PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) BERBANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV SD ISLAM ISTIQOMAH

SKRIPSI

Disusun dalam rangka penulisan skripsi
guna memperoleh gelar akademik Sarjana Pendidikan

Oleh

AMANDA TRYA ASSA'ADAH
NPM 22.32.0026

Dosen Pembimbing
Dr. Puji Winarti, S.Pd., M.Pd.
Nimas Puspitasari, S.Pd., M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN
2026

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul	: Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning* (GBL) Berbantuan Media *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah
Penulis	: Amanda Trya Assa'adah
NPM	: 22.32.0026
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal	: 5 Desember 2025

Setelah diperiksa/diteliti ulang, dinyatakan memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Menyetujui:

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Dr. Puji Winarti, S.Pd., M.Pd	**Nimas Puspitasari, S.Pd., M.Pd**
NUPTK.3736765666231150	NUPTK.6141766667230273

Mengetahui,
Dekan FKIP Undaris

Drs. Sri Widayati, M.Si
NUPTK.114774164223012

Dipindai dengan CamScanner

ii

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul	: Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning* (GBL) Berbantuan Media *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah
Penulis	: Amanda Trya Assa'adah
NPM	: 22.32.0026
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal	: 5 Desember 2025

Setelah diperiksa/diteliti ulang, dinyatakan memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Menyetujui:

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Dr. Puji Wmarti, S.Pd., M.Pd	**Nimas Puspitasari, S.Pd., M.Pd**
NUPTK.3736765666231150	NUPTK.6141766667230273

Mengetahui,
Dekan FKIP Undaris

Dra. Sri Widayati, M.Si
NUPTK.114774164223012

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Amanda Trya Assa'adah, 2026. *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran. Pembimbing Utama: Dr. Puji Winarti, S.Pd., M.Pd., Pembimbing Pendamping: Nimas Puspitasari, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan karena beberapa hal, seperti pembelajaran yang berlangsung hanya berpusat pada guru dan hanya didasarkan pada buku teks, serta masih menggunakan metode konvensional sehingga keterlibatan siswa menjadi terbatas. Selain itu keterbatasan media pembelajaran juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Rumusan masalahnya yaitu Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay* terhadap motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Islam Istiqomah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dan tidak adanya pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay* terhadap motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Islam Istiqomah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimental Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Istiqomah Ungaran, variabel bebas dengan simbol X yaitu model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay* dan variabel terikat dengan simbol Y yaitu motivasi belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Islam Istiqomah yang berjumlah 115 siswa, sampel yang digunakan adalah *cluster sampling*, yaitu kelas IVA sebanyak 39 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IVC sebanyak 38 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan melalui beberapa uji diantaranya uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, kemudian teknik analisis data dengan uji korelasi biserial dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Islam Istiqomah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji hipotesis dengan uji t, yaitu dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel (4,1247 > 1,992). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah.

Kata kunci: model pembelajaran *game based learning*, *educaplay*, motivasi belaja

ABSTRACT

Amanda Trya Assa'adah, 2026. The Effect of Applying the *Game* Based Learning Model Assisted by Educaplay Media on Learning Motivation in Science and Social Studies Subjects in Class IV Students of SD Islam Istiqomah Ungaran. Thesis. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran. Main Supervisor: Dr. Puji Winarti, S.Pd., M.Pd., Assistant Supervisor: Nimas Puspitasari, S.Pd., M.Pd.

This research is motivated by low student learning motivation which is caused by several things, such as learning that takes place only centered on the teacher and is also only based on textbooks, and teaching methods mostly use conventional methods, so students' involvement becomes limited. In addition, the limitations of learning media also cause the learning process to become less interesting. The formulation of the problem is whether there is an influence of the *game* based learning model assisted by Educaplay media on the motivation to learn Science and Social Studies subjects in class IV students at SD Islam Istiqomah. This research aims to determine whether or not there is an influence of the *game* based learning model assisted by Educaplay media on the motivation to learn Science and Social Studies subjects in class IV students at SD Islam Istiqomah.

This research uses a quantitative approach with the Quasi Experimental Design method. This research was carried out at SD Islam Istiqomah Ungaran, the independent variable with the symbol X is the *game* based learning model assisted by Educaplay media and the dependent variable with the symbol Y is student learning motivation. The population in this study was class IV students at SD Islam Istiqomah, totaling 115 students, the sample used was cluster sampling, namely Class IVA with 39 students as the control class and Class IVC with 38 students as the experimental class. The data collection technique uses a questionnaire through several tests including validity test, reliability test, normality test and homogeneity test, then data analysis techniques using the biserial correlation test and t test.

The results of the research show that the *game* based learning model assisted by Educaplay media has an influence on the motivation to learn Science and Social Studies in fourth grade students at SD Islam Istiqomah. This is proven by the results of hypothesis testing using the t test, namely with a calculated t value greater than the t table, 4.1247 > 1.992. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an influence of the *game* based learning model assisted by Educaplay media on the motivation to learn Science and Social Studies subjects in class IV students at SD Islam Istiqomah.

Keywords: game based learning model, educaplay, learning motivation

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amanda Trya Assa'adah

NIM : 22320026

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui menjadi milik sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik atas perbuatan saya tersebut.

Ungaran, 6 September 2026

Yang membuat pernyataan,



Amanda Trya Assa'adah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa : "Sesungguhnya, beserta kesulitan ada kemudahan."

(Qs. Al-Insyirah : 5)

"Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya, dan aku membuat ayahku bekerja setiap hari hingga lelah, jadi aku pastikan lelahnya tidak sia-sia."

(Penulis)

Persembahan

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk, Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kedua orang tua saya tercinta, Almarhum Ayahanda Kamdi dan Ibunda Umniyah. Terima kasih atas segala doa dan dukungan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih sudah mengantarkan saya sampai di titik ini. Khusus untuk Almarhum Ayahanda, semoga keberhasilan ini membuatmu tersenyum bangga di sana. Dan untuk ibunda tercinta pintu surgaku yang masih nyata, hiduplah lebih lama agar senantiasa mendampingi dan melihatku tumbuh berhasil.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran. Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis menjalankan studi. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Dr. Ida Zahara Abidah, S.Ag., M.Si., selaku Rektor Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang.
2. Dra. Sri Widayati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ridha Sarwono, S.Sn.,M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang yang telah memberikan kemudahan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Dr. Puji Winarti, S.Pd.,M.Pd., selaku Pembimbing Utama yang dengan ikhlas dan tiada lelah dalam memberikan bimbingan serta memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Nimas Puspitasari, S.Pd.,M. Pd., selaku Pembimbing Pendamping yang dengan ketulusan dan kesabaran membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen beserta staf pegawai FKIP Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Masykur, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SD Islam Istiqomah Ungaran yang telah memberikan izin sehingga memudahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teruntuk Almarhum Bapak Kamdi, yang telah terlebih dahulu berpulang sebelum sempat menyaksikan penulis menyelesaikan perjalanan ini. Ada rasa kehilangan yang tidak pernah benar-benar selesai, terlebih ketika sampai pada titik yang begitu ingin penulis rayakan bersama Bapak. Andai waktu mengizinkan, penulis tentu ingin sekali Bapak ada di sini, menyaksikan satu per satu perjuangan yang akhirnya berhasil dilewati. Ada banyak cerita yang ingin penulis sampaikan, dan ada satu kalimat sederhana yang rasanya ingin sekali penulis dengar: ‘ Bapak bangga padamu, nak.’ Namun, ketika pertemuan tidak lagi memungkinkan, doa menjadi satu-satunya cara penulis menyampaikan bahwa pencapaian ini juga menjadi bagian dari cinta dan kenangan yang Bapak tinggalkan.

9. Teruntuk Ibu Umniyah, ibu tunggal yang hebat luar biasa yang selalu menjadi penyemangat penulis. Kiranya sebanyak apapun kalimat yang tertulis tidak akan bisa mengutarakan semua amal kebaikan Ibu. Anakmu hanya bisa mengatakan maaf dan terimakasih. Maaf atas setiap tindakan yang mengecewakan, maaf atas setiap hal hal yang belum mampu penulis usahakan, maaf karena masih belum mampu menjadi seperti yang Ibu inginkan. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah usai, terima kasih telah menjadi teman hidup, terima kasih untuk semua yang Ibu berikan untuk penulis, semoga keberkahan selalu menyertai Ibu.
10. Keluarga penulis, Mbak Indah, Mbak Ica, Adek Bagas, serta ponakan-ponakan penulis: Adit, Nala, Zafran, dan Zhafi terima kasih atas setiap dukungan dan doa yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh rasa syukur, didampingi oleh keluarga yang senantiasa menyayangi dan menguatkan penulis.
11. Teman-teman mahasiswa Prodi PGSD angkatan 2022, yang berjuang bersama selama menuntut ilmu di Undaris.
12. Dan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Kritik dan saran yang membangun penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan mendapat *ridha Allah aamiin.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

PERNYATAAN KEASLIAN vi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penulisan 6
D. Manfaat Penulisan 7
E. Penegasan Istilah 8
F. Sistematika Penulisan Skripsi 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA 12

A. Deskripsi Teori 12
   1. Model Pembelajaran *Game Based Learning* 12
   2. Media *Educaplay* 20
   3. Motivasi Belajar 26
B. Penelitian Relevan 31
C. Kerangka Pikir 33
D. Hipotesis Penelitian 35

BAB III METODE PENELITIAN 37

A. Jenis Penelitian 37
B. Desain penelitian 37

C. Lokasi dan Waktu Penelitian 38
D. Variabel Penelitian 39
E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling 39
F. Teknik Pengumpulan Data 41
G. Validitas dan Reliabilitas 43
H. Teknik Analisis Data 47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 51

A. Deskripsi Data 51
1. Profil Lokasi Penelitian 51
2. Sajian Data 52
3. Hasil Penelitian 54
B. Pembahasan 59

BAB V PENUTUP 66

A. Kesimpulan 66
B. Saran 66

DAFTAR PUSTAKA 68

LAMPIRAN 73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian 38

Tabel 3.2 Sampel Penelitian 41

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Angket 43

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas 45

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliablitas 46

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Nilai *Pretest* 53

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Nilai *Posttest* 54

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas 55

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas 56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir 35

Gambar 3.1 Uji Dua Pihak 50

Gambar 4.1 Kurva Uji Dua Pihak 59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 74

a. Surat Izin Penelitian 74

b. Surat Keterangan Melaksanakan Tugas 75

Lampiran 2 76

a. Alur Tujuan Pembelajaran 76

b. Modul Ajar Kelas Eksperimen 78

c. Modul Ajar Kelas Kontrol 91

Lampiran 3 101

a. Kisi-kisi Instrumen Angket 101

b. Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen 102

c. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen 106

d. Sampel Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen 107

e. Sampel Hasil *Pretest* Kelas Kontrol 108

f. Sampel Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen 109

g. Sampel Hasil *Posttest* Kelas Kontrol 110

Lampiran 4 111

a. Rekapitulasi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 111

b. Rekapitulasi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol 112

c. Rekapitulasi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 113

d. Rekapitulasi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 114

Lampiran 5 115

a. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen 115

b. Hasil Uji Normalitas 116
c. Hasil Uji Homogenitas 116
Lampiran 6 Presentase Distribusi t (df = 41-80) 117
Lampiran 7 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian 118
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Penelitian Skripsi 119
Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup 120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan merupakan suatu pendekatan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan terencana, bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa untuk mengoptimalkan kemampuan mereka sepenuhnya. Pendidikan nasional menghasilkan siswa yang beriman, berakhlak luhur, cerdas, kreatif, dan mempunyai kompetensi yang dibutuhkan dalam lingkup kehidupan sehari-hari. Hal tersebut mengidentifikasikan bahwa pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan individu yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, kreatif, serta memiliki kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan kehidupan. Pendidikan yang berkualitas ditandai oleh perilaku yang efektif antara guru dan siswa yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Pada kenyataannya, mutu pembelajaran sangat memengaruhi pencapaian tujuan pendidikan, karena melalui proses belajar mengajar nilai, pengetahuan, dan keterampilan disampaikan kepada siswa (Ilham, 2019:115).

Implementasinya di sekolah dasar, pembelajaran mencakup berbagai mata pelajaran, salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran IPAS dirancang sebagai pembelajaran integratif yang menggabungkan konsep pengetahuan dan sosial untuk membantu siswa memahami kejadian secara komprehensif. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang

pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa (Mulyasa, 2023:69). Selain itu, panduan dari Kemendikbudristek juga menekankan pentingnya pendekatan yang berpusat pada siswa serta penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran IPAS tidak hanya fokus pada pengajaran materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang memiliki arti.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang optimal perlu melibatkan partisipasi siswa ditiap tahapan belajar. Pendekatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menekankan pada eksplorasi, penggunaan metode ilmiah, dan keterpautan materi dengan kehidupan sosial (Widiastuti & Wahyudi, 2022:105). Siswa diajak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, bereksperimen, dan menyimpulkan sehingga dapat mengembangkan pemahaman secara mandiri. Ciri-ciri ini menegaskan bahwa pembelajaran IPAS harus bersifat interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada siswa. Kondisi belajar mengajar seperti ini berhubungan erat dengan motivasi belajar, karena partisipasi aktif akan menumbuhkan minat serta keinginan untuk belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang menggerakkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Sumber motivasi dapat berasal dari dalam diri maupun dari luar diri siswa (Hamzah B. Uno, 2007:20). Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan sikap antusias, tekun, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, motivasi yang rendah dapat berdampak

pada kurangnya konsentrasi, minimnya partisipasi, serta hasil belajar yang kurang optimal (Sardiman, 2018:75).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum sepenuhnya berjalan optimal. Metode konvensional masih menjadi dominan, menyebabkan keterlibatan siswa menjadi terbatas. Menurut Putri dan Lestari (2023:7) pendekatan satu arah cenderung membuat siswa cepat merasa bosan. Situasi serupa terjadi pada pembelajaran IPAS di SD Islam Istiqomah Ungaran terutama pada siswa kelas IV, dimana siswa lebih pasif dan minim keterlibatan. Kurangnya variasi model serta media pembelajaran membuat suasana kelas menjadi kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur Indah Maulida, S.Pd., selaku guru kelas IVA pada tanggal 13 Maret 2026, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS masih terdapat kendala yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh metode konvensional yang fokus pada penjelasan verbal, sehingga peluang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif menjadi terbatas. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran dan alat peraga juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Kondisi tersebut berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui kurangnya antusiasme, partisipasi, serta keterlibatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Rendahnya motivasi belajar tersebut menimbulkan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya semangat dalam

mengikuti pelajaran, minimnya inisiatif untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta rendahnya tingkat konsentrasi. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka tujuan pembelajaran IPAS yang berorientasi pada pemahaman konsep dan pengembangan kemampuan berpikir tidak akan diraih secara maksimal.

Inovasi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa adalah penerapan model pembelajaran *game based learning* (GBL). Menurut hasil penelitian Hidayat dkk. (2023:129) GBL adalah model pengajaran yang memanfaatkan permainan sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dengan penerapan permainan, siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan, yang membuat mereka lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui penggunaan permainan, siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, model ini juga dapat mendorong interaksi, kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Model pembelajaran *game based learning* (GBL) lebih efektif jika dipadukan dengan media *educaplay*. Media ini merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, serta permainan edukatif yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran (Rahmayanti dkk., 2024:179). Penggunaan media ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar melalui pengalaman yang lebih menarik dan beragam. Selain itu, media berbasis permainan digital juga dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar

karena menawarkan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Penelitian mengenai penerapan *game based learning* (GBL) telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Thenaya dan Indrapagastuti (2025:3) yang menunjukkan bahwa penerapan *game based learning b*erbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kuntari dan Siwi (2026:71) menunjukkan bahwa implementasi *game based learning* dalam pembelajaran IPAS mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

Penelitian-penelitian tersebut masih difokuskan pada penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran Matematika dan implementasi *game based learning* pada pembelajaran IPAS yang dideskripsikan secara kualitatif. Penelitian mengenai penerapan *game based learning* berbantuan *educaplay* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang Sekolah Dasar khususnya kelas IV, masih belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji efektivitas penerapan *game based learning* berbantuan *educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ”Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning*

Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning* Berbantuan Media *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Untuk mengetahui ada dan tidak adanya pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Game based learning* Berbantuan Media *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dalam pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), khususnya yang berkaitan dengan kajian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis permainan yang didukung oleh media *educaplay* terhadap peningkatan motivasi serta semangat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan model dan media pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan atau pemahaman kepada pengajar untuk mengimplementasikan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi dalam upaya meningkatkan kualitas kompetensi guru serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif.

d. Bagi Peneliti

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman

empiris bagi peneliti dalam mengimplementasikan model dan media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

E. Penegasan Istilah

Penjelasan mengenai istilah dalam penelitian ini bertujuan untuk mencegah terjadinya variasi dalam pemahaman terhadap judul yang diambil. Dengan demikian, beberapa istilah dalam penelitian ini harus diuraikan secara detail seperti berikut:

1. Model Pembelajaran GBL Berbantuan Media *Educaplay*

Model pembelajaran *Game based learning* (GBL) adalah model pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai sarana pencapaian tujuan belajar melalui permainan, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan permainan yang menantang, menyenangkan, dan terstruktur. Dalam penelitian ini, model pembelajaran GBL diintegrasikan dengan media *educaplay*, yaitu platfrom pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, *froggy jumps*, *puzzle*, dan aktivitas interaktif lainnya. Permainan yang akan dimainkan melalui media *educaplay* adalah permainan *froggy jumps*.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *game based learning* (gbl) berbantuan media *educaplay* dalam penelitian ini adalah:

1) Memilih *game* yang sesuai topik pembelajaran. Pada tahap ini, guru memilih *game* yang sesuai dengan topik pembelajaran, *game* yang dipilih melalui *website educaplay* adalah *game froggy jumps*.

2) Penjelasan konsep. Guru memaparkan materi pembelajaran yang akan disampaikan lewat *game*.
3) Penyampaian aturan main *game*. Pada tahap ini, guru menyampaikan aturan permainan *game* yang akan dilakukan.
4) Pelaksanaan *Game*. Pada tahap ini, siswa bermain *game* menggunakan permainan *froggy jumps* yang telah ditentukan sebelumnya. Guru melakukan observasi, intervensi, dan jaga sesi.
5) Merangkum pengetahuan. Pada tahap ini, siswa dibantu oleh guru membuat rangkuman pengetahuan yang diperoleh melalui *game*.
6) Melakukan refleksi. Pada tahap ini, siswa dan guru membahas hasil dari kegiatan.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan/semangat yang timbul dari dalam dan yang bersumber dari luar diri siswa, baik yang disadari maupun tidak, untuk mengikuti kegiatan, latihan, serta pengalaman demi meraih tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, motivasi belajar yang dimaksud adalah motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran setelah siswa menerima pembelajaran melalui model GBL berbantuan media *educaplay*. Dalam rangka mengukur tingkat motivasi belajar siswa, penelitian ini mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh Hamzah B.Uno (2007). Indikator-indikator tersebut meliputi: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam

belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Mata pelajaran IPAS merupakan pergantian nama dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah ditetapkan oleh Kemendikbud bersamaan dengan pemberlakuan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Walaupun namanya berganti, substansinya tetap mencakup integrasi pengetahuan alam dan sosial untuk membangun pemahaman holistik mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter siswa melalui pendekatan interdisipliner yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, subjek yang dibahas adalah pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar Islam Istiqomah Ungaran dengan materi Bab 1 tentang Tumbuhan topik Bagian Tubuh Tumbuhan.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu meliputi bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal berisi halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, abstrak, pernyataan keaslian, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian inti terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab

III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan Bab V Penutup.

Bab I Pendahuluan yang berisi: (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, (5) penegasan istilah, dan (6) sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka yang menjelaskan: (1) kajian pustaka, (2) deskripsi teori, (3) penelitian relevan, (4) kerangka pikir, dan (5) hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian yang meliputi: (1) jenis penelitian, (2) desain penelitian, (3) lokasi dan waktu penelitian, (4) variabel penelitian, (5) populasi, sampel, dan teknik sampling, (6) teknik pengumpulan data, (7) validitas dan reliabilitas instrumen, dan (8) teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang berisi: (1) deskripsi data yang memuat tentang profil lokasi penelitian, sajian data dan hasil penelitian, dan (2) pembahasan.

Bab V Penutup yang berisi: (1) kesimpulan, dan (2) saran. Serta bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran GBL

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Octavia (2020:128) model pembelajaran merupakan suatu prosedur yang disusun secara terstruktur serta digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang di dalamnya mencakup berbagai komponen, seperti strategi, teknik, metode, media, serta alat pembelajaran. Mirdad (2020:17) mengemukakan bahwa model pembelajaran berperan sebagai acuan untuk guru dalam merancang dan melaksanakan aktivitas belajar di kelas, mulai dari pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan media dan alat bantu, sampai penggunaan instrumen penilaian untuk menjamin tercapainya sasaran pembelajaran. Sedangkan Joyce & Weil dalam Khoerunnisa & Aqwal (2020:19) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang mampu dimanfaatkan guna merancang kurikulum (rencana pembelajaran untuk jangka waktu panjang), mengembangkan bahan ajar, dan memandu proses belajar di ruang kelas atau lokasi lainnya. Model pembelajaran bisa dipandang sebagai pilihan pola, yang menunjukkan bahwa para pendidik dapat menentukan model pengajaran yang paling tepat dan efisien untuk mencapai sasaran pendidikan mereka.

Berdasarkan berbagai pandangan yang ada, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu struktur kerja sistematis yang membantu guru mencapai tujuan pendidikan dengan memberikan panduan lengkap guna merancang, menerapkan, dan menilai kegiatan belajar mengajar. Dalam penerapannya, guru dalam menetapkan model pembelajaran yang paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Model Pembelajaran GBL

Luh dkk. (2025:809) mengemukakan bahwa model pembelajaran GBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan permainan digital guna memperbaiki proses belajar, penyampaian informasi, dan penilaian Sejalan dengan pendapat tersebut, Upit Hofifah & Mislan (2025:43) mengemukakan bahwa GBL merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan *game* yang dibuat dengan tujuan untuk mendukung proses pendidikan. Guru dapat mendorong aspek emosional, intelektual, dan psikomotor siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain.

Debrenti dalam Nuril Fajriyah (2025:1526) GBL adalah penggunaan permainan yang bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan dan pengalaman belajar siswa. Dalam pelaksanaannya, *game based learning* (GBL) memungkinkan guru menggunakan permainan edukatif, baik digital maupun non-digital, untuk membuat suasana pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Kondisi ini

diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan menumbuhkan keinginan mereka untuk menggali ilmu. GBL adalah model pembelajaran interaktif yang sesuai dengan minat dan memunculkan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Model ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk menghadapi tantangan dan mencapai tujuan, tetapi juga membantu mereka belajar bagaimana bekerja sama dan memecahkan masalah (Rachmania, 2024:2).

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa GBL adalah model pembelajaran interaktif yang memanfaatkan elemen permainan edukatif, baik digital maupun nondigital, untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kerja tim. Selain itu, *game based learning* (GBL) tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga meningkatkan aspek intelektual, emosional, dan keterampilan siswa, termasuk kemampuan untuk bekerja sama dan memecahkan masalah melalui pengalaman belajar sambil bermain.

c. Kelebihan Model Pembelajaran GBL

Kelebihan model pembelajaran *game based learning* menurut Anggraini dkk. (2021:1890) adalah sebagai berikut:

1) Siswa bisa berhubungan lebih berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar mengajar.
2) Isinya lebih jelas dipahami oleh siswa.

3) Penjelasan lebih mudah dicerna oleh siswa.
4) Membangun suasana pembelajaran yang penuh keceriaan, antusiasme, dan kenyamanan.
5) Menguatkan semangat kebersamaan dan keharmonisan di antara siswa.
6) Memberikan kemudahan bagi guru untuk menginspirasi siswa agar belajar lebih giat.

Kelebihan model pembelajaran *game based learning* (GBL) menurut Shellyna dkk. dalam Luh dkk. (2025:811) adalah sebagai berikut:

1) Interaktif.
2) Memudahkan pembelajaran.
3) Memiliki daya tarik sendiri.
4) Dapat mengukur pemahaman.

Oktavia dalam Binti Damris & Putra (2025:159) juga mengungkapkan kelebihan model *game based learning* (GBL) sebagai berikut:

1) Mampu meningkatkan motivasi belajar.
2) Mendorong keterlibatan langsung siswa.
3) Dapat melatih kemampuan literasi.
4) Dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
5) Siswa lebih aktif, berfikir logis, dan merasa senang ketika kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model GBL adalah sebagai berikut:

1) Siswa berpartisipasi secara langsung dan lebih aktif.
2) Isi pembelajaran lebih jelas, mudah dipahami, dan mudah dicerna oleh siswa.
3) Membangun suasana pembelajaran yang ceria, antusias, nyaman, serta kebersamaan.
4) Meningkatkan motivasi belajar dan kemudahan guru menginspirasi siswa.
5) Bersifat interaktif, menarik, memudahkan pembelajaran, serta mengukur pemahaman.
6) Melatih kemampuan literasi, kognitif, serta berpikir logis dengan rasa senang.

d. Kekurangan Model Pembelajaran GBL

Kekurangan model pembelajaran *game based learning* menurut Kurniawan (2022:126) adalah sebagai berikut:

1) Memerlukan peralatan dan sumber belajar tambahan.
2) Kondisi kelas seringkali tidak mendukung proses pembelajaran.
3) Memerlukan durasi pembelajaran yang cukup panjang.
4) Pengaturan pembelajaran harus dirancang secermat mungkin.

Binti Damris & Putra (2025:169) mengemukakan beberapa kekurangan model *game based learning* (GBL) yaitu:

Islam dkk. (2024:619) mengemukakan beberapa kekurangan model *game based learning* (GBL) sebagai berikut:

1) Memerlukan kurva pembelajaran yang lebih panjang dibandingkan model tradisional.
2) Menjadi tantangan jika kurikulum memiliki batas waktu yang ketat.
3) Memerlukan sumber daya dan media tambahan untuk menjamin keberhasilan pembelajaran.
4) Lingkungan kelas yang terlalu ramai menyebabkan kebisingan dan menurunkan kesesuaian belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan model GBL adalah sebagai berikut:

1) Memerlukan peralatan, sumber daya, dan media tambahan yang memadai.
2) Kondisi kelas sering tidak mendukung, seperti kebisingan akibat keramaian.
3) Memerlukan durasi dan kurva pembelajaran lebih panjang, menantang jadwal kurikulum ketat.
4) Perlu pengaturan dan perancangan *game* yang cermat agar relevan dan tidak mengalihkan perhatian siswa.
5) Menurunkan efektivitas pembelajaran karena siswa lebih fokus permainan daripada materi.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran GBL

Samudra dalam Islam dkk. (2024:620) mengemukakan ada

enam (sintak) dalam mengimplementasikan *game based learning* (GBL) yakni sebagai berikut:

1) Menyeleksi materi yang relevan. Tentukan permainan yang cocok dengan rencana pembelajaran
2) Penjelasan konsep. Sebelum memulai permainan, guru memberikan pemahaman kepada siswa dengan menguraikan pokok permasalahannya.
3) Aturan. Guru menguraikan tata cara permainan yang harus dipatuhi selama permainan dijalankan.
4) Memainkan *game*. Media yang telah disiapkan guru digunakan oleh siswa untuk bermain *game*.
5) Menyimpulkan materi. Siswa dan dibantu guru menyimpulkan materi yang mereka pelajari.
6) Melakukan Refleksi. Merefleksikan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan.

Menurut Hardianto & Irwan dalam Santoso & Masfufah (2023:87) model pembelajaran GBL memiliki sintaks sebagai berikut:

1) Memilih *game* yang sesuai topik pembelajaran.
2) Penjelasan konsep.
3) Penyampaian aturan main *game*.
4) Pelaksanaan *game*.
5) Merangkum pengetahuan.
6) Melakukan refleksi.

Wiyono dkk. (2024:16680) mengemukakan prosedur model *game based learning* (GBL) dengan 7 sintaks yakni sebagai berikut:

1) Menetapkan topik atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai..
2) Menentukan jenis aktivitas atau rangkaian permainan yang relevan untuk mendukung pencapaian hasil pembelajaran, serta disesuaikan dengan bentuk penilaian yang digunakan.
3) Guru menjelaskan prosedur pelaksanaan serta aturan yang harus dipatuhi selama penerapan model GBL.
4) Melaksanakan penilaian terhadap siswa berdasarkan keterlibatan dan hasil kegiatan yang telah dilakukan.
5) Guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dengan memanfaatkan umpan balik dari siswa.
6) Guru berperan sebagai fasilitator sekaligus pengelola jalannya kegiatan pembelajaran hingga waktu yang telah ditentukan.
7) Guru melakukan evaluasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka langkah-langkah model pembelajaran *game based learning* (GBL) yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Hardianto & Irwan dalam Santoso & Masfufah (2023:87), yaitu:

1) Memilih *game* yang sesuai topik pembelajaran. Pada tahap ini, guru memilih *game* yang sesuai dengan topik pembelajaran, *game* yang dipilih melalui *website educaplay* adalah *game froggy jumps*.

Froggy jumps merupakan salah satu jenis permainan edukatif pada platform *educaplay* yang menggabungkan unsur kuis dengan permainan melompat.

2) Penjelasan konsep. Guru memaparkan materi pembelajaran yang akan disampaikan lewat *game* .
3) Penyampaian aturan main *game*. Pada tahap ini, guru menyampaikan aturan permainan *game* yang akan dilakukan.
4) Pelaksanaan *Game*. Pada tahap ini, siswa bermain *game* menggunakan permainan *froggy jumps* yang telah ditentukan sebelumnya. Guru melakukan observasi, intervensi, dan jaga sesi.
5) Merangkum pengetahuan. Pada tahap ini, siswa dibantu oleh guru membuat rangkuman pengetahuan yang diperoleh melalui *game* .
6) Melakukan refleksi.

2. Media *Educaplay*

a. Pengertian Media

Sadiman dalam Kustandi Cecep (2020:69) menyatakan bahwa media berfungsi sebagai sarana perantara dalam menyalurkan pesan kepada penerima. Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai wadah yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pihak pengirim kepada pihak yang dituju. Pesan instruksional adalah materi yang diterima, dan tujuan yang dicapai adalah menyelesaikan proses belajar. Media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena

berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk membuat pelajaran lebih mudah diterima (Dianita dkk., 2024:277).

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena menjadi wadah pesan yang membuat materi lebih mudah diterima dan proses belajar lebih efektif. Media berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara sumber pesan seperti guru dan penerima pesan, yaitu siswa.

b. Pengertian Media *Educaplay*

Batitusta & Hardinata (2024:2687) *educaplay* adalah *website* yang menyediakan media pendidikan interaktif dan menarik dengan berbagai fiturnya. Ini termasuk *game Froggy Jumps, Game Letter Unscramble, Game Words, Game Puzzle, Game Abc, Game Memory, Game Quis,* dan lain sebagainya. Menurut Cahyono & Setiyadi dalam Fernanda dkk. (2024:60) mengemukakan bahwa *educaplay* merupakan sebuah platform online yang menawarkan berbagai alat serta kegiatan interaktif untuk proses belajar. *Educaplay* menawarkan banyak jenis kegiatan interaktif, seperti kuis, puzzle, dan permainan ingatan, yang dapat disesuaikan dengan konten pembelajaran. Sedangkan menurut Nurmaizura dkk. (2024:175) *educaplay* adalah platfrom media pendidikan yang memungkinkan guru menyajikan materi melalui permainan yang menarik. Salah satu contohnya adalah *Prog Game*, dimana siswa dihadapkan pada tantangan untuk menjawab serangkaian

pertanyaan dengan memilih opsi yang tepat untuk mendapatkan poin.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media *educaplay* merupakan platform digital interaktif untuk pembelajaran yang menyediakan berbagai aktivitas menarik, seperti kuis, teka-teki silang, permainan *memory, Froggy Jumps, Letter Unscramble, Puzzle,* dan *Prog Games*. Platform ini dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran oleh guru, sehingga membuat kegiatan belajar menjadi interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui tantangan berpoin.

Pada penelitian ini, permainan yang dipilih melalui *website educaplay* adalah permainan *froggy jumps*. *Froggy Jumps* merupakan salah satu jenis permainan edukatif pada platform *educaplay* yang menggabungkan unsur kuis dengan permainan melompat. Dalam permainan ini, siswa menjawab pertanyaan dengan memilih jawaban yang benar agar karakter katak (*froggy*) dapat melompat ke tujuan yang ditentukan. Setiap jawaban yang benar akan menambah poin, sedangkan jawaban yang salah tidak mendapatkan poin. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, motivasi belajar, serta pemahaman materi melalui suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

c. Kelebihan Media *Educaplay*

Vera Novitasari (2024:52) mengemukakan beberapa kelebihan media *educaplay* adalah sebagai berikut:

1) Memfasilitasi guru dalam menyusun soal.
2) Poin diberikan untuk setiap soal dan ditampilkan ketika siswa menjawab dengan benar.
3) Setiap siswa memperoleh kuis yang berbeda secara otomatis selama pelaksanaan kuis.

Páez Quinde dkk. (2022:33) mengemukakan beberapa kelebihan media *educaplay* antara lain sebagai berikut:

1) Memiliki sifat interaktif dan mudah dioperasikan.
2) Mudah untuk menyisipkan gambar dan audio sesuai kebutuhan.
3) Karena berbasis platform daring, aplikasi tidak perlu diinstal.
4) Mendukung berbagai bahasa.

Harizah & Barat (2025:1403) mengemukakan beberapa kelebihan media *educaplay* adalah sebagai berikut:

1) Interaktivitas yang tinggi.
2) Menawarkan banyak pilihan penggunaan.
3) Menyediakan akses yang praktis dan mudah.
4) Dilengkapi dengan fitur analisis dan pemantauan kemajuan.
5) Menyediakan dukungan untuk berbagai macam media pembelajaran.
6) Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *educaplay* adalah sebagai berikut:

1) Memudahkan guru membuat soal evaluasi (ulangan, kuis, UTS, dan UAS).
2) Saat jawaban benar, bisa langsung memberikan poin dan umpan balik.
3) Terdapat berbagai macam permainan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan.
4) Bersifat interaktif dengan operasional yang sederhana dan mudah digunakan.
5) Mendukung penyisipan media seperti gambar dan musik.
6) Dapat memotivasi siswa.
7) Berbasis web dan tidak membutuhkan instalasi aplikasi.
8) Sangat mudah diakses dan tersedia dalam berbagai bahasa.

d. Kekurangan Media *Educaplay*

Vera Novitasari (2024:53) mengemukakan beberapa kekurangan media *educaplay* adalah sebagai berikut:

1) Potensi gangguan jaringan atau koneksi internet yang sewaktu-waktu bermasalah.
2) Keterbatasan sarana di sekolah.
3) Mengenai pengelolaan waktu, siswa yang awalnya mendapatkan peringkat tinggi mungkin menurun karena mereka mengelola waktu

mereka dengan buruk.

Harizah & Barat (2025:1404) mengemukakan beberapa kekurangan media *educaplay* antara lain sebagai berikut:

1) Dependensi pada koneksi internet yang stabil.
2) Versi gratis permainan memiliki fitur terbatas.
3) Kurang rinci untuk materi pembelajaran yang kompleks.
4) Bergantung pada kualitas desain pengguna, kurangnya fitur manajemen yang lengkap.
5) Pembelajaran sosial tidak didukung secara menyeluruh.
6) Keterbatasan untuk menyesuaikan desain.

Ansori dkk. (2025:5) mengemukakan beberapa kekurangan media *educaplay* antara lain sebagai berikut:

1) Iklan yang mengganggu fokus saat digunakan.
2) Proses belajar terhambat oleh kecepatan akses platform yang lambat.
3) Membutuhkan pelatihan guru untuk memaksimalkannya.
4) Agar *game* menjadi lebih relevan, konten dan variasi harus diperkaya.
5) Tidak dapat diakses melalui berbagai perangkat dan koneksi internet.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *educaplay* adalah sebagai berikut:

1) Karena sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil, sangat

rentan terhadap gangguan jaringan.

2) Keterbatasan sarana pendidikan serta aksesibilitas ke internet dan perangkat berbeda.
3) Versi gratis tidak memiliki banyak fitur, seperti berbagai macam *game* dan konten yang perlu diperkaya.
4) Kecepatan akses yang lambat, iklan yang mengganggu, dan desain platform yang tidak mudah dipahami.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2007:23), motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran, yang berfungsi untuk mendorong munculnya perilaku belajar. Motivasi belajar muncul akibat faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dan faktor ekstrinsik yang berasal dari luar diri siswa. Faktor intrinsik mencakup keinginan dan hasrat sukses, dorongan kebutuhan belajar, serta harapan terhadap cita-cita. Sementara faktor ekstrinsik mencakup penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan pembelajaran yang menarik.

Hariki Fitrah (2024:33) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah kondisi yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Hal ini mencakup berbagai faktor seperti kebutuhan, minat, tujuan, dan harapan yang mempengaruhi sejauh mana keinginan siswa

untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan berusaha mencapai hasil yang diinginkan. Nashar dalam Nurmala dkk. (2014:6) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keinginan siswa untuk terlibat melalui proses pembelajaran, yang didorong oleh hasrat untuk mencapai hasil optimal. Motivasi ini mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sebaliknya, minimnya motivasi belajar dapat menurunkan antusiasme pembelajaran serta berdampak negatif terhadap prestasi akademik siswa.

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam maupun luar yang memengaruhi keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar guna mencapai prestasi optimal. Faktor intrinsik meliputi hasrat sukses, kebutuhan belajar, dan harapan cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsik mencakup penghargaan, lingkungan kondusif, serta kegiatan pembelajaran yang menarik.

b. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B.Uno (2007:23) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4) Adanya penghargaan dalam belajar.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Indikator motivasi belajar menurut Dimyati dan Mudjiono (2006:97) adalah sebagai berikut:

1) Cita-cita atau aspirasi siswa.
2) Kemampuan siswa.
3) Kondisi siswa.
4) Kondisi lingkungan siswa.
5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran.
6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Sedangkan menurut Sardiman (2008: 83) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut :

1) Tekun menghadapi tugas.
2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa).
3) Menunjukan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4) Lebih senang bekerja mandiri.
5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8) Senang memecahkan masalah soal-soal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka indikator yang menunjukkan motivasi belajar yang akan digunakan sebagai panduan dan kemudian diubah menjadi pernyataan pada skala motivasi belajar siswa adalah indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B.Uno (2007:23) adalah sebagai berikut.

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4) Adanya penghargaan dalam belajar.
5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

4. Penerapan Model Pembelajaran GBL Berbantuan Media *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Model pembelajaran GBL merupakan model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Implementasi model ini dilakukan dengan memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik, salah satunya melalui penggunaan platform berbasis web seperti *educaplay*. Melalui pemanfaatan media tersebut, siswa dapat terlibat dalam aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga suasana kegiatan belajar menjadi lebih interaktif serta mampu mengurangi

kejenuhan.

Penerapan model *game based learning* (GBL) diawali dengan tahap memilih *game* yang sesuai dengan topik pembelajaran, di mana guru menentukan jenis permainan pada *educaplay* yang relevan dengan materi IPAS yang akan dipelajari. Jenis permainan yang dipilih adalah *froggy jumps*. Selanjutnya, pada tahap penjelasan konsep, guru menyampaikan materi secara singkat agar siswa memiliki pemahaman awal sebelum mengikuti permainan. Setelah itu, guru menyampaikan aturan permainan agar siswa memahami langkah-langkah dan tata cara bermain dengan baik.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan *game* , di mana siswa secara aktif terlibat dalam permainan yang telah disiapkan. Pada tahap ini, siswa belajar melalui pengalaman langsung, berkompetisi secara sehat, serta berusaha menyelesaikan tantangan yang ada dalam permainan. Kegiatan ini dapat menumbuhkan rasa antusias, semangat belajar, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah permainan selesai, dilakukan tahap merangkum pengetahuan, yaitu siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari selama permainan berlangsung. Tahap ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman konsep yang diperoleh siswa. Terakhir, dilakukan tahap refleksi, di mana siswa diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pengalaman belajar, kesulitan yang dihadapi, serta perasaan mereka selama mengikuti pembelajaran.

Dengan menerapkan model *game based learning* (GBL)

berbantuan media *educaplay*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif. Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar melalui permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, karena siswa merasa tertantang, tertarik, dan tidak mudah bosan. Oleh karena itu, model ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penulisan yang relevan dengan penulisan ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agustin dan Kaliwanovia (2024) dengan judul "*Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*" yang terbit dalam jurnal pendidikan dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi dan wawancara terhadap siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *educaplay* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Namun, penelitian ini belum menguji pengaruh secara kuantitatif serta belum menggunakan model *game based learning* sebagai variabel utama, sehingga hubungan sebab-akibat belum dapat dibuktikan secara empiris. Hasil penelitian Agustin dan Kaliwanovia (2024) mengenai penggunaan media *Educaplay* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi salah satu acuan dalam penelitian ini. Kajian

tersebut mendukung pemanfaatan *Educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif, sedangkan penelitian ini mengkaji penerapannya bersama model *Game Based Learning* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mukni'ah dkk. (2024) dengan judul "*The Development of Game-Based Learning Media Using Educaplay to Increase Student Motivation and Participation*" yang dipublikasikan dalam jurnal pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tahapan pengembangan produk dan uji kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *educaplay* dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa. Meskipun demikian, penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan media dan belum menguji pengaruh model pembelajaran secara eksperimen, sehingga belum diketahui secara pasti besarnya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Mukni'ah dkk. (2024) memberikan gambaran mengenai pemanfaatan *Educaplay* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Temuan tersebut menjadi pertimbangan dalam penggunaan *Educaplay* pada penelitian ini, yang lebih menekankan pengujian pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan Educaplay terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas IV.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Perdana (2023) dengan judul "*Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay*

untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD" yang diterbitkan dalam jurnal pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui keaktifan dan antusiasme dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini belum mengintegrasikan model *game based learning* secara sistematis serta belum menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur tingkat motivasi belajar secara objektif. Temuan Rahmawati dan Perdana (2023) mengenai penggunaan *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi pendukung bagi pemilihan media dalam penelitian ini. Pengembangan penelitian dilakukan melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* dan pengujian pengaruhnya terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas IV dengan pendekatan kuantitatif.

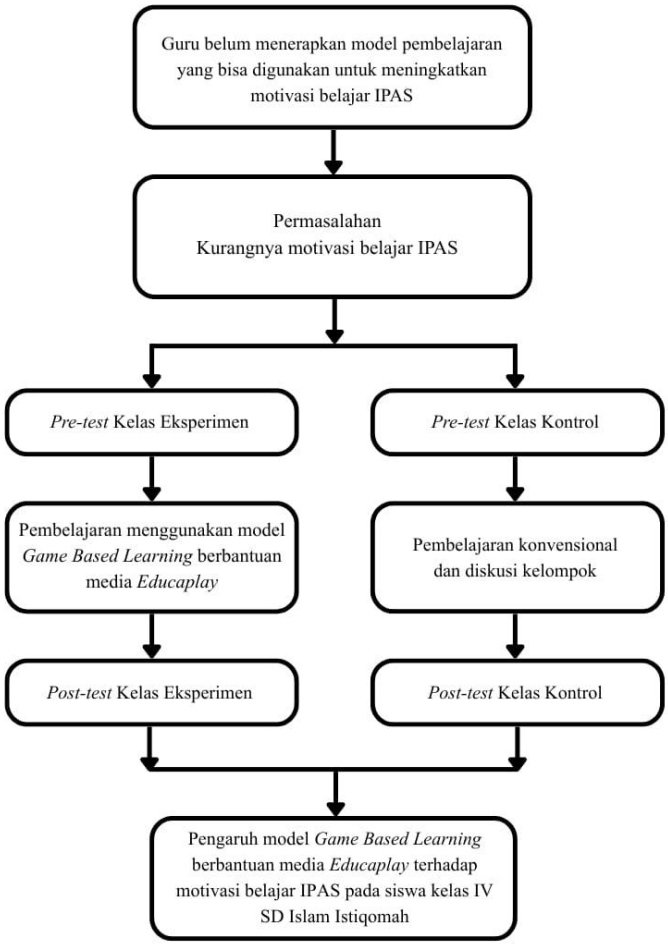
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menjelaskan secara teori hubungan antar variabel yang diharapkan terjadi, berdasarkan hasil penelitian dan pustaka yang ditinjau. Kerangka ini menjadi dasar untuk merencanakan dan menyusun langkah-langkah selanjutnya. Penjelasan kerangka berpikir disajikan dalam bentuk diagram alur yang sederhana dan disertai penjelasan singkat. Diagram tersebut membantu peneliti memahami dan menyelesaikan masalah utama dalam penelitian.

Berdasarkan hasil pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Islam Istiqomah, terlihat bahwa tingkat motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi belajar dipengaruhi berbagai faktor, yaitu model pengajaran guru yang masih konvensional dengan penyampaian materi dan tugas rutin saja, sehingga siswa kurang termotivasi secara intrinsik dan hanya bergantung pada arahan guru. Selain itu, guru jarang menggunakan media interaktif atau kegiatan menarik dalam pembelajaran IPAS, hanya mengandalkan buku teks, yang mengakibatkan minat siswa semakin menurun dan sulit mengembangkan dorongan mandiri untuk belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, guru diwajibkan menerapkan strategi, metode, atau model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran IPAS dengan optimal. Salah satu model yang efektif adalah GBL berbantuan media *educaplay*, yakni model pembelajaran yang mengintegrasikan elemen *game* interaktif untuk merangsang motivasi intrinsik melalui tantangan menyenangkan, pencapaian poin, dan kompetisi sehat pada platform *educaplay*. Dengan penerapan *game based learning* (GBL) berbantuan *educaplay*, diharapkan terjadi peningkatan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Islam Istiqomah.

Skema dari kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Abdullah dkk. dalam (Hamdani & Sa'diyah, 2025:67) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan sebuah asumsi yang bersifat sementara mengenai permasalahan yang diangkat, karena jawaban tersebut

hanya didasarkan pada teori yang sah atau pada pemikiran logis yang belum terbukti kebenarannya berdasarkan bukti-bukti yang ada di lapangan. Berdasarkan latar belakang permasalahan dan kajian pustaka yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan media *educaplay* terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran.

H_0 : Tidak Ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan media *educaplay* terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2019:16), metode penelitian kuantitatif dimanfaatkan guna mengkaji populasi maupun sampel tertentu melalui pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, yang selanjutnya dianalisis secara statistik guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Selain itu, metode eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan melalui pemberian perlakuan (*treatment*) dalam kondisi tertentu guna mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2019:111). Dalam konteks penelitian pendidikan, metode eksperimen digunakan untuk menguji efektivitas suatu perlakuan terhadap perubahan perilaku atau hasil belajar siswa, serta membandingkannya dengan kondisi lain sebagai pembanding.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang diterapkan merupakan jenis *Quasi Eksperimental Design* yang menguji variabel bebas dengan variabel terikat yang dilakukan terhadap sampel kelas eksperimen atau kelas kontrol. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dengan membagi kelas menjadi dua bagian, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua kelas tersebut akan diberikan *pre-test* guna mengetahui kondisi awal siswa. Setelah itu, pada

proses pembelajaran akan diberikan perlakuan yang berbeda. Setelah diberi perlakuan, dua kelas tersebut diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan. Bentuk desain yang digunakan adalah, *Non Equivalent Control Group Design*. Desain dari penelitian ini digambarkan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	*Pre test*	Perlakuan	*Post test*
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

O_1 : nilai *Pretest* pada kelas eksperimen

O_2 : nilai *Posttest* pada kelas eksperimen

O_3 : nilai *Pretest* pada kelas kontrol

O_4 : nilai *Posttest* pada kelas kontrol

X_1 : perlakuan model pembelajaran GBL berbantuan media *educaplay*

\- : perlakuan tanpa model pembelajaran GBL berbantuan media *educaplay*

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV A dan IV C di SD Islam Istiqomah Ungaran pada tahun ajaran 2025/2026. Sekolah tersebut berlokasi di Jalan Diponegoro No. 36, Sembungan, Kecamatan Ungaran

Barat, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, dengan kode pos 50511.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027, yaitu pada bulan Juni 2026.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 68), variabel penelitian didefinisikan sebagai atribut atau nilai dari individu, objek, maupun aktivitas yang bervariasi, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan selanjutnya disimpulkan.

1. Variabel Independen (Bebas)

Sugiono (2019 : 69) mengungkapkan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel dependen. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay*.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiono, 2019 : 69). Dalam penelitian ini, variabel dependen (Y) adalah motivasi belajar.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019:126), populasi adalah area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakter dan sifat tertentu yang

ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan selanjutnya diambil kesimpulannya. Menurut Arikunto (2010:173), populasi adalah semua subjek yang terlibat dalam penelitian. Dalam penelitian ini, populasi mencakup seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 115 siswa, terdiri dari kelas IVA, IVB, dan IVC di SD Islam Istiqomah Ungaran.

2. Sampel

Sampel adalah sekelompok kecil atau perwakilan dari populasi yang akan dianalisis (Arikunto, 2010:174). Sementara itu, Sugiyono (2019:127) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang menyediakan data dalam suatu penelitian, di mana populasi terdiri dari keseluruhan karakteristik yang terdapat pada populasi tersebut.

Dalam penelitian ini, sampel ditentukan dari dua kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Dengan demikian, sampel penelitian terdiri atas siswa kelas IVA dan kelas IVC di SD Islam Istiqomah Ungaran, di mana kelas IVA berperan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas IVC sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Jumlah Sampel Siswa Kelas IVA dan IVC SD Islam Istiqomah Ungaran Tahun Ajaran 2026/2027

No	Kelas Kontrol Kelas IVA		Kelas Eksperimen Kelas IVC		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan	
1.	23	16	23	15	77

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel adalah teknik untuk memilih sampel yang akan dijadikan subjek dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2019: 128). Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster sampling*. Teknik sampling *cluster sampling* adalah teknik pengambilan sampel berbasis kelompok yang dipilih secara acak (Sugiono, 2019:131). Alasan menggunakan teknik sampling *cluster sampling* karena peneliti hanya membutuhkan dua kelas untuk dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen dan pemilihan dipilih secara acak.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah tahapan yang sangat kursial dalam penelitian, karena digunakan oleh peneliti guna mendapatkan data yang diperlukan. Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah kuesioner (angket) (Sugiyono, 2019: 194).

Angket merupakan metode untuk mengumpulkan informasi dengan cara menyediakan serangkaian pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk tulisan kepada responden (Sugiyono, 2019:199). Angket terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi dari responden, yakni laporan mengenai diri mereka sendiri atau informasi yang mereka ketahui (Arikunto, 2010:194). Angket ini diberikan kepada kelas kontrol serta kelas eksperimen sebelum dan setelah penerapan perlakuan, guna mengukur motivasi belajar siswa yang diberikan perlakuan model *game based learning* (GBL) berbantuan media *educaplay*.

Berdasarkan mekanisme pemberian jawaban, angket yang digunakan pada penelitian ini memakai jenis angket tertutup, yakni angket yang telah dilengkapi pilihan jawaban sehingga responden hanya perlu memilih. Jika dilihat dari isi jawaban yang diberikan, penelitian ini tergolong kuesioner langsung karena responden memberikan tanggapan mengenai diri mereka sendiri (Arikunto, 2010:195).

Dalam penelitian ini, alat ukur yang digunakan untuk kuesioner adalah Skala Likert. Menurut Sugiyono (2019:146), Skala Likert digunakan untuk menilai sikap, pandangan, serta pemahaman individu atau kelompok terkait dengan fenomena sosial tertentu. Peneliti menggunakan alat berupa kuesioner dengan sistem penilaian seperti yang dijelaskan berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Angket

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Kriteria	Nilai	Kriteria	Nilai
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Kurang Setuju (KS)	2	Kurang Setuju (KS)	3
Sangat Kurang Setuju (SKS)	1	Sangat Kurang Setuju (SKS)	4

Sumber : Sugiyono (2019:147)

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Instrumen

Sugiyono (2019: 177) menyatakan bahwa uji validitas merupakan proses pengujian pada isi suatu instrumen, bertujuan untuk menilai ketepatan instrumen yang dipakai dalam penelitian. Instrumen dianggap valid apabila dapat mengukur apa yang sebenarnya diharapkan (Arikunto, 2010: 168).

Agar perhitungan dalam pengujian validitas lebih mudah, peneliti memakai alat statistik yang bernama *IBM SPSS Versi 25.0*. Widiyanto (2010) mengemukakan dasar untuk pengambilan keputusan dalam pengujian ini dapat dilakukan melalui beberapa metode, yakni:

(1) Melakukan perbandingan antara nilai r yang telah dihitung dengan nilai r yang tertera pada tabel. Jika nilai r yang telah dihitung lebih tinggi daripada nilai r pada tabel, maka soal tersebut dinyatakan valid. Namun, jika nilai r yang dihitung kurang dari 0,05, maka soal itu dianggap tidak valid. (2) Membandingkan Nilai Sig. (2-tailed) dengan probababilitas 0.05. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dan bernilai positif, maka nomor soal tersebut valid. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dan bernilai negatif, maka nomor soal tersebut tidak valid. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka soal tersebut tidak valid.

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan guna memastikan bahwa angket tersebut benar-benar efektif dalam mengukur motivasi belajar siswa dengan tepat. Pengujian dilaksanakan pada 39 siswa kelas VB SD Islam Istiqomah Ungaran menggunakan instrumen berupa angket yang terdiri dari 40 pernyataan positif dan negatif. Alasan menggunakan kelas VB karena kelas tersebut sudah mempelajari materi bab 1 mengenai bagian tubuh tumbuhan. Setiap pernyataan dianalisis untuk menentukan sejauh mana pernyataan itu mencerminkan keseluruhan pengukuran motivasi belajar siswa, sehingga dapat dinilai apakah pernyataan tersebut valid atau tidak. Melalui proses ini, peneliti dapat memilih pernyataan-pernyataan yang layak digunakan sebagai alat pengumpul data, sehingga instrumen yang dipakai memiliki tingkat akurasi dan keandalan yang memadai.

Setelah instrumen diuji cobakan kepada siswa di luar sampel penelitian, hasil uji coba dianalisis dan kemudian didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Valid	1,3,6,8,9,11,13,14,15,16,17,18,19,20, 24,25,27,28,29,30,32,33,34,35,37,38,39,40	28
Tidak Valid	2,4,5,7,10,12,21,22,23,26,31,36	12

Berdasarkan tabel di atas, dari 40 butir pernyataan yang sudah diuji cobakan, diperoleh 28 soal yang valid yaitu nomor 1, 3, 6, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40 dan kemudian 12 soal dinyatakan tidak valid yaitu soal nomor 2, 4, 5, 7, 10, 12, 21, 22, 23, 26, 31, 36. Selanjutnya, dari 22 butir pernyataan yang valid tersebut, peneliti memilih 18 butir pernyataan yang digunakan sebagai instrumen penelitian, yaitu nomor 1, 3, 6, 9, 11, 13, 15, 16, 18, 24, 25, 27, 29, 33, 34, 35, 38, dan 39. Adapun butir nomor 8, 14, 17, 19, 20, 28, 30, 32, dan 40 tidak digunakan. Pemilihan tersebut dilakukan agar jumlah butir pada setiap indikator seimbang, yaitu masing-masing indikator diwakili oleh 3 butir pernyataan. Sehingga 18 soal yang valid ini kemudian nantinya digunakan untuk penelitian guna mengukur motivasi belajar siswa kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran. Hasil uji validitas selengkapnya terdapat pada lampiran 5a halaman 104.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merujuk pada tingkat konsistensi atau kestabilan hasil pengukuran suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi apabila mampu menghasilkan data yang konsisten dalam mengukur konstruk yang sama. Reliabilitas tes yang semakin tinggi menunjukkan hasil pengukuran yang tetap sama saat dilakukan pengujian ulang (Sukardi, 2019:162).

Untuk mempermudah proses perhitungan dalam uji reliabilitas, penelitian ini menggunakan bantuan perangkat lunak statistik *IBM SPSS versi 25.0.* Pedoman dalam menentukan keputusan dari pengujian reliabilitas ini adalah instrumen dianggap reliabel apabila $\alpha > 0{,}60$. Sebaliknya, jika $\alpha < 0{,}60$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Setelah dilakukan uji reliabilitas pada instrument diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebagai berikut.

Tabel. 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,899	**40**

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,899, sehingga 0,899 > 0,60. Dari uji reliabilitas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel

(konstan dan stabil) dan layak untuk digunakan. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dilampiran 5c halaman 109.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah penting guna memeriksa asumsi dasar sebelum menggunakan statistik parametrik. Berdasarkan penjelasan Rochmat Aldy Purnomo (2020:25), maksud dari pengujian ini untuk mengevaluasi apakah distribusi data dalam populasi mengikuti pola normal atau sebaliknya; jika terdeteksi normal, maka metode parametrik dapat digunakan dengan tepat. Selain itu, uji normalitas mengkaji kesamaan antara distribusi sampel dan distribusi normal yang bersifat teoritis, yang memiliki rata-rata dan deviasi standar yang sama, sehingga memungkinkan identifikasi kecenderungan normalitas data.

Uji statistik yang digunakan adalah *Shapiro Wilk* dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0: data berdistribusi normal

H_a: data tidak berdistribusi normal

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan *IBM SPSS Statistics Versi 25.0*. Data dinyatakan normal jika nilai signifikansi > 0,05, sedangkan tidak normal jika < 0,05. Dengan demikian, agar analisis lebih lanjut dapat dilakukan, data harus memenuhi syarat distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah metode yang digunakan untuk menguji kesetaraan varians antara populasi yang berbeda. Purnomo (2020:31) menyatakan bahwa uji ini adalah langkah penting sebelum melaksanakan *independent sample t-test* dan ANOVA, karena ANOVA berasumsi bahwa varians di setiap populasi harus sama. Proses ini menganalisis distribusi data di antara kelompok untuk melihat apakah data tersebut homogen; apabila varians di antara kelompok tersebut identik, maka tidak perlu melakukan uji homogenitas lagi karena data sudah dianggap homogen.

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *IBM SPSS Statistics Versi 25.0*. Keputusan dibuat berdasarkan nilai signifikansi: jika > 0,05, maka variasi antar kelompok dinyatakan seragam; apabila < 0,05, variasi dikatakan tidak seragam. Ini menjamin bahwa perbedaan antara kelompok dalam pengujian parametrik disebabkan oleh faktor kelompok, bukan oleh variasi internal yang berbeda.

3. Uji Korelasi

Uji korelasi *biserial* dipilih dalam penelitian ini untuk menguji hubungan antar variabel. Fokus utamanya adalah melihat keterkaitan antara implementasi model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay* terhadap tingkat motivasi belajar yang dimiliki siswa. Uji korelasi *biserial* ini dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\mathbf{r_b} = \frac{(\mathbf{v_1} - \mathbf{v_2})\mathbf{p.q}}{\mathbf{U}\ \mathbf{S_y}}$$

$\boldsymbol{v_1}$: rata-rata variabel V pada kategori pertama

$\boldsymbol{v_2}$: rata-rata variabel V pada kategori kedua

S_y: simpangan baku dari seluruh nilai Y

p : proporsi responden yang berada pada kelompok pertama

q : proporsi responden yang berada pada kelompok kedua

U : tinggi ordinat pada kurva normal

Perhitungan uji signifikansi koefisien korelasi *biserial* dalam penelitian ini dikerjakan dengan memanfaatkan program *Microsoft excell*. Setelah diperoleh nilai r_b(koefisien korelasi *biserial*), selanjutnya dilakukan pengujian signifikansi korelasi dengan menggunakan uji t untuk mengetahui apakah hubungan yang diperoleh signifikan atau tidak. Pengujian signifikansi koefisien korelasi dapat dilakukan menggunakan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

t : nilai t hitung

r : koefisien korelasi hasil perhitungan biserial

n : jumlah sampel penelitian

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan guna menentukan apakah dugaan yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima atau ditolak. Proses pengujian tersebut diawali dengan perumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 $t_{hitung} < t_{tabel}$ Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *game* based learning berbantuan media educaplay terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran.

H_a $t_{hitung} > t_{tabel}$ Terdapat pengaruh model pembelajaran *game* based *learning* berbantuan media *educaplay* terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas IV SD

Islam Istiqomah Ungaran.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji dua pihak. Uji hipotesis dua pihak dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Uji Dua Pihak

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis ditetapkan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Istiqomah Ungaran yang beralamat di Jalan Diponegoro No. 36, Sembungan, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah 50511. SD Islam Istiqomah Ungaran merupakan salah satu sekolah dasar yang telah berdiri sejak 18 Januari 1994 dan saat ini memiliki akreditasi A. Sekolah tersebut memiliki jumlah peserta didik sebanyak 684 siswa yang terdiri atas 353 siswa laki-laki dan 331 siswa perempuan. Kepala SD Islam Istiqomah Ungaran adalah Bapak Masykur, S.Pd.I.

Pemilihan SD Islam Istiqomah Ungaran sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kesesuaian sarana dan prasarana sekolah serta karakteristik siswa dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan media *educaplay*. SD Islam Istiqomah Ungaran memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis digital, seperti ketersediaan perangkat dan akses internet yang dapat menunjang penggunaan media *educaplay*. Kondisi tersebut menjadi salah satu pertimbangan penting karena penerapan GBL berbantuan *educaplay* membutuhkan dukungan fasilitas agar kegiatan permainan dapat terlaksana dengan baik.

Selain didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, karakteristik siswa kelas IV juga sesuai dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan digital. Siswa kelas IV telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital dan mampu mengikuti petunjuk serta aturan permainan yang diberikan oleh guru. Karakteristik tersebut memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam permainan *froggy jumps* pada *educaplay*, seperti membaca pertanyaan, memilih jawaban, memperoleh poin, dan mengikuti jalannya permainan. Dengan demikian, kondisi sarana dan prasarana serta karakteristik siswa di SD Islam Istiqomah Ungaran mendukung pelaksanaan model GBL berbantuan media *educaplay* dalam penelitian ini.

2. Sajian Data

a. Data *Pretest*

Pretest adalah tes awal untuk mengetahui bahwa kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen. *Pretest* pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2026 pada kelas IVC sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 38 siswa. Kemudian untuk kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2026 pada kelas IVA dengan jumlah siswa sebanyak 38 siswa. Sebelum diujikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, soal yang akan diberikan pada siswa telah diuji validitas dan reliabilitas.

Hasil rekapitulasi nilai *pretest* dari motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Nilai *Pretest*

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	38	16	53	69	60.34	4.474
Pretest Kelas Kontrol	39	14	53	67	58.74	3.958
Valid N (listwise)	38					

Berdasarkan data di atas, nilai minimum *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 53, untuk nilai maksimum kelas eksperimen sebesar 69, sedangkan kelas kontrol sebesar 67. Rata-rata kelas eksperimen sebesar 60,34, sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 58,74. Nilai standar deviasi kelas eksperimen adalah 4,474, sedangkan nilai standar deviasi pada kelas kontrol sebesar 3,958.

b. Data *Posttest*

Posttest merupakan tes akhir untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah siswa menerima perlakuan. *Posttest* pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2026 pada kelas eksperimen dan 30 Juli 2026 pada kelas kontrol.

Hasil rekapitulasi nilai *pretest* dari motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Nilai *Posttest*

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Kelas Eksperimen	38	33	64	97	81.45	10.523
Posttest Kelas Kontrol	39	50	44	94	72.62	13.106
Valid N (listwise)	38					

Berdasarkan data di atas, nilai minimum *posttest* kelas eksperimen sebesar 64 dan kelas kontrol sebesar 44, untuk nilai maksimum kelas eksperimen sebesar 97, sedangkan kelas kontrol sebesar 94. Rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,45, sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 72,62. Nilai standar deviasi kelas eksperimen adalah 10,523, sedangkan nilai standar deviasi pada kelas kontrol sebesar 13,106.

3. Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas ini menggunakan uji *Shapiro Wilk*, dengan pengambilan keputusan jika

sign > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal dan jika < 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Pengujian ini akan dilakukan menggunakan Aplikasi *IBM SPSS (Statistic Product and Service Solution) Statistic Version 25.0.* Adapun hasil dari uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 4.3

Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk			Ket.
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Posttest Eksperimen	.117	38	.200*	.965	38	.283	Normal
Pretest Eksperimen	.147	38	.037	.952	38	.106	Normal
Pretest Kontrol	.134	39	.081	.952	38	.103	Normal
Posttest Kontrol	.124	39	.150	.960	38	.185	Normal

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

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa dua data atau lebih berasal dari populasi yang memiliki varians sama atau homogen. Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lain. Dasar pengambilan keputusan pengujian ini, jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi homogen, sedangkan jika

nilai signifikansi < 0,05 maka data berdistribusi tidak homogen Adapun hasil dari uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 4.4

Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Ket.
Motivasi Belajar	Based on Mean	1.071	1	75	.304	Homogen
	Based on Median	1.061	1	75	.306	
	Based on Median and with adjusted df	1.061	1	69.855	.307	
	Based on trimmed mean	1.045	1	75	.310	

Berdasarkan hasil data *output* pada tabel 4.4 dengan melihat taraf signifikasi pada kolom *Based on Mean* menunjukkan nilai sig sebesar 0.304 > 0,05. Jadi kesimpulannya data tersebut mempunyai varians yang sama atau bersifat homogen.

c. Uji Korelasi

Uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi biserial dengan bantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut:

V_1 = 81,45 p = 0,49 U = 0,3989

V_2 = 72,62 q = 0,51

S_y = 12,631 n = 77

Uji korelasi dilakukan dengan rumus:

$$\boldsymbol{r_b} = \frac{(\mathbf{v_1} - \mathbf{v_2})\mathbf{p}.\boldsymbol{q}}{\boldsymbol{U}\,\boldsymbol{S_y}}$$

$$r_b = \frac{(81{,}45 - 72{,}62)0{,}49.0{,}51}{12{,}631.0{,}3989}$$

$$\boldsymbol{r_b} = 0{,}43$$

d. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji apakah variabel independen mempunyai pengaruh yang signifikasi terhadap variabel dependen. Setelah nilai r_b diperoleh kemudian dilanjutkan dengan pengujian korelasi dengan uji t.

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{(1-r^2)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0{,}43\sqrt{77-2}}{\sqrt{(1-0{,}43^2)}}$$

t_{hitung} = 4,1247

Berdasarkan hasil uji korelasi biserial diperoleh nilai r_b 0,43. Pada perhitungan uji t diperoleh nilai t sebesar 4, 1247 dengan taraf signifikasi 0,05 dengan jumlah siswa sebanyak 77 siswa, maka df = 77 -2 = 75. Dari daftar distribusi t untuk uji 2 pihak diperoleh nilai t_{tabel} = 1,992. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,1247 > 1,992).

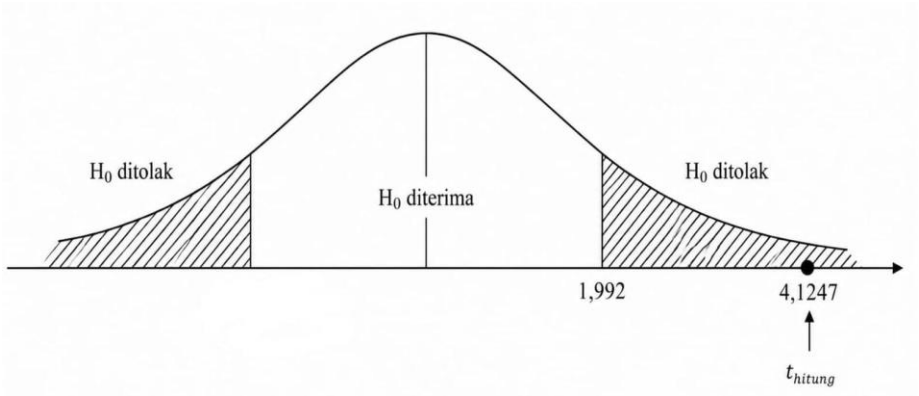
e. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji dua pihak. Uji hipotesis dilakukan dengan terlebih dahulu merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : $t_{hitung} < t_{tabel}$ Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay* terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran.

H_a : $t_{hitung} > t_{tabel}$ Terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay* terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran.

Uji hipotesis ini dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji korelasi. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Pada uji korelasi biserial, didapatkan nilai sebesar 0,43. Pada taraf signifikasi 0,05 dengan df = 77-2 = 75, diperoleh t_{tabel} sebesar 1,992, dan hasilnya sebagai berikut:



Gambar 4.1 Kurva Uji Dua Pihak

Berdasarkan kurva uji dua pihak diperoleh hasil perhitungan nilai t_{hitung} sebesar 4,1247, maka 4,1247 > 1,992 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay* terhadap motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27–30 Juli 2026 di SD Islam Istiqomah Ungaran pada siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVC sebagai kelas eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *game based learning* (GBL) berbantuan media *educaplay*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah pembelajaran dilaksanakan selama dua kali pertemuan, kedua kelas diberikan

posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 60,34 pada *pretest* menjadi 81,45 pada *posttest.* Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 58,74 pada *pretest* menjadi 72,62 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,1247, sedangkan t_{tabel} sebesar 1,992. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,1247 > 1,992), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan media *educaplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Pengaruh tersebut dapat dipahami melalui tahapan GBL yang diterapkan selama proses pembelajaran. Dari enam tahapan GBL yang digunakan, yaitu memilih *game* yang sesuai dengan topik pembelajaran, penjelasan konsep, penyampaian aturan permainan, pelaksanaan *game* , merangkum pengetahuan, dan refleksi, tahapan yang paling berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar adalah pemilihan *game*, penyampaian aturan permainan, dan terutama pelaksanaan *game*. Ketiga tahapan tersebut secara langsung memberikan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh keberhasilan dalam pembelajaran.

Tahap pemilihan *game* yang sesuai dengan topik pembelajaran menjadi langkah awal yang mendukung motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini, guru memilih permainan *froggy jumps* melalui *educaplay* yang disesuaikan dengan materi IPAS. Pemilihan permainan yang sesuai dengan materi membuat

aktivitas belajar tidak terlepas dari tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Samudra dalam Islam dkk. (2024:610) bahwa penerapan GBL diawali dengan menyeleksi materi yang relevan dan menentukan permainan yang sesuai dengan rencana pembelajaran. Tahap ini berkaitan dengan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2007:23), yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Permainan yang sesuai dengan materi dapat memberikan bentuk kegiatan yang berbeda dari pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Tahap penyampaian aturan permainan juga memberikan kontribusi terhadap motivasi belajar. Guru menjelaskan cara memainkan *froggy jumps*, cara menjawab pertanyaan, serta aturan yang harus diperhatikan siswa. Adanya aturan dan tujuan permainan membuat siswa mengetahui apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan kegiatan. Kondisi tersebut dapat dikaitkan dengan indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil. Siswa memiliki tujuan yang jelas dalam mengikuti permainan sehingga terdorong untuk berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Tahap yang paling kuat kaitannya dengan motivasi belajar adalah tahap pelaksanaan *game* . Pada tahap ini siswa secara langsung memainkan *froggy jumps* melalui *educaplay* dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi IPAS. Siswa memperoleh poin ketika memberikan jawaban yang benar dan berusaha menyelesaikan permainan. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung, menghadapi tantangan, memperoleh hasil dari usaha yang dilakukan, serta mengikuti

kegiatan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan.

Pelaksanaan *game* berkaitan langsung dengan beberapa indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2007:23), yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Hasrat untuk berhasil muncul ketika siswa berusaha menjawab pertanyaan dengan benar dan menyelesaikan permainan. Penghargaan dalam belajar terlihat melalui pemberian poin setelah siswa berhasil menjawab pertanyaan. Sementara itu, kegiatan yang menarik muncul melalui penyajian materi dalam bentuk permainan yang melibatkan siswa secara langsung.

Pemberian poin dalam *froggy jumps* juga dapat dijelaskan melalui teori behaviorisme. Menurut Khiyarusoleh (2024:10334), teori behaviorisme memandang belajar sebagai perubahan perilaku yang terbentuk melalui hubungan antara stimulus dan respons serta dapat diperkuat melalui pemberian *reinforcement*. Dalam pembelajaran ini, jawaban benar yang menghasilkan poin dapat menjadi bentuk penguatan yang mendorong siswa untuk terus berusaha menjawab pertanyaan berikutnya. Dengan demikian, sistem poin dalam permainan tidak hanya berfungsi sebagai bagian dari permainan, tetapi juga dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk mempertahankan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media *educaplay* mendukung terlaksananya aktivitas permainan tersebut. Batitusta dan Hardinata (2024:2687) menjelaskan bahwa *Educaplay* merupakan platform pendidikan interaktif yang menyediakan

berbagai fitur permainan untuk pembelajaran. Cahyono dan Setiyadi dalam Fernanda dkk. (2024:59) juga menyatakan bahwa *educaplay* menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Tahap merangkum pengetahuan dan refleksi tetap dilakukan sebagai bagian dari keseluruhan sintaks GBL, tetapi kedua tahap tersebut tidak menjadi fokus utama dalam menjelaskan peningkatan motivasi belajar. Tahap merangkum lebih berfungsi untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, sedangkan refleksi membantu siswa melihat kembali pengalaman belajar yang telah dilakukan. Kedua tahap tersebut mendukung keberlanjutan proses pembelajaran, tetapi keterkaitannya dengan motivasi belajar tidak sekuat aktivitas permainan yang secara langsung memberikan tantangan, kegiatan menarik, dan penghargaan kepada siswa.

Jika dibandingkan dengan kelas kontrol, kelas eksperimen memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi melalui aktivitas permainan. Siswa pada kelas eksperimen tidak hanya menerima materi, tetapi juga menjawab pertanyaan, menghadapi tantangan, memperoleh poin, dan berusaha menyelesaikan permainan. Kondisi tersebut memberikan rangsangan yang lebih beragam dalam proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat menjelaskan mengapa peningkatan rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Agustin dan Kaliwanovia (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *educaplay* dapat membuat

pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga mendukung motivasi belajar siswa. Penelitian Mukni'ah dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan *game based learning* berbantuan *educaplay* dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, penelitian Rahmawati dan Perdana (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *educaplay* dapat meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan pembahasan tersebut, peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen terutama dapat dikaitkan dengan tahapan GBL yang memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui permainan. Tahap pemilihan *game* memberikan kegiatan yang menarik, penyampaian aturan memberikan tujuan yang jelas untuk mencapai keberhasilan, sedangkan pelaksanaan *game* menjadi tahap yang paling kuat kaitannya dengan motivasi karena memadukan tantangan, keterlibatan langsung, dan penghargaan berupa poin. Hal tersebut sesuai dengan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2007:23), khususnya hasrat dan keinginan berhasil, penghargaan dalam belajar, serta kegiatan yang menarik dalam belajar.

Dengan demikian, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penerapan model *game based learning* berbantuan media *educaplay* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pengaruh tersebut didukung oleh karakteristik pembelajaran yang memberikan

kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam permainan, memperoleh penghargaan, dan mengalami proses belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, GBL berbantuan *educaplay* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, sesuai dengan pengujian pada penelitian yang menggunakan uji korelasi biserial dan uji t, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 4,1247 dan untuk t_{tabel} diperoleh nilai sebesar 1,992. $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,1247 > 1,992) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya "Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *game based learning* berbantuan media *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah Ungaran".

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar lebih sungguh-sungguh dan tekun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
2. Bagi guru, agar menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi khususnya yang bersifat interaktif seperti model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay* agar motivasi belajar siswa meningkat.
3. Bagi kepala sekolah, hendaknya mengkonfirmasikan kepada guru pada saat rapat evaluasi pembelajaran, agar dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, bersifat interaktif,

terutama menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, L., Handayani, W., & Amiruddin, A. (2025). Pengaruh model *game based learning* (GBL) berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(3), 2700–2710.

Anggraini, H. I., Kusumaningrum, S. R., & Malang, U. N. (2021). Penerapan media pembelajaran *game* matematika berbasis HOTS dengan metode digital *game based learning* (DGBL). *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, *2*(11), 1885–1896. https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356

Annuar, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (2025). Model pembelajaran saintifik berbasis *game* -based learning.

Ansori, Y., Situmorang, L. K., Ayuningsih, P., & Darnis, F. (2025). Evaluasi penggunaan platform *Educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif pada praktik mengajar mahasiswa. *International Journal of Informatics*, 1–9.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

B. Uno, Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

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.

Binti Damris, R., & Putra, P. H. (2025). Inovasi pembelajaran: *Game based learning* dalam pendidikan agama Islam di SMA N 1 Sungai Penuh. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *8*(1), 156–173.

Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan *game Educaplay* sebagai media pembelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(7), 275–282.

Dimyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, *8*(4), 832–839.

Fajriyah, N., & Wahyudi, A. B. E. (2025). Studi literatur: Penerapan model game based learning (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 1524–1535. https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107410

Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media *Educaplay* di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, *3*(2), 58–63.

Hamdani, H., & Sa'diyah, H. (2025). Konsep dasar penyusunan hipotesis dan kajian teori dalam penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*, *2*(2), 64–73. https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.93

Hariki Fitrah, E. M. (2024). *Motivasi belajar dalam pendidikan: Konsep, teori, dan faktor yang memengaruhi*.

Harizah, F. N., & Rahmiati, R. (2025). The effect of using the Educaplay game on the social studies learning outcomes. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(2), 1397–1408. https://doi.org/10.17509/curricula.v4i2.90020

Hidayat, R., Sari, D., & Nugroho, A. (2023). Pengaruh *game based learning* terhadap keterlibatan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, *5*(2), 123–135.

Ilham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *8*(3), 109–122.

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar peserta didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, *10*(3), 619. https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran.

Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*.

Khiyarusoleh, U. (2024). Penerapan Teori Psikologi Pendidikan Behaviorisme Bagi Siswa Sekolah Dasar. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, *14*(1).

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *Fondatia*, *4*(1), 1–27.

Kuntari, F. T., & Siwi, D. A. (2026). Implementasi Model *Game based learning* Dalam Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *12*(01), 66–76.

Kurniawan, D. H. (2022). *Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui metode pembelajaran game-based learning berbantuan media game card*. Universitas Islam Sultan Agung.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.

Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi literatur review: Peran media *game based learning* terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(1), 799–812.

Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, *2*(1), 14–23.

Mulyasa, E. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka*. Bumi Aksara.

Nurmaizura, D., Munawarah, D. R., Putri, M., Asparini, L., Fardiansyah, Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi model pembelajaran Contextual Teaching and Learning berbantuan media Educaplay pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(2), 173–179. https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i2.321

Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *4*(1), 1–10.

Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.

Purnomo, R. A. (2020). *Statistik deskriptif dan inferensial*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Quinde Cristina Páez, P., Infante, R., Cáceres, M., & Barragán, E. (2022). *Educaplay*: A gamification tool for academic performance in virtual education during COVID-19. *Revista Cátedra*, *5*, 31–44.

Rachmania, A. S. (2024). Analisis model pembelajaran interaktif (GBL) terhadap keaktifan belajar siswa. *EduCurio*, 1–4.

Rahmawati, N., & Suryadi, A. (2022). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, *6*(2), 89–98.

Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). The effect of Educaplay-based interactive quiz on students' learning interest and learning outcomes in elementary schools. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175–189. https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a6.2024

Reta, E. P. A., & Sari, Y. (2025). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal PGSD UNIGA*, *4*(1), 65–75.

Santoso, K., & Masfufah, L. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa menggunakan *game based learning*. *Math Locus: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, *3*(2), 83–94. https://doi.org/10.31002/mathlocus.v3i2.2805

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

Sari, R., Widodo, T., & Prasetyo, B. (2022). Pengaruh model pembelajaran terhadap keaktifan peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, *7*(1), 55–66.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukardi. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya*. Bumi Aksara.

Thenaya, P. F., & Indrapangastuti, D. I. (2025). Penerapan model *Game based learning* (GBL) dengan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *13*(3).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Upit Hofifah, & Mislan, M. (2025). Penerapan model *game based learning* berbasis Wordwall untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, *2*(2), 41–56. https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.720

Vera Novitasari, D. D. S. (2024). Penerapan platform *Educaplay* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54. https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365

Widiastuti, R., & Wahyudi, A. (2022). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *9*(2), 101–110.

Widiyanto, J. (2010). *Statistika untuk penelitian pendidikan*. Pustaka Pelajar.

Wiyono, H., Buwono, S., Karolina, V., Tanjungpura, U., Nawawi, H., Pontianak, K., & Barat, K. (2024). Efektivitas model pembelajaran *game* -based learning terhadap hasil belajar peserta didik. *Journal on Education*, *6*(3), 16677–16684.

LAMPIRAN

Lampiran 1a Surat Izin Penelitian

YAYASAN UNDARIS KABUPATEN SEMARANG
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
Website : undaris.ac.id email : info@undaris.ac.id

Nomor : 225/A.I/3/VII/2026
Lampiran : -
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada : Yth. **Kepala SD Islam Istiqomah Ungaran**
di
Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya, sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai Uswah, pemberi peringatan dan petunjuk bagi seluruh umat.

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa yang namanya di bawah ini:

Nama	: Amanda Trya Assa'adah
N I M	: 22320026
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi	: S1 PGSD

Akan mengadakan penelitian guna penulisan skripsi yang berjudul:

"Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah"

Sehubungan dengan itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah agar yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perkenan dan perhatian yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ungaran, 13 Juli 2026
Dekan,

Dra. Hj. Sri Widayati, M.Si
NIDN. 0615086302

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 1b Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

YAYASAN ISTIQOMAH KABUPATEN SEMARANG
SD ISLAM ISTIQOMAH
Jln.Diponegoro No. 36 Telp. (024) 76912668 Fax. (024) 76912668 Ungaran 50511
Email : tuistiqomah@gmail.com Website : sdistiqomah.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 050/KS/A-d/VII/2026

Dasar surat dari Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Nomor : 225/A/.I/3/VII/2026

tanggal 13 Juli 2026 Perihal Permohonan Observasi dan Mencari Data

Dengan ini Kepala SD Islam Istiqomah Ungaran Kabupaten Semarang menerangkan bahwa :

Nama	: Amanda Tyra Assa`adah
NIM	: 22320026
Prodi	: S1 PGSD
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Mahasiswa tersebut bener-benar telah melaksanakan Riset di SD Islam Istiqomah Ungaran Kabupaten Semarang pada tanggal 27 Juli 2026 sampai 30 Juli 2026 dengan judul skripsi "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Motivasi Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Islam Istiqomah".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Ungaran, 31 Juli 2026

Kepala SD Islam Istiqomah

Masykur, S.Pd I

NIP. 19670717200511019

Tembusan Yth :
1. Ketua Yayasan Istiqomah
2. Majelis Pendidikan
3. Arsip

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2a Alur Tujuan Pembelajaran

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun : Amanda Trya Assa'adah
Instansi : SD Islam Istiqomah Ungaran
Fase : B
Kelas/Semester : IV/1 (Ganjil)
Mata Pelajaran : IlmuPengetahuan Alam dan Sosial

Capaian Pembelajaran IPAS Fase B:

Pada Fase B, peserta didik dapat mengidentifikasikan masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Materi Pokok	Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	1. Mengidentifikasikan bagian tubuh tumbuhan dengan jelas. 2. Menganalisis fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan dengan jelas. 3. Menjelaskan serta mengaitkan fungsi bagian tubuh tumbuhan dengan kebutuhan	1. Dengan media *educaplay*, peserta didik dapat mengidentifikasikan bagian tubuh tumbuhan dengan jelas. 2. Peserta didik dapat menganalisis fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan dengan jelas.	1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Bernalar kritis	Mengenal Tubuh Tumbuhan	1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2. Media *Website Educaplay*	4 JP

	tumbuhan	3. Peserta didik dapat mengaitkan fungsi bagian tubuh tumbuhan dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembangbiak.				

Lampiran 2b Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
KURIKULUM MERDEKA FASE B/KELAS IV
TAHUN AJARAN 2026/2027
KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Amanda Trya Assa'adah
Instansi	: SD Islam Istiqomah
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/IV
Bab/Tema	: 1/Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi
Materi Pembelajaran	: Bagian Tubuh Tumbuhan
Alokasi Waktu	: 4 JP (4 x 35 menit) (2x pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik dapat mengidentifikasikan bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Bernalar kritis	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sumber Belajar: Materi Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi Topik A Bagian Tubuh Tumbuhan 2. Persiapan Lokasi: Area Kelas 3. Media Pembelajaran: *Website educaplay* PPT 4. Sarana dan Prasarana: LCD Laptop Sound LKPD Internet	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler atau tipikal: umum,tidak ada kesulitann dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
38 peserta didik	

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran:
   Game based learning berbantuan media *educaplay*
2. Metode Pembelajaran:
   Diskusi, kerja tim, dan penugasan.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran:
   Peserta didik dapat mengidentifikasikan masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam dilingkungan sekitar dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.
2. Tujuan Pembelajaran:
   a. Dengan media *educaplay*, peserta didik dapat mengidentifikasikan bagian tubuh tumbuhan dengan jelas.
   b. Peserta didik dapat menganalisis fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan dengan jelas.
   c. Peserta didik dapat mengaitkan fungsi bagian tubuh tumbuhan dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembangbiak.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Tumbuhan memiliki bagian-bagian tubuh seperti akar, batang, daun, bungan, buah, dan biji. Setiap bagian memiliki fungsi penting yang saling berkaitan agar tumbuhan bisa hidup, tumbuh, dan berkembang.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pernahkah kalian melihat pohon atau tanaman disekitarmu? Bagian apa saja yang kamu lihat?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan memulai dengan berdoa bersama.
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
3. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan gambaran singkat tentang materi yang akan dipelajari hari ini.

Kegiatan Inti (50 menit) Sintaks *Game based learning*

1. Memilih *game* yang sesuai topik.
   Guru menampilkan media pembelajaran *educaplay* yang berisi permainan *froggy jumps* tentang materi gaya dan pengaruhnya terhadap benda.
   Guru menjelaskan tujuan permainan serta keterkaitannya dengan materi yang akan dipelajari.
   Peserta didik mengamati tampilan *game* dan memahami cara mengakses permainan.
2. Penjelasan konsep.
   Guru menjelaskan materi dengan bantuan PPT.
   Guru mengaitkan materi dengan aktivitas yang akan dilakukan dalam permainan *Educaplay*.

Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. 3. Penyampaian aturan main *game* . Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dengan jumlah 7-8 orang. Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan mengikuti permainan *Froggy Jumps* yang telah dibuat melalui media *Educaplay* dengan materi mengenal bagian tubuh tumbuhan. Guru menjelaskan cara memainkan *game* , yaitu setiap kelompok secara bergantian memilih jawaban yang benar pada soal yang muncul agar karakter katak (*froggy*) dapat melompat ke langkah berikutnya. Guru menyampaikan bahwa setiap jawaban yang benar akan menambah skor kelompok, sedangkan jawaban yang salah tidak memperoleh poin dan harus melanjutkan ke soal berikutnya. Guru menjelaskan batas waktu permainan dan mengingatkan peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, serta saling menghargai pendapat anggota kelompok dalam menentukan jawaban. Guru memastikan seluruh kelompok telah memahami aturan permainan sebelum kegiatan dimulai dengan memberikan contoh satu soal dan cara menjawabnya pada *Educaplay*. 4. Pelaksanaan *game*. Kelompok pertama maju ke depan kelas. Guru menampilkan soal dari e*ducaplay* di layar/proyektor. Kelompok berdiskusi singkat, lalu menyampaikan jawaban secara bergilir. Guru mengonfirmasi jawaban (benar/salah) dan memberi penjelasan singkat. Guru melakukan observasi, intervensi, dan jaga sesi agar suasana kelas tetap kondusif. 5. Merangkum pengetahuan. Guru bersama peserta didik membahas hasil permainan dan jawaban yang telah dikerjakan. Peserta didik menyampaikan pengalaman serta pengetahuan yang diperoleh selama bermain *Educaplay*. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan materi.
Kegiatan Penutup (10 menit)
1. Peserta didik dengan bantuan guru menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk mempimpin berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran di sekolah.
Pertemuan Kedua
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan memulai dengan berdoa bersama. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan gambaran singkat tentang materi yang akan dipelajari hari ini.

Kegiatan Inti (50 menit) sintaks *game based learning*
1. Memilih *game* yang sesuai topik. Guru menampilkan media pembelajaran *Educaplay* yang berisi permainan *froggy jumps* tentang materi gaya dan pengaruhnya terhadap benda. Guru menjelaskan tujuan permainan serta keterkaitannya dengan materi yang akan dipelajari. Peserta didik mengamati tampilan *game* dan memahami cara mengakses permainan. 2. Penjelasan konsep. Guru menjelaskan materi dengan bantuan PPT. Guru mengaitkan materi dengan aktivitas yang akan dilakukan dalam permainan *Educaplay*. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. 3. Penyampaian aturan main *game*. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan mengikuti permainan *Froggy Jumps* yang telah dibuat melalui media *Educaplay* dengan materi mengenal bagian tubuh tumbuhan. Guru menjelaskan cara memainkan *game* , yaitu setiap kelompok secara bergantian memilih jawaban yang benar pada soal yang muncul agar karakter katak (*froggy*) dapat melompat ke langkah berikutnya. Guru menyampaikan bahwa setiap jawaban yang benar akan menambah skor kelompok, sedangkan jawaban yang salah tidak memperoleh poin dan harus melanjutkan ke soal berikutnya. Guru menjelaskan batas waktu permainan dan mengingatkan peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, serta saling menghargai pendapat anggota kelompok dalam menentukan jawaban. Guru memastikan seluruh kelompok telah memahami aturan permainan sebelum kegiatan dimulai dengan memberikan contoh satu soal dan cara menjawabnya pada *Educaplay*. 4. Pelaksanaan *game* . Kelompok pertama maju ke depan kelas. Guru menampilkan soal dari *Educaplay* di layar/proyektor. Kelompok berdiskusi singkat, lalu menyampaikan jawaban secara bergilir. Guru mengonfirmasi jawaban (benar/salah) dan memberi penjelasan singkat. 5. Merangkum pengetahuan. Guru bersama peserta didik membahas hasil permainan dan jawaban yang telah dikerjakan. Peserta didik menyampaikan pengalaman serta pengetahuan yang diperoleh selama bermain *Educaplay*. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan materi.
Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Peserta didik dengan bantuan guru menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk mempimpin berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran di sekolah.
E. REFLEKSI
Refleksi Guru: 1. Apakah semua peserta didik fokus mengikuti kegiatan pembelajaran? 2. Kesulitan apa yang dialami peserta didik saat kegiatan pembelajaran? Refleksi Peserta didik: 1. Bagaimana perasaanmu setela mengikuti pelajaran hari ini? 2. Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?

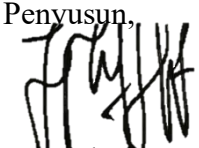
Ungaran, 22 Juni 2026

Mengetahui,
Guru Wali Kelas IVC



Muhajir, S.Pd.

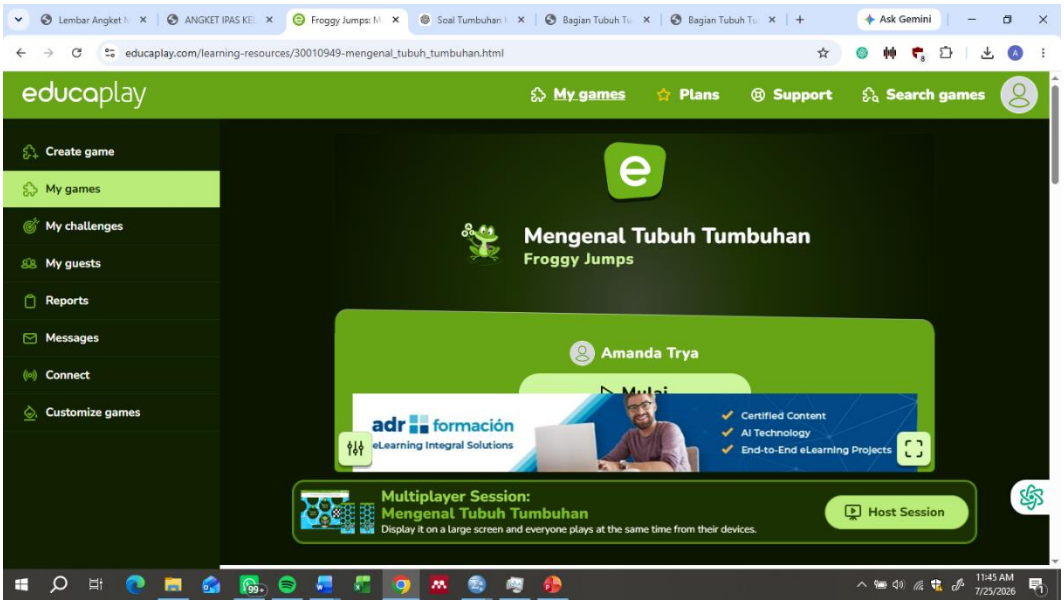
Penyusun,

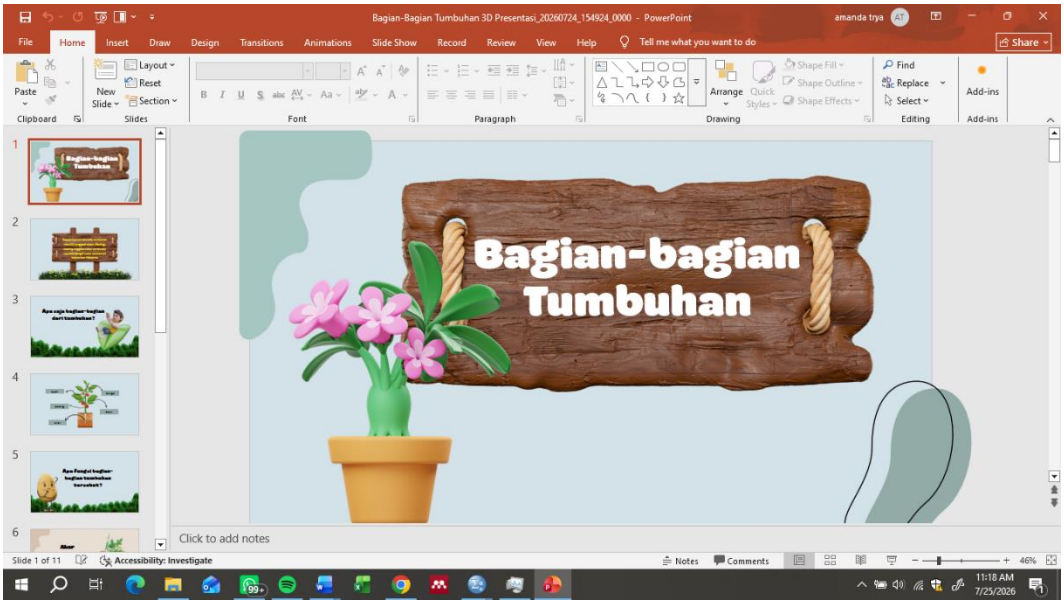


Amanda Trya Assa'adah

LAMPIRAN

MEDIA PEMBELAJARAN





LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama: Kelas:

Bagian Tubuh Tumbuhan



Ayo, beri nama bagian tumbuhan ini!



Jodohkan bagian tubuh tumbuhan di bawah ini dengan fungsinya!

Akar	Mengalirkan air dan nutrisi.
Batang	Menyerap air dan menopang tumbuhan.
Daun	Melindungi biji dan menyimpan cadangan makanan.
Bunga	Tempat membuat makanan.
Buah	Alat perkembangbiakan.

SOAL EVALUASI
KELOMPOK 1

1. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan zat hara dari tanah adalah ....
A. Daun
B. Batang
C. Akar
D. Bunga

2. Tempat tumbuhan membuat makanan adalah ....
A. Buah
B. Daun
C. Batang
D. Akar

3. Batang berfungsi untuk ....
A. Menyerap air
B. Menyimpan biji
C. Mengalirkan air dan zat makanan
D. Menghasilkan bunga

4. Alat perkembangbiakan pada tumbuhan adalah ....
A. Batang
B. Bunga
C. Daun
D. Akar

5. Buah berfungsi untuk ....
A. Menyerap air
B. Membuat makanan
C. Melindungi biji
D. Menopang tumbuhan

6. Bagian tumbuhan yang berada di dalam tanah adalah ....
A. Daun
B. Batang
C. Akar
D. Buah

7. Daun berwarna hijau karena mengandung ....
A. Air
B. Klorofil
C. Tanah
D. Biji

8. Air yang diserap akar akan disalurkan ke daun melalui ....
A. Buah
B. Bunga
C. Batang
D. Akar

9. Tumbuhan dapat berdiri tegak karena adanya ....
A. Buah
B. Batang
C. Daun
D. Bunga

10. Bagian tumbuhan yang biasanya memiliki mahkota adalah ....
A. Daun
B. Akar
C. Bunga
D. Buah

KELOMPOK 2

11. Fotosintesis terjadi pada ....
A. Daun
B. Batang
C. Akar
D. Buah

12. Contoh akar yang sering dimakan adalah ....
A. Wortel
B. Mangga
C. Bayam
D. Kelapa

13. Bagian tumbuhan yang menghasilkan buah adalah ....
A. Akar
B. Bunga
C. Daun
D. Batang

14. Salah satu fungsi akar adalah ....
A. Membuat makanan
B. Menyerap air
C. Menghasilkan bunga
D. Menyimpan biji

15. Batang berfungsi sebagai ....
A. Tempat fotosintesis utama
B. Jalan pengangkut air dan nutrisi
C. Tempat biji
D. Tempat bunga

16. Buah berasal dari ....
A. Daun
B. Batang
C. Bunga
D. Akar

17. Bagian tumbuhan yang paling banyak terkena cahaya matahari adalah ....
A. Akar
B. Daun
C. Batang bawah
D. Biji

18. Jika akar rusak, tumbuhan akan kesulitan ....
A. Berbunga
B. Menyerap air
C. Berbuah
D. Berdaun

19. Bagian tumbuhan yang menopang tubuh tumbuhan adalah ....
A. Batang
B. Daun
C. Buah
D. Bunga

20. Daun memerlukan cahaya matahari untuk ....
A. Berbunga
B. Fotosintesis
C. Berkembang biak
D. Menyerap air

KELOMPOK 3

21. Buah mengandung ....
A. Air saja
B. Biji
C. Akar
D. Batang

22. Akar membantu tumbuhan agar ....
A. Tidak mudah roboh
B. Cepat berbunga
C. Berwarna hijau
D. Menghasilkan buah

23. Bagian tumbuhan yang menghubungkan akar dan daun adalah ....
A. Buah
B. Batang
C. Bunga
D. Biji

24. Daun menghasilkan ....
A. Air
B. Oksigen
C. Tanah
D. Pasir

25. Tumbuhan membutuhkan air agar dapat ....
A. Hidup
B. Tidur
C. Bermain
D. Berlari

26. Mahkota bunga biasanya berwarna ....
A. Gelap
B. Kusam
C. Cerah
D. Hitam

27. Fungsi utama bunga adalah ....
A. Menyerap air
B. Berkembang biak
C. Menyimpan makanan
D. Menopang tumbuhan

28. Bagian tumbuhan yang melindungi biji adalah ....
A. Daun
B. Buah
C. Batang
D. Akar

29. Air dari akar menuju daun melewati ....
A. Batang
B. Buah
C. Bunga
D. Biji

30. Tempat utama pembuatan makanan tumbuhan adalah ....
A. Batang
B. Daun
C. Buah
D. Akar

KELOMPOK 4

31. Contoh tumbuhan yang memiliki buah adalah ....
A. Mangga
B. Lumut
C. Paku
D. Jamur

32. Bagian tumbuhan yang berada di atas tanah adalah ....
A. Akar
B. Batang
C. Rambut akar
D. Ujung akar

33. Jika daun tidak mendapat cahaya matahari, proses .... akan terganggu.
A. Penyerapan air
B. Fotosintesis
C. Perkembangbiakan
D. Penyerbukan

34. Fungsi batang selain menopang tumbuhan adalah ....
A. Menyerap air
B. Mengangkut air dan nutrisi
C. Membuat biji
D. Menyimpan bunga

35. Bagian tumbuhan yang tumbuh pertama kali saat biji berkecambah adalah ....
A. Bunga
B. Daun
C. Akar
D. Buah

36. Daun yang sehat biasanya berwarna ....
A. Merah
B. Hijau
C. Hitam
D. Putih

37. Bagian tumbuhan yang menyimpan cadangan makanan adalah ....
A. Buah
B. Daun
C. Batang
D. Bunga

38. Tanpa batang, air dari akar akan sulit sampai ke ....
A. Tanah
B. Daun
C. Akar
D. Biji

39. Bagian tumbuhan yang paling berperan dalam penyerapan air adalah ....
A. Batang
B. Daun

C. Akar
D. Buah

40. Tumbuhan memerlukan bagian-bagian tubuhnya agar dapat ....
A. Hidup dan tumbuh
B. Berjalan
C. Berbicara
D. Berlari

KELOMPOK 5

41. Urutan jalannya air dari tanah adalah ....
A. Daun–Batang–Akar
B. Akar–Batang–Daun
C. Batang–Daun–Akar
D. Bunga–Daun–Batang

42. Buah yang matang biasanya berisi ....
A. Air
B. Daun
C. Biji
D. Batang

43. Daun memperoleh air dari ....
A. Tanah langsung
B. Akar melalui batang
C. Bunga
D. Buah

44. Bagian tumbuhan yang paling cocok disebut sebagai "dapur makanan" adalah ....
A. Akar
B. Daun
C. Batang
D. Buah

45. Bunga akan berkembang menjadi ....
A. Akar
B. Batang
C. Buah
D. Daun

46. Fungsi utama akar adalah ....
A. Menyerap air dan menopang tumbuhan
B. Menghasilkan bunga
C. Membuat makanan
D. Melindungi biji

47. Bagian tumbuhan yang membantu tumbuhan tetap tegak adalah ....
A. Batang
B. Daun
C. Buah
D. Bunga

48. Fotosintesis menghasilkan makanan bagi ....
A. Hewan
B. Manusia
C. Tumbuhan
D. Tanah

49. Setiap bagian tumbuhan memiliki ....
A. Warna yang sama
B. Bentuk yang sama
C. Fungsi yang berbeda
D. Ukuran yang sama

50. Kesimpulan yang tepat tentang bagian tubuh tumbuhan adalah ....
A. Semua bagian memiliki fungsi yang berbeda dan saling bekerja sama.
B. Hanya daun yang penting.
C. Hanya akar yang diperlukan.
D. Buah tidak memiliki fungsi.

KUNCI JAWABAN

1.C 2. B 3. C 4. B 5. C 6. C 7. B 8. C
9. B 10. C 11. A 12. A 13. B 14. B
15. B 16. C 17. B 18. B 19. A 20. B
21. B 22. A 23. B 24. B 25. A 26. C
27. B 28. B 29. A 30. B 31. A 32. B
33. B 34. B 35. C 36. B 37. A 38. B
39. C 40. A 41. B 42. C 43. B 44. B
45. C 46. A 47. A 48. C 49. C 50. A

RUBRIK PENILAIAN

$$Nilai = \frac{Skor}{10} \times 100$$

Skor (0-10)	Nilai	Kategori	Deskripsi
9-10	90-100	Sangat Baik	Menguasai materi dan mampu menganalisis
7-8	70-80	Baik	Memahami konsep dan cukup analitis
5-6	50-60	Cukup	Pemahaman dasar, dan analisis lemah
3-4	30-40	Kurang	Banyak kesalahan konsep
0-2	0-20	Sangat Kurang	Tidak memahami materi

Lampiran 2c Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
KURIKULUM MERDEKA FASE B/KELAS IV
TAHUN AJARAN 2026/2027
KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM
H. IDENTITAS MODUL
Penyusun : Amanda Trya Assa'adah
Instansi : SD Islam Istiqomah
Tahun Penyusunan : 2026
Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas : B/IV
Bab/Tema : 1/Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi
Materi Pembelajaran : Bagian Tubuh Tumbuhan
Alokasi Waktu : 4 JP (4 x 35 menit) (2x pertemuan)
A. KOMPETENSI AWAL
Peserta didik dapat mengidentifikasikan bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Bernalar kritis
C. SARANA DAN PRASARANA
1. Sumber Belajar: Materi Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi Topik A mengenai Bagian Tubuh TumbuhanPersiapan Lokasi: Area Kelas 2. Media Pembelajaran: PPT 3. Sarana dan Prasarana: LCD Laptop Sound LKPD Internet
D. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler atau tipikal: umum,tidak ada kesulitann dalam mencerna dan memahami materi ajar.
E. JUMLAH PESERTA DIDIK
38 peserta didik
F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
1. Model Pembelajaran:

Konvensional
2. Metode Pembelajaran:
Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan

KOMPONEN INTI

F. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran:
Peserta didik dapat mengidentifikasikan masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.
2. Tujuan Pembelajaran:
   a. Peserta didik dapat mengidentifikasikan bagian tubuh tumbuhan dengan jelas.
   b. Peserta didik dapat menganalisis fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan dengan jelas.
   c. Dengan diskusi kelompok peserta didik dapat mengaitkan fungsi bagian tubuh tumbuhan dengan kebutuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembangbiak.

G. PEMAHAMAN BERMAKNA

Tumbuhan memiliki bagian-bagian tubuh seperti akar, batang, daun, bungan, buah, dan biji. Setiap bagian memiliki fungsi penting yang saling berkaitan agar tumbuhan bisa hidup, tumbuh, dan berkembang.

H. PERTANYAAN PEMANTIK

Pernahkah kalian melihat pohon atau tanaman disekitarmu? Bagian apa saja yang kamu lihat?

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan memulai dengan berdoa bersama.
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
3. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan gambaran singkat tentang materi yang akan dipelajari hari ini.

Kegiatan Inti (50 menit)

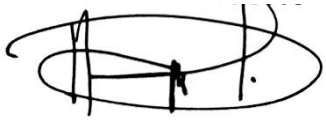
1. Penyajian materi (ceramah)
Guru membuka pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik
Guru menjelaskan materi dengan bantuan PPT, beberapa peserta didik diminta untuk menjelaskan bagian-bagian tumbuhan.
2. Pembentukan kelompok.
Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok.
Setiap kelompok diarahkan untuk duduk bersama dan menyiapkan alat tulis
3. Pemberian tugas diskusi.
Guru memberikan lembar LKPD dan soal evaluasi untuk dikerjakan bersama kelompoknya.
4. Pelaksanaan diskusi kelompok.
Setiap kelompok mendiskusikan jawaban secara bersama-sama.

Peserta didik saling bertukar pendapat dan bekerja sama menyelesaikan tugas. Guru berkeliling untuk membimbing, mengarahkan, dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan. 5. Presentasi hasil diskusi. Perwakilan dari setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Kelompok lain menyimak dan dapat memberikan tanggapan atau pertanyaan. Guru memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap jawaban peserta didik. 6. Penarikan kesimpulan. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
Kegiatan Penutup (10 menit)
1. Peserta didik dengan bantuan guru menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk mempimpin berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran di sekolah.
Pertemuan Kedua
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan memulai dengan berdoa bersama. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan gambaran singkat tentang materi yang akan dipelajari hari ini.
Kegiatan Inti (50 menit)
1. Penyajian materi (ceramah) Guru membuka pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik Guru menjelaskan materi dengan bantuan PPT, beberapa peserta didik diminta untuk menjelaskan bagian-bagian tumbuhan. 2. Pembentukan kelompok. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok diarahkan untuk duduk bersama dan menyiapkan alat tulis 3. Pemberian tugas diskusi. Guru memberikan lembar LKPD dan soal evaluasi untuk dikerjakan bersama kelompoknya. 4. Pelaksanaan diskusi kelompok. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban secara bersama-sama. Peserta didik saling bertukar pendapat dan bekerja sama menyelesaikan tugas. Guru berkeliling untuk membimbing, mengarahkan, dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan. 5. Presentasi hasil diskusi. Perwakilan dari setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Kelompok lain menyimak dan dapat memberikan tanggapan atau

pertanyaan. Guru memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap jawaban peserta didik. 6. Penarikan kesimpulan. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
Kegiatan Penutup (10 menit)
3. Peserta didik dengan bantuan guru menyimpulkan materi pembelajaran. 4. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk mempimpin berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran di sekolah.
J. REFLEKSI
Refleksi Guru: 1. Apakah semua peserta didik fokus mengikuti kegiatan pembelajaran? 2. Kesulitan apa yang dialami peserta didik saat kegiatan pembelajaran? Refleksi Peserta didik: 1. Bagaimana perasaanmu setela mengikuti pelajaran hari ini? 2. Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?

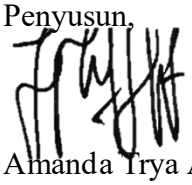
Ungaran, 22 Juni 2026

Mengetahui,
Guru Wali Kelas IVC



Nur Indah Maulida, S.Pd.

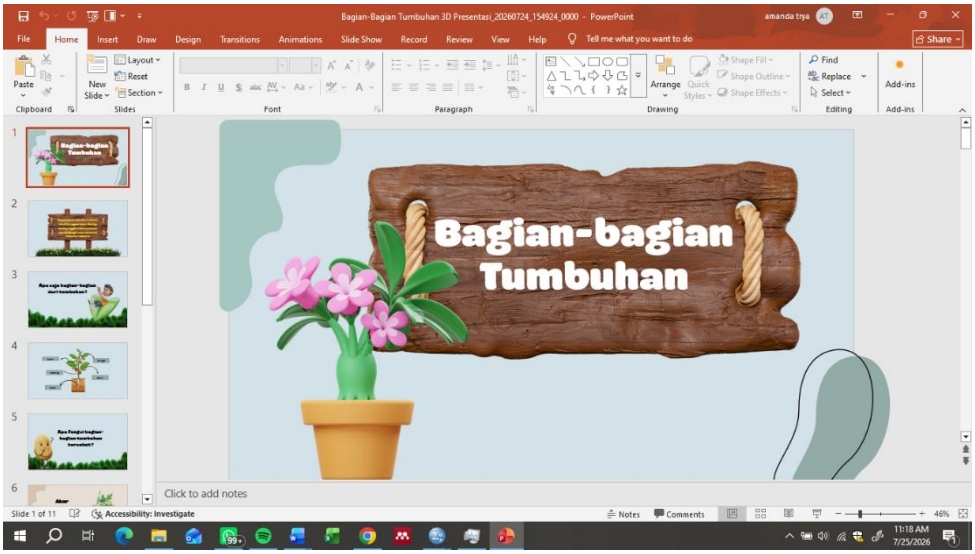
Penyusun,



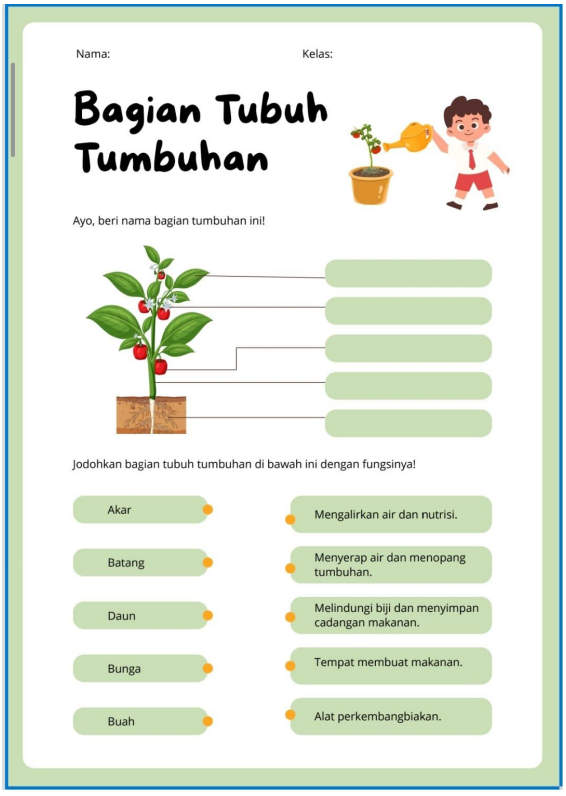
Amanda Trya Assa'adah

LAMPIRAN

MEDIA PEMBELAJARAN



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Nama: Kelas:

Bagian Tubuh Tumbuhan

Ayo, beri nama bagian tumbuhan ini!

Jodohkan bagian tubuh tumbuhan di bawah ini dengan fungsinya!

Akar	Mengalirkan air dan nutrisi.
Batang	Menyerap air dan menopang tumbuhan.
Daun	Melindungi biji dan menyimpan cadangan makanan.
Bunga	Tempat membuat makanan.
Buah	Alat perkembangbiakan.

SOAL EVALUASI

KELOMPOK 1

1. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan zat hara dari tanah adalah ....
A. Daun
B. Batang
C. Akar
D. Bunga

2. Tempat tumbuhan membuat makanan adalah ....
A. Buah
B. Daun
C. Batang
D. Akar

3. Batang berfungsi untuk ....
A. Menyerap air
B. Menyimpan biji
C. Mengalirkan air dan zat makanan
D. Menghasilkan bunga

4. Alat perkembangbiakan pada tumbuhan adalah ....
A. Batang
B. Bunga
C. Daun
D. Akar

5. Buah berfungsi untuk ....
A. Menyerap air
B. Membuat makanan
C. Melindungi biji
D. Menopang tumbuhan

6. Bagian tumbuhan yang berada di dalam tanah adalah ....
A. Daun
B. Batang
C. Akar
D. Buah

7. Daun berwarna hijau karena mengandung ....
A. Air
B. Klorofil
C. Tanah
D. Biji

8. Air yang diserap akar akan disalurkan ke daun melalui ....
A. Buah
B. Bunga
C. Batang
D. Akar

9. Tumbuhan dapat berdiri tegak karena adanya ....
A. Buah
B. Batang
C. Daun
D. Bunga

10. Bagian tumbuhan yang biasanya memiliki mahkota adalah ....
A. Daun
B. Akar
C. Bunga
D. Buah

KELOMPOK 2

11. Fotosintesis terjadi pada ....
A. Daun
B. Batang
C. Akar
D. Buah

12. Contoh akar yang sering dimakan adalah ....
A. Wortel
B. Mangga
C. Bayam
D. Kelapa

13. Bagian tumbuhan yang menghasilkan buah adalah ....
A. Akar
B. Bunga
C. Daun
D. Batang

14. Salah satu fungsi akar adalah ....
A. Membuat makanan
B. Menyerap air
C. Menghasilkan bunga

D. Menyimpan biji

15. Batang berfungsi sebagai ....
A. Tempat fotosintesis utama
B. Jalan pengangkut air dan nutrisi
C. Tempat biji
D. Tempat bunga

16. Buah berasal dari ....
A. Daun
B. Batang
C. Bunga
D. Akar

17. Bagian tumbuhan yang paling banyak terkena cahaya matahari adalah ....
A. Akar
B. Daun
C. Batang bawah
D. Biji

18. Jika akar rusak, tumbuhan akan kesulitan ....
A. Berbunga
B. Menyerap air
C. Berbuah
D. Berdaun

19. Bagian tumbuhan yang menopang tubuh tumbuhan adalah ....
A. Batang
B. Daun
C. Buah
D. Bunga

20. Daun memerlukan cahaya matahari untuk ....
A. Berbunga
B. Fotosintesis
C. Berkembang biak
D. Menyerap air

KELOMPOK 3

21. Buah mengandung ....
A. Air saja
B. Biji
C. Akar
D. Batang

22. Akar membantu tumbuhan agar ....
A. Tidak mudah roboh
B. Cepat berbunga
C. Berwarna hijau
D. Menghasilkan buah

23. Bagian tumbuhan yang menghubungkan akar dan daun adalah ....
A. Buah
B. Batang
C. Bunga
D. Biji

24. Daun menghasilkan ....
A. Air
B. Oksigen
C. Tanah
D. Pasir

25. Tumbuhan membutuhkan air agar dapat ....
A. Hidup
B. Tidur
C. Bermain
D. Berlari

26. Mahkota bunga biasanya berwarna ....
A. Gelap
B. Kusam
C. Cerah
D. Hitam

27. Fungsi utama bunga adalah ....
A. Menyerap air
B. Berkembang biak
C. Menyimpan makanan
D. Menopang tumbuhan

28. Bagian tumbuhan yang melindungi biji adalah ....
A. Daun
B. Buah
C. Batang
D. Akar

29. Air dari akar menuju daun melewati ....
A. Batang
B. Buah
C. Bunga

D. Biji

30. Tempat utama pembuatan makanan tumbuhan adalah ....
A. Batang
B. Daun
C. Buah
D. Akar

KELOMPOK 4

31. Contoh tumbuhan yang memiliki buah adalah ....
A. Mangga
B. Lumut
C. Paku
D. Jamur

32. Bagian tumbuhan yang berada di atas tanah adalah ....
A. Akar
B. Batang
C. Rambut akar
D. Ujung akar

33. Jika daun tidak mendapat cahaya matahari, proses .... akan terganggu.
A. Penyerapan air
B. Fotosintesis
C. Perkembangbiakan
D. Penyerbukan

34. Fungsi batang selain menopang tumbuhan adalah ....
A. Menyerap air
B. Mengangkut air dan nutrisi
C. Membuat biji
D. Menyimpan bunga

35. Bagian tumbuhan yang tumbuh pertama kali saat biji berkecambah adalah ....
A. Bunga
B. Daun
C. Akar
D. Buah

36. Daun yang sehat biasanya berwarna ....
A. Merah
B. Hijau
C. Hitam
D. Putih

37. Bagian tumbuhan yang menyimpan cadangan makanan adalah ....
A. Buah
B. Daun
C. Batang
D. Bunga

38. Tanpa batang, air dari akar akan sulit sampai ke ....
A. Tanah
B. Daun
C. Akar
D. Biji

39. Bagian tumbuhan yang paling berperan dalam penyerapan air adalah ....
A. Batang
B. Daun
C. Akar
D. Buah

40. Tumbuhan memerlukan bagian-bagian tubuhnya agar dapat ....
A. Hidup dan tumbuh
B. Berjalan
C. Berbicara
D. Berlari

KELOMPOK 5

41. Urutan jalannya air dari tanah adalah ....
A. Daun–Batang–Akar
B. Akar–Batang–Daun
C. Batang–Daun–Akar
D. Bunga–Daun–Batang

42. Buah yang matang biasanya berisi ....
A. Air
B. Daun
C. Biji
D. Batang

43. Daun memperoleh air dari ....
A. Tanah langsung
B. Akar melalui batang
C. Bunga
D. Buah

44. Bagian tumbuhan yang paling cocok disebut sebagai "dapur makanan" adalah ....
A. Akar
B. Daun
C. Batang
D. Buah

45. Bunga akan berkembang menjadi ....
A. Akar
B. Batang
C. Buah
D. Daun

46. Fungsi utama akar adalah ....
A. Menyerap air dan menopang tumbuhan
B. Menghasilkan bunga
C. Membuat makanan
D. Melindungi biji

47. Bagian tumbuhan yang membantu tumbuhan tetap tegak adalah ....
A. Batang
B. Daun
C. Buah
D. Bunga

48. Fotosintesis menghasilkan makanan bagi ....
A. Hewan
B. Manusia
C. Tumbuhan
D. Tanah

49. Setiap bagian tumbuhan memiliki ....
A. Warna yang sama
B. Bentuk yang sama
C. Fungsi yang berbeda
D. Ukuran yang sama

50. Kesimpulan yang tepat tentang bagian tubuh tumbuhan adalah ....
A. Semua bagian memiliki fungsi yang berbeda dan saling bekerja sama.
B. Hanya daun yang penting.
C. Hanya akar yang diperlukan.
D. Buah tidak memiliki fungsi.

KUNCI JAWABAN

1.C 2. B 3. C 4. B 5. C 6. C 7. B 8. C 9. B 10. C 11. A 12. A 13. B 14. B 15. B 16. C 17. B 18. B 19. A 20. B 21. B 22. A 23. B 24. B 25. A 26. C 27. B 28. B 29. A 30. B 31. A 32. B 33. B 34. B 35. C 36. B 37. A 38. B 39. C 40. A 41. B 42. C 43. B 44. B 45. C 46. A 47. A 48. C 49. C 50. A

RUBRIK PENILAIAN

$$Nilai = \frac{Skor}{10} \times 100$$

Skor (0-10)	Nilai	Kategori	Deskripsi
9-10	90-100	Sangat Baik	Menguasai materi dan mampu menganalisis
7-8	70-80	Baik	Memahami konsep dan cukup analitis
5-6	50-60	Cukup	Pemahaman dasar, dan analisis lemah
3-4	30-40	Kurang	Banyak kesalahan konsep
0-2	0-20	Sangat Kurang	Tidak memahami materi

Lampiran 3a Kisi-kisi Instrumen Angket

Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar IPAS

No	Indikator Motivasi Belajar	No Soal	Jumlah	Jenis Penyataan	Skala
1.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	1,2	3	+	Likert
		3		-	
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4,5	3	+	Likert
		6		-	
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	7,8,9	3	+	Likert
		-		-	
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	10,11	3	+	Likert
		12		-	
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13	3	+	Likert
		14,15		-	
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	16	3	+	Likert
		17,18		-	
Jumlah			**18**		

3b Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen

		P36	P37	P38	P39	P40	TOTAL
P01	Pearson Correlation	-.082	.290	.272	.128	.160	.455**
	Sig. (2-tailed)	.620	.073	.094	.439	.330	.004
	N	39	39	39	39	39	39
P02	Pearson Correlation	-.106	.200	.322*	.030	.063	.383*
	Sig. (2-tailed)	.521	.222	.045	.855	.703	.016
	N	39	39	39	39	39	39
P03	Pearson Correlation	.138	.168	.161	.290	.480**	.537**
	Sig. (2-tailed)	.401	.306	.327	.073	.002	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P04	Pearson Correlation	-.003	.312	.409**	.227	-.181	.388*
	Sig. (2-tailed)	.985	.053	.010	.166	.271	.015
	N	39	39	39	39	39	39
P05	Pearson Correlation	.280	.091	.139	.276	.358*	.374*
	Sig. (2-tailed)	.084	.580	.397	.089	.025	.019
	N	39	39	39	39	39	39
P06	Pearson Correlation	-.042	.068	.565**	.208	.192	.712**
	Sig. (2-tailed)	.798	.682	.000	.204	.241	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P07	Pearson Correlation	.256	-.048	-.098	.121	.112	.045
	Sig. (2-tailed)	.115	.774	.553	.463	.498	.785
	N	39	39	39	39	39	39
P08	Pearson Correlation	-.086	.083	.017	.016	.242	.330*
	Sig. (2-tailed)	.601	.617	.918	.922	.138	.040
	N	39	39	39	39	39	39
P09	Pearson Correlation	.055	.277	.285	.199	.301	.618**
	Sig. (2-tailed)	.738	.088	.078	.225	.062	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P10	Pearson Correlation	.235	.117	.082	.258	.309	.374*

	Sig. (2-tailed)	.149	.478	.618	.113	.056	.019
	N	39	39	39	39	39	39
P11	Pearson Correlation	-.045	-.155	.517**	.162	.078	.554**
	Sig. (2-tailed)	.785	.348	.001	.323	.637	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P12	Pearson Correlation	-.046	.171	.292	.115	.265	.325*
	Sig. (2-tailed)	.779	.299	.072	.486	.103	.044
	N	39	39	39	39	39	39
P13	Pearson Correlation	-.003	.354*	.390*	.270	.219	.605**
	Sig. (2-tailed)	.988	.027	.014	.097	.181	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P14	Pearson Correlation	-.062	.268	.550**	.409**	.244	.778**
	Sig. (2-tailed)	.710	.098	.000	.010	.134	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P15	Pearson Correlation	-.168	-.049	.006	.238	-.006	.471**
	Sig. (2-tailed)	.306	.767	.973	.145	.972	.003
	N	39	39	39	39	39	39
P16	Pearson Correlation	-.126	-.024	.299	.246	.283	.604**
	Sig. (2-tailed)	.446	.887	.064	.131	.081	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P17	Pearson Correlation	-.021	.078	.274	.291	.484**	.532**
	Sig. (2-tailed)	.900	.637	.091	.072	.002	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P18	Pearson Correlation	-.018	.021	.317*	.285	.154	.563**
	Sig. (2-tailed)	.916	.900	.050	.079	.351	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P19	Pearson Correlation	-.111	.037	.395*	.170	.378*	.647**
	Sig. (2-tailed)	.503	.824	.013	.300	.018	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P20	Pearson Correlation	-.208	-.077	.063	.241	.131	.413**
	Sig. (2-tailed)	.204	.642	.702	.140	.427	.009
	N	39	39	39	39	39	39
P21	Pearson Correlation	.109	-.018	.025	.117	.066	.048
	Sig. (2-tailed)	.510	.915	.881	.479	.688	.771

	N	39	39	39	39	39	39
P22	Pearson Correlation	-.096	.056	.262	-.025	-.112	.384*
	Sig. (2-tailed)	.561	.737	.106	.881	.496	.016
	N	39	39	39	39	39	39
P23	Pearson Correlation	-.106	.064	-.030	-.045	.376*	.158
	Sig. (2-tailed)	.522	.699	.855	.787	.018	.337
	N	39	39	39	39	39	39
P24	Pearson Correlation	-.194	.196	.253	.156	.180	.573**
	Sig. (2-tailed)	.236	.231	.120	.343	.273	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P25	Pearson Correlation	.030	.331*	.363*	.445**	.412**	.770**
	Sig. (2-tailed)	.856	.040	.023	.005	.009	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P26	Pearson Correlation	.561**	.331*	-.245	.271	.222	.316
	Sig. (2-tailed)	.000	.040	.133	.095	.174	.050
	N	39	39	39	39	39	39
P27	Pearson Correlation	-.183	.377*	.318*	.244	.084	.516**
	Sig. (2-tailed)	.265	.018	.049	.134	.612	.001
	N	39	39	39	39	39	39
P28	Pearson Correlation	-.034	.112	.389*	.239	-.063	.324*
	Sig. (2-tailed)	.837	.497	.015	.143	.702	.045
	N	39	39	39	39	39	39
P29	Pearson Correlation	-.181	.013	.376*	.224	.087	.496**
	Sig. (2-tailed)	.271	.936	.018	.171	.598	.001
	N	39	39	39	39	39	39
P30	Pearson Correlation	.315	.188	-.010	.320*	.254	.336*
	Sig. (2-tailed)	.051	.251	.950	.047	.119	.036
	N	39	39	39	39	39	39
P31	Pearson Correlation	-.049	-.134	.169	.013	.078	.281
	Sig. (2-tailed)	.769	.415	.303	.938	.637	.083
	N	39	39	39	39	39	39
P32	Pearson Correlation	-.176	.200	.239	-.120	-.019	.357*
	Sig. (2-tailed)	.283	.222	.143	.468	.906	.026
	N	39	39	39	39	39	39

P33	Pearson Correlation	.211	.181	.243	.407*	.295	.692**
	Sig. (2-tailed)	.198	.271	.136	.010	.068	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P34	Pearson Correlation	-.201	.176	.488**	.233	.244	.615**
	Sig. (2-tailed)	.219	.285	.002	.154	.134	.000
	N	39	39	39	39	39	39
P35	Pearson Correlation	-.060	.007	.278	.305	.206	.512**
	Sig. (2-tailed)	.718	.967	.087	.059	.207	.001
	N	39	39	39	39	39	39
P36	Pearson Correlation	1	.122	-.279	.259	.214	.069
	Sig. (2-tailed)		.461	.085	.111	.191	.677
	N	39	39	39	39	39	39
P37	Pearson Correlation	.122	1	.132	.093	.284	.341*
	Sig. (2-tailed)	.461		.423	.575	.080	.034
	N	39	39	39	39	39	39
P38	Pearson Correlation	-.279	.132	1	-.004	.029	.509**
	Sig. (2-tailed)	.085	.423		.983	.859	.001
	N	39	39	39	39	39	39
P39	Pearson Correlation	.259	.093	-.004	1	.408*	.491**
	Sig. (2-tailed)	.111	.575	.983		.010	.002
	N	39	39	39	39	39	39
P40	Pearson Correlation	.214	.284	.029	.408*	1	.478**
	Sig. (2-tailed)	.191	.080	.859	.010		.002
	N	39	39	39	39	39	39
TOTAL	Pearson Correlation	.069	.341*	.509**	.491**	.478**	1
	Sig. (2-tailed)	.677	.034	.001	.002	.002	
	N	39	39	39	39	39	39

Keterangan:
Hijau : Hasil Perhitungan Valid
Merah : Hasil Perhitungan Tidak Valid

Lampiran 3c Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen
Angket Motivasi Belajar

Nomor Butir Angket	Signifikasi yang Diperoleh	Keterangan
1	0,004	Valid
2	0,16	Tidak Valid
3	0,000	Valid
4	0,15	Tidak Valid
5	0,19	Tidak Valid
6	0,000	Valid
7	0,785	Tidak Valid
8	0,040	Valid
9	0,000	Valid
10	0,19	Tidak Valid
11	0,000	Valid
12	0,44	Tidak Valid
13	0,000	Valid
14	0,000	Valid
15	0,003	Valid
16	0,000	Valid
17	0,000	Valid
18	0,000	Valid
19	0,000	Valid
20	0,009	Valid
21	0,771	Tidak Valid
22	0,16	Tidak Valid
23	0,337	Tidak Valid
24	0,000	Valid
25	0,000	Valid
26	0,050	Tidak Valid
27	0,001	Valid
28	0,045	Valid
29	0,001	Valid
30	0,036	Valid
31	0,083	Tidak Valid
32	0,026	Valid
33	0,000	Valid
34	0,000	Valid
35	0,001	Valid
36	0,677	Tidak Valid
37	0,034	Valid
38	0,001	Valid
39	0,002	Valid
40	0,002	Valid

Lampiran 3d Sampel Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Lembar Angket Motivasi Belajar IPAS

Nama/Kelas : AHP/4C

Berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban (SS, ST, KS, SKS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda sesungguhnya.

SS : Sangat Setuju
ST : Setuju
KS : Kurang Setuju
STS : Sangat Kurang Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	SKS
1.	Saya berusaha memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran IPAS agar dapat memahami materi dengan baik.		✓		
2.	Saya merasa tertantang untuk mengetahui lebih banyak tentang materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS.			✓	
3.	Saya kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPAS dibandingkan mata pelajaran lainnya.			✓	
4.	Saya merasa perlu belajar IPAS agar mampu menjelaskan berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.			✓	
5.	Saya menyadari bahwa pengetahuan IPAS penting untuk membantu kehidupan sehari-hari.			✓	
6.	Saya merasa tidak perlu mengulang kembali materi IPAS yang telah diajarkan guru.			✓	
7.	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh karena dapat mendukung pencapaian cita-cita saya di masa depan.			✓	
8.	Saya yakin bahwa pemahaman yang baik terhadap materi IPAS akan bermanfaat bagi pendidikan saya pada jenjang berikutnya.			✓	
9.	Saya merasa bahwa keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran IPAS dapat membantu saya menghadapi berbagai tantangan di masa depan.			✓	
10.	Saya merasa senang ketika guru memberikan apresiasi atas usaha dan hasil belajar IPAS yang saya capai.			✓	
11.	Saya merasa bangga apabila dapat menyelesaikan tugas IPAS dengan hasil yang memuaskan.		✓		
12.	Saya tidak bersemangat belajar IPAS meskipun mendapatkan pujian dari guru.		✓		
13.	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran IPAS ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik.			✓	
14.	Kegiatan pembelajaran yang bervariasi tidak membuat saya lebih tertarik untuk belajar IPAS.		✓		
15.	Saya kurang antusias mengikuti aktivitas pembelajaran IPAS yang diberikan guru.		✓		
16.	Suasana kelas yang tertib dan nyaman membantu saya lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS.		✓		
17.	Saya sulit berkonsentrasi belajar IPAS meskipun suasana kelas sudah kondusif.		✓		
18.	Saya tidak memanfaatkan lingkungan belajar yang tersedia untuk membantu memahami materi IPAS.		✓		
	Skor Total Angket :	41			
	Skor Total dan Nilai Skala 100 :	57			

Lampiran 3e Sampel Hasil Pretest Kelas Kontrol

Lembar Angket Motivasi Belajar IPAS

Nama/Kelas : APY/4A

Berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban (SS, ST, KS, SKS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda sesungguhnya.

SS : Sangat Setuju
ST : Setuju
KS : Kurang Setuju
STS : Sangat Kurang Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	SKS
1.	Saya berusaha memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran IPAS agar dapat memahami materi dengan baik.		✓		
2.	Saya merasa tertantang untuk mengetahui lebih banyak tentang materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS.			✓	
3.	Saya kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPAS dibandingkan mata pelajaran lainnya.		✓		
4.	Saya merasa perlu belajar IPAS agar mampu menjelaskan berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.		✓		
5.	Saya menyadari bahwa pengetahuan IPAS penting untuk membantu kehidupan sehari-hari.			✓	
6.	Saya merasa tidak perlu mengulang kembali materi IPAS yang telah diajarkan guru.		✓		
7.	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh karena dapat mendukung pencapaian cita-cita saya di masa depan.		✓		
8.	Saya yakin bahwa pemahaman yang baik terhadap materi IPAS akan bermanfaat bagi pendidikan saya pada jenjang berikutnya.			✓	
9.	Saya merasa bahwa keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran IPAS dapat membantu saya menghadapi berbagai tantangan di masa depan.		✓		
10.	Saya merasa senang ketika guru memberikan apresiasi atas usaha dan hasil belajar IPAS yang saya capai.		✓		
11.	Saya merasa bangga apabila dapat menyelesaikan tugas IPAS dengan hasil yang memuaskan.			✓	
12.	Saya tidak bersemangat belajar IPAS meskipun mendapatkan pujian dari guru.		✓		
13.	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran IPAS ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik.		✓		
14.	Kegiatan pembelajaran yang bervariasi tidak membuat saya lebih tertarik untuk belajar IPAS.		✓		
15.	Saya kurang antusias mengikuti aktivitas pembelajaran IPAS yang diberikan guru.		✓		
16.	Suasana kelas yang tertib dan nyaman membantu saya lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS.		✓		
17.	Saya sulit berkonsentrasi belajar IPAS meskipun suasana kelas sudah kondusif.		✓		
18.	Saya tidak memanfaatkan lingkungan belajar yang tersedia untuk membantu memahami materi IPAS.		✓		
	Skor Total Angket :	42			
	Skor Total dan Nilai Skala 100 :	58			

Lampiran 3f Sampel Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Lembar Angket Motivasi Belajar IPAS

Nama/Kelas : AHP/4C

Berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban (SS, ST, KS, SKS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda sesungguhnya.

SS : Sangat Setuju
ST : Setuju
KS : Kurang Setuju
STS : Sangat Kurang Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	SKS
1.	Saya berusaha memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran IPAS agar dapat memahami materi dengan baik.			✓	
2.	Saya merasa tertantang untuk mengetahui lebih banyak tentang materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS.		✓		
3.	Saya kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPAS dibandingkan mata pelajaran lainnya.				✓
4.	Saya merasa perlu belajar IPAS agar mampu menjelaskan berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.		✓		
5.	Saya menyadari bahwa pengetahuan IPAS penting untuk membantu kehidupan sehari-hari.		✓		
6.	Saya merasa tidak perlu mengulang kembali materi IPAS yang telah diajarkan guru.		✓		
7.	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh karena dapat mendukung pencapaian cita-cita saya di masa depan.			✓	
8.	Saya yakin bahwa pemahaman yang baik terhadap materi IPAS akan bermanfaat bagi pendidikan saya pada jenjang berikutnya.		✓		
9.	Saya merasa bahwa keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran IPAS dapat membantu saya menghadapi berbagai tantangan di masa depan.		✓		
10.	Saya merasa senang ketika guru memberikan apresiasi atas usaha dan hasil belajar IPAS yang saya capai.			✓	
11.	Saya merasa bangga apabila dapat menyelesaikan tugas IPAS dengan hasil yang memuaskan.		✓		
12.	Saya tidak bersemangat belajar IPAS meskipun mendapatkan pujian dari guru.				✓
13.	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran IPAS ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik.		✓		
14.	Kegiatan pembelajaran yang bervariasi tidak membuat saya lebih tertarik untuk belajar IPAS.				✓
15.	Saya kurang antusias mengikuti aktivitas pembelajaran IPAS yang diberikan guru.				✓
16.	Suasana kelas yang tertib dan nyaman membantu saya lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS.		✓		
17.	Saya sulit berkonsentrasi belajar IPAS meskipun suasana kelas sudah kondusif.			✓	
18.	Saya tidak memanfaatkan lingkungan belajar yang tersedia untuk membantu memahami materi IPAS.				✓
	Skor Total Angket :	55			
	Skor Total dan Nilai Skala 100 :	72			

Lampiran 3g Sampel Hasil Posttest Kelas Kontrol

Lembar Angket Motivasi Belajar IPAS

Nama/Kelas : APY/4A

Berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban (SS, ST, KS, SKS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda sesungguhnya.

SS : Sangat Setuju
ST : Setuju
KS : Kurang Setuju
STS : Sangat Kurang Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	SKS
1.	Saya berusaha memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran IPAS agar dapat memahami materi dengan baik.		✓		
2.	Saya merasa tertantang untuk mengetahui lebih banyak tentang materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS.	✓			
3.	Saya kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPAS dibandingkan mata pelajaran lainnya.			✓	
4.	Saya merasa perlu belajar IPAS agar mampu menjelaskan berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.	✓			
5.	Saya menyadari bahwa pengetahuan IPAS penting untuk membantu kehidupan sehari-hari.		✓		
6.	Saya merasa tidak perlu mengulang kembali materi IPAS yang telah diajarkan guru.				✓
7.	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh karena dapat mendukung pencapaian cita-cita saya di masa depan.	✓			
8.	Saya yakin bahwa pemahaman yang baik terhadap materi IPAS akan bermanfaat bagi pendidikan saya pada jenjang berikutnya.				✓
9.	Saya merasa bahwa keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran IPAS dapat membantu saya menghadapi berbagai tantangan di masa depan.			✓	
10.	Saya merasa senang ketika guru memberikan apresiasi atas usaha dan hasil belajar IPAS yang saya capai.		✓		
11.	Saya merasa bangga apabila dapat menyelesaikan tugas IPAS dengan hasil yang memuaskan.	✓			
12.	Saya tidak bersemangat belajar IPAS meskipun mendapatkan pujian dari guru.				✓
13.	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran IPAS ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik.	✓			
14.	Kegiatan pembelajaran yang bervariasi tidak membuat saya lebih tertarik untuk belajar IPAS.			✓	
15.	Saya kurang antusias mengikuti aktivitas pembelajaran IPAS yang diberikan guru.			✓	
16.	Suasana kelas yang tertib dan nyaman membantu saya lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS.	✓			
17.	Saya sulit berkonsentrasi belajar IPAS meskipun suasana kelas sudah kondusif.			✓	
18.	Saya tidak memanfaatkan lingkungan belajar yang tersedia untuk membantu memahami materi IPAS.				✓
	Skor Total Angket :	59			
	Skor Total dan Nilai Skala 100 :	82			

Lampiran 4a Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	Nilai Pre Test Kelas Eksperimen																		JUMLAH SKOR	SKOR MAKSMIAL	NILAI
		S.1	S.2	S.3	S.4	S.5	S.6	S.7	S.8	S.9	S.10	S.11	S.12	S.13	S.14	S.15	S.16	S.17	S.18			
1	AHP	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	41	72	57
2	ADAR	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	43	72	60
3	AFK	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	40	72	56
4	AS	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	39	72	54
5	ANK	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	45	72	63
6	AKNR	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	44	72	61
7	AAR	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	42	72	58
8	ANM	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	46	72	64
9	ASVC	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	41	72	57
10	ACHD	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	38	72	53
11	BKA	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	43	72	60
12	DAMW	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	47	72	65
13	EMA	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	44	72	61
14	FZV	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	40	72	56
15	GJY	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	48	72	67
16	HMF	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	42	72	58
17	HKN	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	39	72	54
18	KAN	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	45	72	63
19	KHAN	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	41	72	57
20	MAAR	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	49	72	68
21	MDJM	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	40	72	56
22	MIPP	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	43	72	60
23	NFA	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	44	72	61
24	NAS	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	46	72	64
25	NSA	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	42	72	58
26	NNSPB	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	39	72	54
27	NPA	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	47	72	65
28	NNFZ	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	45	72	63
29	RARS	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50	72	69
30	RINS	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	41	72	57
31	RAA	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	49	72	68
32	RAW	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	43	72	60
33	SDS	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	40	72	56
34	SAA	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	44	72	61
35	SMAF	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50	72	69
36	TCA	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	42	72	58
37	VV	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	46	72	64
38	WFAD	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	42	72	58
RATA-RATA																				43		60,34
NILAI TERTINGGI																				50		69
NILAI TERENDAH																				38		53

Lampiran 4b Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Kontrol

NO	NAMA	Nilai Pre Test Kelas Kontrol																		JUMLAH SKOR	SKOR MAKSMIAL	NILAI
		S.1	S.2	S.3	S.4	S.5	S.6	S.7	S.8	S.9	S.10	S.11	S.12	S.13	S.14	S.15	S.16	S.17	S.18			
1	APY	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	42	72	58
2	ALAM	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	40	72	56
3	ALA	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	43	72	60
4	ALW	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	39	72	54
5	ABZ	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	2	3	45	72	63
6	AAA	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	41	72	57
7	AC	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	2	2	44	72	61
8	AAAA	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	2	4	46	72	64
9	ATKD	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	42	72	58
10	AKA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	38	72	53
11	AI	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	4	2	2	4	47	72	65
12	AMU	2	4	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	43	72	60
13	BMPP	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	41	72	57
14	FJB	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	2	2	3	44	72	61
15	FAP	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	40	72	56
16	FIN	3	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	46	72	64
17	GSS	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	42	72	58
18	HSS	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	39	72	54
19	II	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	48	72	67
20	JMJ	2	2	3	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	3	45	72	63
21	KAM	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	43	72	60
22	MAS	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	41	72	57
23	MLP	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38	72	53
24	MASA	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	44	72	61
25	MAAH	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	42	72	58
26	MMAGA	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	40	72	56
27	NDA	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	39	72	54
28	NAW	3	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	45	72	63
29	OKS	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	3	43	72	60
30	RAS	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	41	72	57
31	RNA	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	46	72	64
32	RDA	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	42	72	58
33	SAK	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	39	72	54
34	TAC	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38	72	53
35	WHD	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	40	72	56
36	YG	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	39	72	54
37	ZFR	4	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	43	72	60
38	ZKA	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	41	72	57
39	ZREB	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	48	72	67
RATA-RATA																				42		58,74
NILAI TERTINGGI																				48		67
NILAI TERENDAH																				38		53

Lampiran 4c Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	Nilai Post Test Kelas Eksperimen																		JUMLAH SKOR	SKOR MAKSMIAL	NILAI
		S.1	S.2	S.3	S.4	S.5	S.6	S.7	S.8	S.9	S.10	S.11	S.12	S.13	S.14	S.15	S.16	S.17	S.18			
1	AHP	2	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	55	72	76
2	ADAR	3	4	4	1	1	3	4	3	4	2	4	4	4	1	3	4	3	4	56	72	78
3	AFK	3	3	4	1	3	4	4	3	3	4	2	3	2	4	3	3	2	3	54	72	75
4	AS	4	3	3	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	3	2	3	4	4	60	72	83
5	ANK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	70	72	97
6	AKNR	4	4	4	3	4	3	4	3	4	1	4	4	4	2	2	3	4	4	61	72	85
7	AAR	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	63	72	88
8	ANM	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69	72	96
9	ASVC	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	66	72	92
10	ACHD	2	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	3	3	47	72	65
11	BKA	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	1	4	4	65	72	90
12	DAMW	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	68	72	94
13	EMA	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	57	72	79
14	FZV	3	2	3	2	2	3	4	3	2	1	3	3	2	3	3	3	2	2	46	72	64
15	GJY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	69	72	96
16	HMF	2	4	3	4	2	4	1	2	2	3	2	3	2	2	4	2	3	3	48	72	67
17	HKN	2	3	2	2	4	4	3	2	4	3	2	4	3	4	4	3	2	4	55	72	76
18	KAN	2	2	4	2	1	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	4	57	72	79
19	KHAN	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	68	72	94
20	MAAR	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	68	72	94
21	MDJM	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	1	4	4	64	72	89
22	MIPP	2	3	2	2	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	51	72	71
23	NFA	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	64	72	89
24	NAS	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	67	72	93
25	NSA	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	66	72	92
26	NNSPB	3	4	4	3	3	1	4	3	3	3	4	4	3	3	1	4	3	3	56	72	78
27	NPA	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69	72	96
28	NNFZ	2	2	4	2	4	3	2	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	2	56	72	78
29	RARS	4	2	3	3	3	4	2	3	3	1	2	4	3	2	4	3	2	3	51	72	71
30	RINS	4	4	4	3	4	1	4	3	4	4	4	4	4	3	4	1	4	1	60	72	83
31	RAA	4	2	4	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	47	72	65
32	RAW	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	72	79
33	SDS	4	4	1	4	2	3	3	3	4	2	2	3	4	4	2	4	4	2	55	72	76
34	SAA	4	2	3	4	3	1	3	1	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	48	72	67
35	SMAF	4	2	3	4	2	3	1	3	3	4	2	3	3	1	1	4	2	2	47	72	65
36	TCA	3	2	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	4	4	2	1	2	51	72	71
37	VV	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	3	4	3	4	4	4	4	4	64	72	89
38	WFAD	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	54	72	75
RATA-RATA																				58		81,45
NILAI TERTINGGI																				70		97
NILAI TERENDAH																				47		65

Lampiran 4d Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Kontrol

NO	NAMA	Nilai Pre Test Kelas Kontrol																		JUMLAH SKOR	SKOR MAKSMIAL	NILAI
		S.1	S.2	S.3	S.4	S.5	S.6	S.7	S.8	S.9	S.10	S.11	S.12	S.13	S.14	S.15	S.16	S.17	S.18			
1	APY	3	4	2	4	3	4	4	1	2	3	4	4	4	3	3	4	3	4	59	72	82
2	ALAM	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	4	1	3	2	3	4	4	4	60	72	83
3	ALA	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	1	3	3	4	51	72	71
4	ALW	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	55	72	76
5	ABZ	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	47	72	65
6	AAA	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	45	72	63
7	AC	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	45	72	63
8	AAAA	4	4	4	3	2	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	60	72	83
9	ATKD	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	44	72	61
10	AKA	2	2	3	2	4	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	51	72	71
11	AI	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	68	72	94
12	AMU	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	3	41	72	57
13	BMPP	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	61	72	85
14	FJB	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	32	72	44
15	FAP	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	4	43	72	60
16	FIN	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	34	72	47
17	GSS	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	53	72	74
18	HSS	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	50	72	69
19	II	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	4	4	49	72	68
20	JMJ	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	60	72	83
21	KAM	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	47	72	65
22	MAS	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	64	72	89
23	MLP	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	55	72	76
24	MASA	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	64	72	89
25	MAAH	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	65	72	90
26	MMAGA	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	32	72	44
27	NDA	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	55	72	76
28	NAW	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	44	72	61
29	OKS	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	51	72	71
30	RAS	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	60	72	83
31	RNA	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	64	72	89
32	RDA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	59	72	82
33	SAK	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	51	72	71
34	TAC	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	53	72	74
35	WHD	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	43	72	60
36	YG	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	44	72	61
37	ZFR	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	55	72	76
38	ZKA	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	59	72	82
39	ZREB	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	68	72	94
RATA-RATA																				52		58,74
NILAI TERTINGGI																				68		94
NILAI TERENDAH																				32		44

Lampiran 5a Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	39	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	39	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.899	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	116.0769	212.599	.423	.897
P02	116.0769	212.652	.341	.898
P03	117.0256	206.026	.490	.895
P04	116.7436	208.880	.323	.899
P05	116.1282	212.694	.330	.898
P06	116.4359	203.621	.683	.893
P07	115.4872	219.888	.016	.900
P08	116.4103	213.301	.282	.898
P09	116.1538	205.344	.580	.894
P10	116.0769	212.862	.331	.898
P11	116.0256	209.341	.521	.895
P12	116.2821	213.260	.276	.898
P13	116.1795	206.362	.568	.894
P14	116.7436	199.511	.751	.891
P15	116.3590	210.026	.428	.896
P16	117.3077	204.903	.563	.894
P17	116.2564	209.669	.497	.896
P18	116.8205	205.835	.519	.895
P19	116.2308	203.603	.609	.893
P20	116.4359	210.884	.366	.897
P21	115.8205	219.783	.008	.901
P22	117.0513	208.734	.317	.899
P23	115.9744	216.868	.098	.901
P24	116.1795	208.730	.540	.895
P25	116.3077	203.850	.748	.892
P26	116.0769	212.810	.261	.899
P27	116.7692	207.551	.470	.896
P28	116.3333	213.281	.274	.899
P29	116.3077	211.429	.463	.896
P30	115.8974	214.673	.300	.898
P31	116.2821	214.524	.233	.899
P32	116.2821	212.208	.307	.898
P33	116.6410	202.184	.658	.893
P34	116.4103	205.143	.577	.894
P35	116.4103	210.617	.478	.896
P36	116.1538	219.239	.004	.903
P37	116.6154	212.085	.287	.899
P38	116.2051	209.273	.469	.896
P39	116.5128	207.099	.439	.896
P40	116.5128	206.520	.420	.897

Lampiran 5b Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PosttestEksperimen	.117	38	.200*	.965	38	.283
Pretest Eksperimen	.147	38	.037	.952	38	.106
Pretest Kontrol	.134	39	.081	.952	39	.103
Posttest Kontrol	.124	39	.150	.960	39	.185

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 5c Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	1.071	1	75	.304
	Based on Median	1.061	1	75	.306
	Based on Median and with adjusted df	1.061	1	69.855	.307
	Based on trimmed mean	1.045	1	75	.310

Lampiran 6 Presentase Distribusi t (df = 41-80)

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
41	0,680521	1,302543	1,682878	2,019541	2,420803	2,701181	3,301273
42	0,680376	1,302035	1,681952	2,018082	2,418470	2,698066	3,295951
43	0,680238	1,301552	1,681071	2,016692	2,416250	2,695102	3,290890
44	0,680107	1,301090	1,680230	2,015368	2,414134	2,692278	3,286072
45	0,679981	1,300649	1,679427	2,014103	2,412116	2,689585	3,281480
46	0,679861	1,300228	1,678660	2,012896	2,410188	2,687013	3,277098
47	0,679746	1,299825	1,677927	2,011741	2,408345	2,684556	3,272912
48	0,679635	1,299439	1,677224	2,010635	2,406581	2,682204	3,268910
49	0,679530	1,299069	1,676551	2,009575	2,404892	2,679952	3,265079
50	0,679428	1,298714	1,675905	2,008559	2,403272	2,677793	3,261409
51	0,679331	1,298373	1,675285	2,007584	2,401718	2,675722	3,257890
52	0,679237	1,298045	1,674689	2,006647	2,400225	2,673734	3,254512
53	0,679147	1,297730	1,674116	2,005746	2,398790	2,671823	3,251268
54	0,679060	1,297426	1,673565	2,004879	2,397410	2,669985	3,248149
55	0,678977	1,297134	1,673034	2,004045	2,396081	2,668216	3,245149
56	0,678896	1,296853	1,672522	2,003241	2,394801	2,666512	3,242261
57	0,678818	1,296581	1,672029	2,002465	2,393568	2,664870	3,239478
58	0,678743	1,296319	1,671553	2,001717	2,392377	2,663287	3,236795
59	0,678671	1,296066	1,671093	2,000995	2,391229	2,661759	3,234207
60	0,678601	1,295821	1,670649	2,000298	2,390119	2,660283	3,231709
61	0,678533	1,295585	1,670219	1,999624	2,389047	2,658857	3,229296
62	0,678467	1,295356	1,669804	1,998972	2,388011	2,657479	3,226964
63	0,678404	1,295134	1,669402	1,998341	2,387008	2,656145	3,224709
64	0,678342	1,294920	1,669013	1,997730	2,386037	2,654854	3,222527
65	0,678283	1,294712	1,668636	1,997138	2,385097	2,653604	3,220414
66	0,678225	1,294511	1,668271	1,996564	2,384186	2,652394	3,218368
67	0,678169	1,294315	1,667916	1,996008	2,383302	2,651220	3,216386
68	0,678115	1,294126	1,667572	1,995469	2,382446	2,650081	3,214463
69	0,678062	1,293942	1,667239	1,994945	2,381615	2,648977	3,212599
70	0,678011	1,293763	1,666914	1,994437	2,380807	2,647905	3,210789
71	0,677961	1,293589	1,666600	1,993943	2,380024	2,646863	3,209032
72	0,677912	1,293421	1,666294	1,993464	2,379262	2,645852	3,207326
73	0,677865	1,293256	1,665996	1,992997	2,378522	2,644869	3,205668
74	0,677820	1,293097	1,665707	1,992543	2,377802	2,643913	3,204056
75	0,677775	1,292941	1,665425	1,992102	2,377102	2,642983	3,202489
76	0,677732	1,292790	1,665151	1,991673	2,376420	2,642078	3,200964
77	0,677689	1,292643	1,664885	1,991254	2,375757	2,641198	3,199480
78	0,677648	1,292500	1,664625	1,990847	2,375111	2,640340	3,198035
79	0,677608	1,292360	1,664371	1,990450	2,374482	2,639505	3,196628
80	0,677569	1,292224	1,664125	1,990063	2,373868	2,638691	3,195258

Lampiran 7 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Gambar 1. *Pretest* Kelas Eksperimen



Gambar 2. Pembelajaran Kelas Eksperimen Hari Ke 1



Gambar 3. Pembelajaran Kelas Eksperimen Hari Ke 2



Gambar 4. *Posttest* Kelas Eksperimen



Gambar 5. *Pretest* Kelas Kontrol



Gambar 6. Pembelajaran Kelass Kontrol Hari Ke 1



Gambar 7. Pembelajaran Kelass Kontrol Hari Ke 1



Gambar 8. *Posttest* Kelas Kontrol

Lampiran 8 Kartu Bimbingan Penelitian Skripsi

KARTU BIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNDARIS

Nama Mahasiswa : AMANDA TRYA ASSA'ADAH
NPM : 22320026
Program Studi : PGSD
Pembimbing Utama : Pipi Winarti, S.Pd., M.Pd
Pembimbing Pendamping : Nimas Puspitasari, S.Pd., M.Pd

Judul : PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SD ISLAM ISTIQOMAH

NO	TANGGAL	KETERANGAN BIMBINGAN	TD. TANGAN PEMBIMBING
1	11 - 03 - 26	Bab 1-3 .	
2	12 - 03 - 26	Bab 1-3.	
3	9 - 04 - 26	Bab 1-3, Lampiran	
4	16 - 04 - 26	Bab 1-3, Lampiran	
5	22 - 04 - 26	Bab 1-3. Lampiran	
6	24 - 04 - 26	Acc proposal	
7	4 - 5 - 26	Acc di seminarkan	
8	9 - 7 - 26.	Acc	
9	9 - 7 - 26	ACC	
10	13 - 7 - 26	Lanjut Penelitian	
11	13 - 7 - 26	Acc Y penelitian	
12	19 - 8 - 26	Bab 1 - 5, Lampiran	
13	27 - 08 - 26	Bab 1-5. Lampiran	
14	2 - 09 - 26	Acc Lanjut Sidang -	
15	10 - 09 - 26	ACC Lanjut Sidang.	

Mengetahui:
Ketua Program Studi,

(Ridha Sarwono)

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup



Penulis bernama Amanda Trya Assa'adah, lahir di Kab. Semarang pada tanggal 2 Januari 2004. Penulis merupakan anak ke-3 dari empat bersaudara, putri dari pasangan Bapak Kamdi (Alm.) dan Ibu Umniyah. Penulis bertempat tinggal di Dusun Gentan Desa Truko RT 04/08 Kec. Bringin Kab. Semarang.

Penulis memulai pendidikan formal di TK ABA Truko pada tahun 2010. Setelah menyelesaikan pendidikan taman kanak-kanak, penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 2 Truko dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2016.

Pada tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Pabelan dan lulus pada tahun 2019. Selama menempuh pendidikan SMP, penulis juga mengikuti pendidikan nonformal dengan mondok di Pondok Pesantren Zaenal Qurro'. Selama di pondok, penulis mendapatkan pengalaman dalam kehidupan pesantren yang mengajarkan kedisiplinan, kemandirian, serta pembiasaan dalam kegiatan keagamaan sehari-hari.

Setelah menyelesaikan pendidikan SMP, pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bringin dan lulus pada tahun 2022. Selama menempuh pendidikan SMA, penulis kembali melanjutkan pendidikan nonformal dengan mondok di Pondok Pesantren Roudhlotus Sholihin. Selama di pondok, penulis memperoleh pengalaman dalam menjalani kehidupan yang disiplin dan mandiri serta mendapatkan pembelajaran keagamaan yang mendukung pembentukan karakter penulis.

Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (UNDARIS) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis memperoleh berbagai pengetahuan dan pengalaman yang berkaitan dengan bidang pendidikan, khususnya dalam mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik di sekolah dasar.

Hingga akhirnya, penulis dapat menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (UNDARIS) dengan menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.