

---

## **PENGUNAAN MEDIA *FROGGY JUMP EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN MATEMATIKA**

**Galy Raka siwi<sup>1</sup>, Irmawati<sup>2</sup>, St Halifa Rahma<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [galyrakasiwi71@gmail.com](mailto:galyrakasiwi71@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [irmawatidj@unm.ac.id](mailto:irmawatidj@unm.ac.id)

<sup>3</sup>UPT SPF SDI Labuang Baji Bertingkat /email: [Halifahrahma@gmail.com](mailto:Halifahrahma@gmail.com)

---

### **Artikel info**

*Received; 02-11-2024*

*Revised; 03-12-2024*

*Accepted; 04-01-2025*

*Published; 10-02-2025*

### **Abstrak**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari penerapan media berbasis teknologi *froggy jump educaplay* terhadap motivasi belajar Matematika Peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuan Baji yang berjumlah 18 orang, terdiri atas 8 Peserta didik laki-laki dan 10 Peserta didik perempuan. Adapun objek penelitian ini adalah motivasi belajar Peserta didik terhadap pelajaran Matematika. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan dokumentasi. Penelitian dilakukan dalam duasiklus dengan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Froggy Jump Educaplay* berhasil meningkatkan motivasi belajar Matematika Peserta didik secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan motivasi belajar Peserta didik dari pra tindakan sampai dengan siklus II, yaitu hasil pra tindakan 46% (kategori rendah) meningkat ke-72% (kategori sedang) pada siklus I dan meningkat lagi ke-84% (kategori tinggi).

---

### **Keywords:**

*Motivasi belajar*

*matematika, media froggy*

*jump educaplay*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## **PENDAHULUAN**

Sekarang adalah era pembelajaran abad ke-21, pembelajaran menekankan pada pembelajaran aktif yang mendorong peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pencarian informasi, merumuskan masalah, berpikir kritis, berkolaborasi dan pemecahan masalah (Dewanti and Santoso 2020). Untuk mencapai paradigma tersebut tentunya memerlukan motivasi belajar yang tinggi. Motivasi adalah dorongan untuk memulai, melanjutkan, dan mengatasi hambatan dalam belajar (Filgona, dkk 2020). Motivasi

dikelompokkan menjadi dua yaitu motivasi dari luar (ekstrinsik) dan Motivasi dari dalam (intrinsik). Motivasi dari luar (ekstrinsik) berasal dari lingkungan seperti perlakuan, dorongan dan penghargaan setelah seseorang melakukan tindakan, sedangkan motivasi dari dalam (intrinsik) adalah dorongan dalam diri untuk terlibat dalam aktivitas belajar (Supartama, Pujani, and Priyanka 2023). Kedua jenis motivasi ini sangat berpengaruh dalam kesuksesan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator tentunya memiliki peran dalam menciptakan lingkungan belajar yang mampu meningkatkan motivasi tersebut.

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran lebih fleksibel sehingga guru diberikan kebebasan merancang pembelajaran sesuai kondisi dan kebutuhan peserta didik di wilayahnya. Konsep ini selaras dengan dasar pendidikan Ki Hajar Dewantara adalah pendidikan yang mengacu pada kodrat alam dan zaman (Irianti and Mufaridah 2024). Meskipun ada banyak cara yang dapat dilakukan, nyatanya masih banyak Guru yang tidak mampu memfasilitasi pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran matematika. Menurut Hidayati, dkk (2022) alasannya adalah keterbatasan sumber daya, waktu, tenaga, serta kemampuan guru dalam menguasai teknologi terkini.

Berdasarkan hasil observasi awal di UPT SPF SDI Labuang Baji Bertingkat, terlihat adanya indikasi rendahnya motivasi belajar Peserta didik kelas VI pada pelajaran matematika. Dalam wawancara awal saya tentang jumlah peserta didik yang suka dan yang tidak menyukai pelajaran matematika, diperoleh hasil peserta didik yang tidak suka matematika jauh lebih banyak dibanding yang menyukai pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan, sebagian besar Peserta didik terlihat bosan dan sulit berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Setelah dievaluasi lebih lanjut ternyata masalah tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti materi Matematika dianggap sulit, media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran monoton, pembelajaran hanya mengacu pada buku teks yang dipegang peserta didik dan belum memanfaatkan perkembangan TIK dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

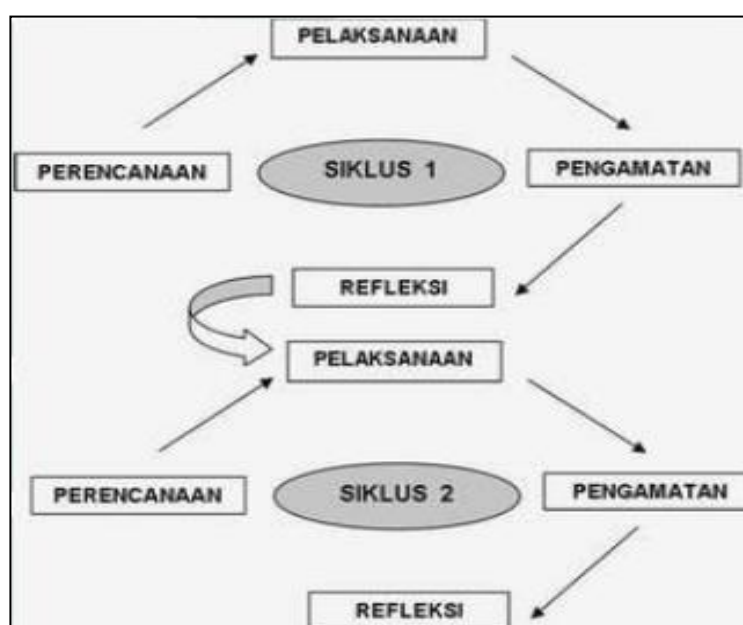
Rendahnya motivasi belajar matematika pada Peserta didik kelas VI memiliki implikasi yang cukup serius terhadap perkembangan kognitif dan akademik Peserta didik pada pelajaran matematika. Oleh karena itu, berdasarkan analisis situasi ini perlu dilakukan upaya-upaya untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan baru, membangkitkan motivasi belajar bahkan membawa pengaruh psikologis dalam belajar (Wulandari, dkk 2023). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu solusinya yaitu mengintegrasikan media berbasis teknologi melalui *web educaplay* dalam pembelajaran. Menurut Graça, dkk . (2022) *educaplay* merupakan platform daring yang memungkinkan guru untuk membuat permainan atau alat pembelajaran secara gratis dengan hasil yang inovatif dan menarik. *Educaplay* merupakan salah satu platform yang menyediakan berbagai jenis game edukasi, salah satunya adalah *Froggy Jump*. Game ini memiliki tampilan yang menarik dan interaktif serta dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan level pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, Peneliti tertarik mengintegrasikan media berbasis teknologi *Froggy Jump Educaplay* dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik pada pembelajaran Matematika.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. PTK ini dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi Froggy Jump Educaplay. Subjek dalam penelitian ini adalah speserta didik kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji yang berjumlah 18 orang, terdiri atas 8 Peserta didik laki-laki dan 10 Peserta didik perempuan. Pengumpulan data menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga kategori motivasi belajar yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah (Azwar, 2022)

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian Kurt Lewin dengan konsep pokok penelitian terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), Tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin (Arikunto, 2010)

Pada tahap pra-penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat motivasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Observasi ini dilakukan dengan melakukan wawancara dan mengamati secara langsung sikap dan antusiasme Peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus I, peneliti mulai menerapkan media *Froggy Jump Educaplay* dalam proses belajar mengajar Matematika. Selama penerapan *Froggy Jump Educaplay*, peneliti melakukan observasi terhadap respon dan partisipasi Peserta didik. Setelah siklus I dilaksanakan, peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis hasil observasi motivasi belajar. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti merencanakan tindak lanjut dan perbaikan untuk pelaksanaan siklus II.

Pada siklus II, peneliti kembali melaksanakan pembelajaran menggunakan *Froggy Jump Educaplay*, dan melakukan observasi serta membagikan angket minat belajar kepada Peserta didik di akhir siklus. Data yang diperoleh dari observasi, angket, dan dokumentasi kemudian

dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Froggy Jump ducaplay dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Sebelum memulai tindakan pada siklus I, peneliti melakukan observasi awal terhadap kondisi kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji khususnya terkait motivasi belajar Peserta didik dalam mata pelajaran Matematika. Berdasarkan pengamatan, sebagian besar Peserta didik terlihat bosan dan sulit berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Ketika guru mencoba memberikan tugas atau pertanyaan evaluasi terkait materi yang sudah dipelajari, hanya sedikit Peserta didik yang antusias dan mengacungkan tangan untuk menjawab. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya motivasi belajar Peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika. Persentase rata-rata observasi Motivasi belajar Peserta didik hanya sebesar 46%.

Setelah dievaluasi, ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar Peserta didik, antara lain kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik serta persepsi Peserta didik bahwa mata pelajaran Matematika dianggap kurang menyenangkan karena siklus pembelajarannya hanya menggunakan buku paket, mendengarkan penjelasan, lalu mengerjakan latihan soal yang ada di buku atau yang ditulis di papan. Oleh karena itu, peneliti memilih menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Froggy Jump Educaplay* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran Matematika.

Pada siklus I, setelah peneliti menerapkan pembelajaran berbasis teknologi *Froggy Jump Educaplay* dan melakukan observasi motivasi belajar Matematika Peserta didik, diperoleh hasil 72 % yang mana ini termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Selanjutnya peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis data hasil observasi pada siklus I. beberapa kendala yang dihadapi antara lain pengelolaan waktu dan respon Peserta didik yang masih belum sesuai target yang diharapkan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti kemudian melakukan perencanaan tindak lanjut dan perbaikan untuk mengoptimalkan penggunaan Froggy Jump Educaplay pada pelaksanaan siklus II.

Pada siklus II, setelah penerapan media *Froggy Jump Educaplay* dan melakukan observasi motivasi belajar Matematika Peserta didik, terjadi peningkatan sebanyak 14% yang mana hasil yang diperoleh adalah 84%, nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Data tersebut kemudian dijadikan bahan evaluasi efektifitas penggunaan media *Froggy Jump Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar Peserta didik pada pembelajaran Matematika.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Froggy Jump Educaplay* berhasil meningkatkan motivasi belajar Matematika Peserta didik. Media *Froggy Jump Educaplay* memiliki beberapa keunggulan dalam meningkatkan motivasi belajar Peserta didik. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan penugasan pada buku paket atau buku pegangan peserta didik, penggunaan *Froggy Jump Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat

langsung dalam menyelesaikan soal-soal matematika melalui permainan loncat katak. Desain game yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan. Elemen kompetitif dalam *Froggy Jump* mendorong Peserta didik untuk berusaha mencapai skor tertinggi dan mengalahkan kelompok lain atau teman-temannya. Hal ini memicu semangat berkompetisi yang sehat dan memotivasi Peserta didik untuk belajar lebih giat. Selain itu, media ini juga dapat membantu Peserta didik untuk memahami konsep-konsep matematika yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Keunggulan-keunggulan tersebut membuat peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Meskipun *Froggy Jump Educaplay* terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik, perlu diakui bahwa ada aspek-aspek lain yang juga mempengaruhi hasil penelitian ini. Salah satu aspek penting adalah peran guru dalam mengelola pembelajaran dan mengoperasikan media. Guru perlu memberikan arahan dan bimbingan yang tepat kepada peserta didik selama proses belajar mengajar. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung lainnya seperti perangkat dan jaringan internet yang memadai juga menjadi aspek penting pendukung keberhasilan penerapan media *Froggy Jump Educaplay* ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan implikasi yang signifikan bagi praktik belajar mengajar di kelas. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Froggy Jump Educaplay* dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik. Guru dapat mengintegrasikan media berbasis teknologi seperti *Froggy Jump Educaplay* ini ke dalam rencana pembelajaran untuk memperkaya variasi pelaksanaan pembelajaran dan membuat pembelajaran Matematika lebih menarik.

## PENUTUP

Berdasarkan penelitian ini, bisa disimpulkan bahwa penggunaan media *Froggy Jump Educaplay* berhasil meningkatkan motivasi belajar Matematika Peserta didik secara signifikan. Setelah diterapkan dalam dua siklus dan dilakukan observasi, hasil menunjukkan bahwa motivasi belajar Peserta didik mencapai 86% (kategori tinggi). Hasil ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan teknologi khususnya *Froggy Jump Educaplay* dalam pembelajaran dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar peserta didik, apa lagi pada mata pelajaran yang dianggap membosankan seperti Matematika. Dengan demikian, disarankan sebagai guru abad 21 harusnya mampu menggunakan dan mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Aditya Media.
- Azwar, S. (2022). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dewanti, Binar Ayu, and Agus Santoso. 2020. "Development of 21st Century Learning Skills Assessment Instruments in STEM-Based Science Learning (Science, Technology, Engineering, and Mathematics)." *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram* 8(2):99–111.
- Filgona, Jacob, John Sakiyo, D. M. Gwany, and A. U. Okoronka. 2020. "Motivation in Learning." *Asian Journal of Education and Social Studies* 10(4):16–37.

- Graça, Vânia, Paula Quadro-Flores, and Altina Ramos. 2022. "The Integration of the Digital Platform Educaplay in Interdisciplinary Paths in the 1st and 2nd Basic Education Cycles." *Athens Journal of Education* 9(3):377–92.
- Hidayati, Reni, Muchamad Triyanto, Andi Sulastri, and Muhammad Husni. 2022. "Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak." *Jurnal Educatio* 8(3):1153–60. doi: 10.31949/educatio.v8i3.3223.
- Irianti, Refsa Ina, and Fitrotul Mufaridah. 2024. "Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pengimplementasian Pendidikan Yang Sesuai Dengan Kodrat Alam Dan Zaman." *PTK: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 1(2):1–10.
- Supartama, I. Nyoman Wahyu, Ni Made Pujani, and Luh Mitha Priyanka. 2023. "Analisis Motivasi Belajar IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia* 6(2):194–205.
- Wulandari, Amelia Putri et al. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2): 3928–36