

ABSTRAK

Nabilla Zalfa Zaima. 2026. Penerapan *Game Froggy Jump* Berbasis Platform *Educaplay* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. Pembimbing I: Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd. Pembimbing II: Dr. Hj. Mimi Halimah, M.Si.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Namun, pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) serta pemanfaatan evaluasi pembelajaran berbasis digital belum optimal sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Game Froggy Jump* berbasis platform *Educaplay* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Experimental Design* menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 25 peserta didik kelas X-1 SMA Pasundan 3 Bandung yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan angket motivasi belajar berdasarkan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji N-Gain, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji hipotesis *Paired Sample t-test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,08 meningkat menjadi 87,92 pada *posttest*. Nilai *N-Gain* sebesar 0,7211 termasuk dalam kategori tinggi. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$ sehingga H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penerapan game *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil angket motivasi belajar menunjukkan respons positif dengan kategori baik hingga sangat baik pada seluruh indikator motivasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Froggy Jump* berbasis platform *Educaplay* sebagai evaluasi pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem.

Kata Kunci: *Educaplay*, Ekosistem, Evaluasi Pembelajaran, *Froggy Jump*, Hasil Belajar, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Nabilla Zalfa Zaima. 2026. *Implementation of the Educaplay-Based "Froggy Jump" Game to Enhance Student Motivation and Learning Outcomes Regarding Ecosystems*. Supervisor I: Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd. Supervisor II: Dr. Hj. Mimi Halimah, M.Si.

Learning motivation is a crucial factor influencing student success in the learning process. High learning motivation encourages students to be more active, focused, and enthusiastic during lessons, thereby leading to improved learning outcomes. However, instruction remains largely teacher-centered, and the use of digital-based learning evaluations has not been optimized; consequently, student motivation and learning outcomes regarding the topic of ecosystems have not reached their full potential. This study aims to determine the effect of implementing the Educaplay-based "Froggy Jump" game on student motivation and learning outcomes concerning the ecosystem topic. A quantitative research method was employed, specifically a pre-experimental design using the One-Group Pretest-Posttest design. The sample consisted of 25 students from class X-1 at SMA Pasundan 3 Bandung, selected via purposive sampling. Research instruments included a multiple-choice test to measure learning outcomes and a learning motivation questionnaire based on the ARCS model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Data were analyzed using descriptive statistics, the N-Gain test, the Shapiro-Wilk normality test, and the Paired Sample t-test hypothesis test, utilizing IBM SPSS Statistics 29 software. The results showed that the average pretest score of 58.08 increased to 87.92 in the posttest. The N-Gain score of 0.7211 fell into the high category. Normality test results indicated a normal data distribution. The Paired Sample t-test yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.004 (< 0.05), leading to the acceptance of H_1 ; this indicates that the implementation of the Educaplay-based "Froggy Jump" game significantly influenced student learning outcomes. Furthermore, the learning motivation questionnaire revealed positive responses, ranging from "good" to "very good" across all motivation indicators. Thus, it can be concluded that implementing the Educaplay-based "Froggy Jump" game as a learning evaluation tool positively impacts student learning motivation and learning outcomes regarding the ecosystem topic.

Keywords: *Educaplay, Ecosystem, Learning Evaluation, Froggy Jump, Learning Outcomes, Learning Motivation*

RINGKESAN

Nabilla Zalfa Zaima. 2026. Palaksanaan Kaulinan Froggy Jump Dumasar Platform Educaplay Pikeun Ngaronjatkeun Motivasi Siswa jeung Hasil Diajar dina Matéri Ékosistem. Pembimbing I : Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani Utari, M.Pd. Pembimbing II : Dr. Hj. Mimi Halimah, M.Si.

Motivasi diajar mangrupa salasahiji faktor anu penting dina nangtukeun kasuksésan peserta didik dina prosés pangajaran. Motivasi diajar anu luhur mampuh ngadorong peserta didik sangkan leuwih aktif, fokus, jeung sumanget dina ngiringan pangajaran, nepi ka méré pangaruh kana ngaronjatna hasil diajar. Sanajan kitu, prosés pangajaran anu masih museur ka guru (teacher-centered) sarta can optimalna pamakéan évaluasi pangajaran berbasis digital nyababkeun motivasi jeung hasil diajar peserta didik dina matéri ékosistem can optimal. Panalungtikan ieu miboga tujuan pikeun mikanyaho pangaruh panerapan Game Froggy Jump berbasis platform Educaplay kana motivasi jeung hasil diajar peserta didik dina matéri ékosistem. Méthode panalungtikan anu digunakeun nyaéta méthode kuantitatif kalawan pamarekan Pre-Experimental Design ngagunakeun rarancang One Group Pretest-Posttest Design. Sampel panalungtikan jumlahna 25 urang peserta didik kelas X-1 SMA Pasundan 3 Bandung anu dipilih ngagunakeun téhnik purposive sampling. Instrumén panalungtikan mangrupa tés pilihan ganda pikeun ngukur hasil diajar peserta didik jeung angkét motivasi diajar dumasar kana modél ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Data dianalisis ngagunakeun statistik déskriptif, uji N-Gain, uji normalitas Shapiro-Wilk, sarta uji hipotésis Paired Sample t-test kalayan bantosan IBM SPSS Statistics 29. Hasil panalungtikan némbongkeun yén rata-rata peunteun pretest tina 58,08 naék jadi 87,92 dina posttest. Peunteun N-Gain sagedé 0,7211 kaasup kana kategori luhur. Hasil uji normalitas némbongkeun yén data miboga distribusi normal. Hasil uji Paired Sample t-test némbongkeun nilai Sig. (2-tailed) $0,004 < 0,05$ sahingga H_1 ditarima, anu hartina aya pangaruh panerapan Game Froggy Jump berbasis Educaplay kana hasil diajar peserta didik. Salian ti éta, hasil angkét motivasi diajar némbongkeun réspon anu positif kalayan kategori hadé nepi ka hadé pisan dina sakabéh indikator motivasi. Ku kituna, bisa dicindekkeun yén panerapan Game Froggy Jump berbasis platform Educaplay salaku évaluasi pangajaran miboga pangaruh kana ngaronjatna motivasi diajar jeung hasil diajar peserta didik dina matéri ékosistem.

Kecap Galeuh: Educaplay, Ékosistem, Évaluasi Pangajaran, Froggy Jump, Hasil Diajar, Motivasi Diajar.