). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.		✓		
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				

	A). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.		✓		
	B). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.	✓			
	C).Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.			✓	
6.	Keterlibatan Aktif				
	A). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami	✓			
	B). Saya terlihat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.	✓			
	C). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh guru.	✓			
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab				
	A). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.		✓		
	B). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.			✓	
	C). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.	✓			

Angket Motivasi Belajar Siswa

Postest

Nama : Alif

Kelas : 5A

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantu teman anda

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian
2. Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (✓) pada kotak tersedia:
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardiman A.M. (2020) Angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut :

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	A). Saya merasa gembira saat mengikuti pembelajaran.	✓			
	B). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.			✓	
	C). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.		✓		
2.	Ketekunan Belajar				
	A). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.		✓		
	B). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.		✓		
	C). Saya menyesuaikan tugas belajar sampai tuntas.		✓		
3.	Kemandirian Belajar				
	A). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya	✓			
	B). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.				✓
	C). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.	✓			
4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	A). Saya memiliki tujuan yang jelas dan ingin mencapainya.	✓			
	B). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.		✓		
	C). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.			✓	
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				

	A). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.	✓			
	B). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.		✓		
	C). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.			✓	
6.	Keterlibatan Aktif				
	A). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami		✓		
	B). Saya terlihat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.	✓			
	C). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh guru.				✓
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab				
	A). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.	✓			
	B). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.		✓		
	C). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.	✓			

Lampiran.6 Hasil Angket Data Pretest Kelas IV B Eksperimen

Pretest

Angket Motivasi Belajar Siswa

Pretest

Nama:

Sefer

Kelas:

4 B

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantu teman anda

B. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian:
- Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (✓) pada kotak tersedia:

SS = Sangat Setuju S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardiman A.M. (2020) Angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	A). Saya merasa gembira saat mengikuti pembelajaran.			✓	
	B). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.				✓
	C). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.			✓	
2.	Ketekunan Belajar				
	A). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.		✓		
	B). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.				✓
	C). Saya menyesuaikan tugas belajar sampai tuntas.			✓	
3.	Kemandirian Belajar				
	A). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya				✓
	B). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.			✓	
	C). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.			✓	
4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	A). Saya memiliki tujuan yang jelas dan ingin mencapainya.				✓
	B). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.		✓		
	C). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.		✓		
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				

	A). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.			✓	
	B). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.			✓	
	C). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.				✓
6.	Keterlibatan Aktif				
	A). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami		✓		
	B). Saya terlihat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.			✓	
	C). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh guru.			✓	
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab				
	A). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.		✓		
	B). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.		✓		
	C). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.				✓

Postest

Angket Motivasi Belajar Siswa

Postest

Nama : Sekar

Kelas : 4b

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantu teman anda

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian:
2. Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (√) pada kotak tersedia:
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardiman A.M. (2020) Angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut :

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	A). Saya merasa gembira saat mengikuti pembelajaran.	✓			
	B). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.		✓		
	C). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.		✓		
2.	Ketekunan Belajar				
	A). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.		✓		
	B). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.			✓	
	C). Saya menyesuaikan tugas belajar sampai tuntas.	✓			
3.	Kemandirian Belajar				
	A). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya				✓
	B). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.		✓		
	C). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.			✓	
4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	A). Saya memiliki tujuan yang jelas dan ingin mencapainya.			✓	
	B). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.			✓	
	C). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.	✓			
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				

	A). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.		✓		
	B). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.		✓		
	C). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.	✓			
6.	Keterlibatan Aktif				
	A). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami			✓	
	B). Saya terlihat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.	✓			
	C). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh guru.		✓		
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab				
	A). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.				✓
	B). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.			✓	
	C). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.		✓		

Angket Motivasi Belajar Siswa

Postest

Nama : Fadly

Kelas : 4 b

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantu teman anda

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian
2. Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (✓) pada kotak tersedia:
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardiman A.M. (2020) Angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut :

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	A). Saya merasa gembira saat mengikuti pembelajaran.	✓			
	B). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.	✓			
	C). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.		✓		
2.	Ketekunan Belajar				
	A). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.				✓
	B). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.	✓			
	C). Saya menyesuaikan tugas belajar sampai tuntas.		✓		
3.	Kemandirian Belajar				
	A). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya		✓		
	B). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.				
	C). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.			✓	
4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	A). Saya memiliki tujuan yang jelas dan ingin mencapainya.		✓		
	B). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.			✓	
	C). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.	✓			
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				

	A). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.		✓		
	B). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.			✓	
	C). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.	✓			
6.	Keterlibatan Aktif				
	A). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami				✓
	B). Saya terlihat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.		✓		
	C). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh guru.		✓		
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab				
	A). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.			✓	
	B). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.		✓		
	C). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.		✓		

Angket Motivasi Belajar Siswa

Postest

Nama : *Siddia*

Kelas : *4b*

A. Pengantar

Angket ini diberikan kepada anda berhubungan dengan motivasi belajar terhadap Pelajaran matematika selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya. Tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantu teman anda

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan berikut diharapkan kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian
2. Setiap pernyataan pilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda, lalu berikan tanda (✓) pada kotak tersedia:
 SS = Sangat Setuju S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Menurut Sardiman A.M. (2020) Angket motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut :

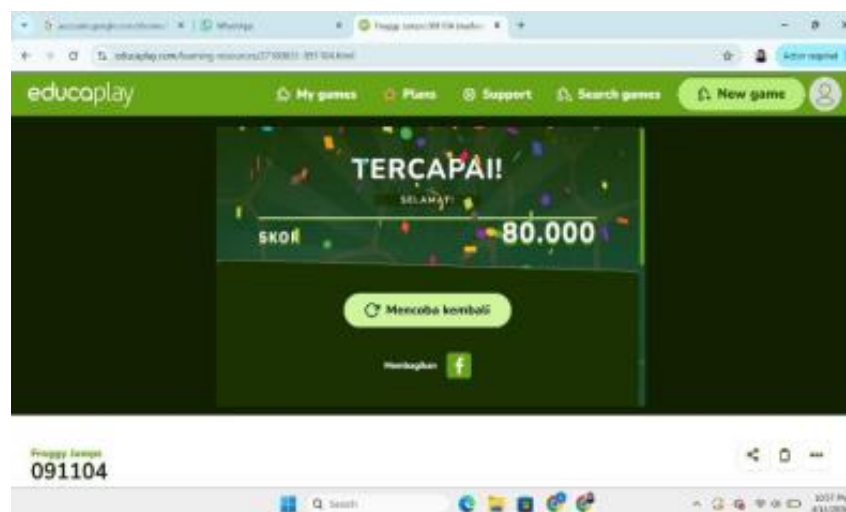
No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Minat dan Perhatian				
	A). Saya merasa gembira saat mengikuti pembelajaran.		✓		
	B). Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan semangat hingga selesai.				✓
	C). Saya aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan.	✓			
2.	Ketekunan Belajar				
	A). Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi materi yang sulit.	✓			
	B). Saya berusaha mencari cara lain ketika mengalami kesulitan belajar.			✓	
	C). Saya menyesuaikan tugas belajar sampai tuntas.			✓	
3.	Kemandirian Belajar				
	A). Saya mengatur sendiri jadwal dan cara belajar saya	✓			
	B). Saya berinisiatif mencari informasi tambahan untuk memahami materi.		✓		
	C). Saya tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas.		✓		
4.	Hasrat Untuk Berhasil				
	A). Saya memiliki tujuan yang jelas dan ingin mencapainya.				✓
	B). Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dari waktu ke waktu.	✓			
	C). Saya merasa puas ketika berhasil mencapai target.			✓	
5.	Keyakinan terhadap kemampuan diri				

	A). Saya percaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.			✓	
	B). Saya yakin memiliki kemampuan untuk berhasil dalam belajar.		✓		
	C). Saya berani mencoba hal baru dalam proses belajar.			✓	
6.	Keterlibatan Aktif				
	A). Saya sering mengajukan pernyataan saat ada materi yang belum dipahami				✓
	B). Saya terlibat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran.		✓		
	C). Saya memberikan pendapat atau ide ketika diminta oleh guru.	✓			
7.	Disiplin dan Tanggung Jawab				
	A). Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran.		✓		
	B). Saya mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu yang ditentukan.		✓		
	C). Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.	✓			

DOKUMENTASI







Link Dokumentasi Observasi Awal:

https://drive.google.com/drive/folders/1k6RKLcGf95zREZuzq4zUoiPb_4ugmUgv

Lampiran.7 K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1



Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ika Syarifah
NPM : 2202090038
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK= 3.86

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media <i>Educaplay</i> terhadap Motivasi Belajar Kelas SD Al-Washliyah 25 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> terhadap Kemampuan Membilang pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar	
	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Quizizz</i> terhadap Minat Belajar Matematika Materi Pecahan di Sekolah Dasar	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 Oktober 2025

Hormat Pemohon



Ika Syarifah

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran.8 K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Ika Syarifah
 NPM : 2202090038
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

"Pengaruh Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD Al-Washliyah 25 Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO FIT.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Ika Syarifah

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran.9 K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2447/IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Ika Syarifah
N P M : 2202090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD
Al-Washliyah 25 Medan

Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 13 Oktober 2026

Medan, 21 Rabi'ul Akhir 1447 H
13 Oktober 2025 M




Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran.10 Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, Tanggal 14 Bulan Februari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Ika Syarifah
 NPM : 2202090038
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan

Revisi / Perbaikan :

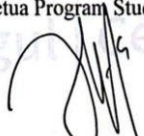
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaiki penulisan judul
2.	Perbaiki rumusan masalah, tujuan,
3.	laporan angket / Model Ajar

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.


Diketahui

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembahas



Dr. Hj. Dewi kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

Lampiran.11 Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Ika Syarifah
 NPM : 2202090038
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan


Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

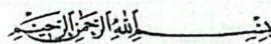

 Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.


 Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Lampiran 12. Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Ika Syarifah
 NPM : 2202090038
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD
 AI - Washliyah 25 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
3/10-2025	Bimbingan Judul	
4/10-2025	ACC Judul	
23/12-2025	Bimbingan BAB I - BAB III	
17/1-2026	Revisi BAB I - BAB III	
30/1-2026	Revisi Instrumen	
4/2-2026	ACC Seminar Proposal	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Februari 2026
 Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Lampiran.13 Lembar Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, Tanggal 14 Bulan Februari 2026 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Ika Syarifah
 NPM : 2202090038
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaiki penambahan judul
2.	Perbaiki rumusan masalah, tujuan
3.	Lampirkan angket / Modul ajar.

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui


Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Mawar Sari S.Pd., M.Pd, Aifo FIT.

Lampiran.14 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL



Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ika Syarifah
 NPM : 2202090038
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan

Pada hari ini Sabtu, Tanggal 14 Bulan Februari 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas  Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.	Dosen Pembimbing  Mawar Sari S.Pd., M.Pd, Aifo FIT.
--	--

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15. Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, Tanggal 14 Bulan Februari 2026 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Ika Syarifah
 NPM : 2202090038
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari S.Pd., M.Pd, Aifo FIT.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran.16 Lembar Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ika Syarifah
 NPM : 2202090038
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Ika Syarifah

Lampiran.17 Lembar Permohonan Riset

Medan, Februari 2026

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Bapak Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Bapak memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Bapak pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Ika Syarifah
NPM : 2202090038
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD AL - Washliyah 25 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

****Penting!!****

Lampiran.18 Surat Izin Permohonan Riset



Nomor : 621/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 14 Ramadhan 1447 H
04 Maret 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Al-Washliyah 25 Medan
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Ika Syarifah
N P M : 2202090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap Motivari Belajar Kelas IV SD Al-Washliyah 25 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****



Lampiran.19 Lembar Surat Sekolah izinPermohonan Riset



SD SWASTA AL WASHLIYAH NO. 25

Jl. Marelan VI No. 2 Kec. Medan Marelan

Kode Pos 20255

NSS : 103076011003

NPSN : 10220809

Nomor : 1170/SD-AW25/BS/V/2026
Lamp : 1(satu)Lembar
Hal : Balasa Izin Riset

Kepada Yth:
Ibu Dekan Pengampu Mata
Kuliah yang diasuh oleh
Dra, Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb
Dengan hormat,

Semoga kita semua dalam keadaan sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktivitas sehari-hari
Menindak lanjut surat Permohonan Izin Riset nomor 621/IL3-AU/UMSU-02/F/2026 ter tanggal 4
Maret 2026

Mahasiswa : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Nama : IKA SYARIFAH
NPM : 2202090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Motivasi
Belajar Kelas IV SD Swasta Al Washliyah 25 Medan

Pada SD Swasta Alwashliyah 25 . Bersama ini kami beritahukan kepada Ibu bahwa kami menerima
Mahasiswi tersebut menyelesaikan Research yang dilaksanakan untuk memenuhi tugas akhir mata
kuliah Tentang "Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Motivasi Belajar Kelas IV"

Demikian surat pemberitahuan ini kami buat,atas kepercayaan Bapak kepala sekolah ini kami
Ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Mei 2026

Kepala Sekolah SDS Al Washliyah 25 Medan



Arief Rusbandi, S.Pd

Lampiran.20 Hasil Turnitin



Lampiran.21 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama Lengkap : Ika Syarifah
 NPM : 2202090038
 Tempat/Tanggal Lahir : Medan / 09 November 2004
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia
 Alamat : Jalan Marelan Pasar 3 Barat Link.14
 Anak Ke : Ke 3 dari 3 bersaudara
 Email : ikasyarifah70@gmail.com
 No Telp/Hp : 083899673242

Nama Orang Tua

Ayah : Alm. Sutrisno
 Ibu : Nursiani
 Alamat : Jalan Marelan Pasar 3 Barat Link.14
 No Telp/Hp : 081361553611

Pendidikan Formal

SD : SD AL – Washliyah 25 Medan
 SMP : SD AL – Washliyah 26 Medan
 SMA : Brigjend Katamso 2 Medan
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara