GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Materi Keragaman Budaya

Alda Novita Ardana[1]*, Yuli Mulyawati[1], Ade Wijaya[1]

[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2858

Article Info:
Received : 24 Agustus 2026
Revised : 16 September 2026
Accepted : 30 September 2026
Published : 24 Oktober 2026

Correspondence:

Alda Novita Ardana

Phone:

Abstract: Development of Educaplay-Based Learning Media to Improve Students' Learning Activeness on Cultural Diversity Material. This study aimed to develop Educaplay-based learning media, determine its feasibility, and examine its effectiveness in improving students' learning activeness on cultural diversity material. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The participants consisted of expert validators, a fourth-grade teacher, and 24 fourth-grade students of SD Negeri Selaawi, Bogor City, in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests. The results indicated that the media obtained validation scores of 96% from media experts, 100% from language experts, and 95% from material experts, categorized as highly feasible. Students' responses reached 95.17% and the teacher's response reached 94.67%, categorized as "highly practical". Students' learning activeness reached 91%, categorized as "very high". The effectiveness test resulted in an N-Gain score of 0.575, categorized as "moderate". Therefore, the Educaplay-based learning media was considered valid, practical, and effective for improving students' learning activeness on cultural diversity material.

Keywords: Educaplay; Learning Media; Learning Activeness; Cultural Diversity

Citation: Ardana, A. N., Mulyawati, Y., & Wijaya, A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6289–6296. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2858

Pendahuluan

Penerapan Kurikulum Merdeka mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi berpusat pada peserta didik (student-centered). Dalam pembelajaran di sekolah dasar, keaktifan belajar menjadi indikator penting karena mencerminkan keterlibatan peserta didik secara fisik, mental, dan emosional selama proses pembelajaran. Pada materi keberagaman budaya, peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep tentang suku, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan budaya nasional, tetapi juga mampu mengembangkan sikap menghargai perbedaan, toleransi, serta bekerja sama melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV SD Negeri Selaawi, pembelajaran materi keberagaman budaya masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku cetak sehingga proses pembelajaran berlangsung satu arah.

Kondisi tersebut menyebabkan keaktifan belajar peserta didik masih rendah, yang terlihat dari kurangnya keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan guru, menyampaikan pendapat saat diskusi, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara langsung sehingga suasana belajar menjadi monoton dan mudah menimbulkan kebosanan. Hasil wawancara dengan wali kelas juga menunjukkan bahwa rendahnya keaktifan belajar dipengaruhi oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan interaksi dua arah

Email: aldanovitaardana@gmail.com

Copyright © 2026, Ardana, A. N., Mulyawati, Y., & Wijaya, A. (2026).
This open access article is distributed under a (CC-BY License

dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep yang dipelajari. Dalam perkembangannya, pemanfaatan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), yaitu pemanfaatan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif. Pendekatan ini dapat diintegrasikan melalui aktivitas menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, memperoleh umpan balik, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Educaplay merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran interaktif melalui berbagai bentuk penyajian materi dan permainan edukatif. Dalam penelitian ini, Educaplay dimanfaatkan melalui fitur Slide Show, Map Quiz, dan Quiz. Fitur Slide Show digunakan untuk menyajikan materi keberagaman budaya secara visual, Map Quiz digunakan untuk mengenalkan persebaran budaya berdasarkan wilayah, sedangkan Quiz digunakan untuk memberikan latihan dan mengukur pemahaman peserta didik melalui pertanyaan interaktif. Penggunaan fitur-fitur tersebut memungkinkan materi disajikan secara lebih bervariasi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar, penggunaan Educaplay relevan karena materi yang dipelajari mencakup berbagai bentuk kebudayaan, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, makanan tradisional, alat musik tradisional, dan keberagaman agama di Indonesia. Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, peta, dan kuis diharapkan dapat membantu peserta didik mengenali keragaman budaya sekaligus mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan platform digital perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan ketepatan materi yang disajikan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Educaplay telah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dalam berbagai konteks pendidikan. Atika dkk. (2024) mengkaji penerapan metode gamified learning berbasis Educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian Batitusta dan Hardinata (2024) membahas pengaruh implementasi permainan edukasi Educaplay berbasis gawai terhadap hasil belajar menulis esai. Sementara itu, Ge'e dan Dahlan (2025) meneliti pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa Educaplay telah digunakan dalam pengembangan aktivitas pembelajaran dan pengkajian hasil belajar pada konteks materi yang berbeda.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terstruktur melalui lima tahapan utama *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Selaawi Kota Bogor pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Adapun subjek penelitian melibatkan satu orang guru kelas IV, 24 siswa kelas IV, serta empat orang validator ahli yang bertugas menilai kelayakan produk sebelum diuji coba. Para ahli tersebut terdiri dari satu orang ahli media yang berfokus pada desain visual dan kemudahan penggunaan, satu orang ahli bahasa yang menilai kesesuaian keterbacaan materi, serta dua orang ahli materi yang mengevaluasi kedalaman dan ketepatan substansi konten pembelajaran.

Jenis data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif bersumber dari observasi awal, wawancara, serta masukan berupa kritik dan saran perbaikan dari para validator ahli. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari skor lembar angket penilaian oleh para ahli, angket respon kepraktisan dari guru dan siswa, serta nilai hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Seluruh instrumen pengumpulan data dikalibrasi terlebih dahulu melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal agar valid untuk digunakan.

Teknik analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dengan mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Untuk data kuantitatif, analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif persentase dengan rumus skala Likert untuk mengkategorikan tingkat kelayakan dari para ahli serta kepraktisan dari guru dan siswa. Terakhir, untuk melihat tingkat efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar siswa, data nilai tes dianalisis menggunakan rumus uji *N-Gain* (*Normalized Gain*).

Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil dari penelitian ini terdapat beberapa tahapan pada penelitian ini sebagai berikut:

Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk

mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital masih belum optimal. Guru lebih sering menggunakan buku, kertas, dan papan tulis karena keterbatasan pengetahuan dalam mengembangkan media digital serta keterbatasan waktu, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas yang memadai.

Dalam Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa mudah bosan, kurang antusias, dan cenderung pasif selama proses belajar. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis *Educaplay* sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Desain

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Educaplay* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar serta tujuan pembelajaran pada materi keberagaman budaya. Media dirancang dengan memadukan teks, gambar, animasi, dan aktivitas interaktif agar materi lebih mudah dipahami serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Materi yang disajikan meliputi keberagaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, alat musik tradisional, dan keberagaman agama di Indonesia. Penyajian materi diawali dengan tampilan halaman utama yang menarik, dilanjutkan dengan peta interaktif Indonesia untuk mengenalkan persebaran budaya di berbagai daerah. Selain itu, media dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif Educaplay, seperti Slide Show**,** Map Quiz**,** dan Quiz**,** yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain serta memperoleh umpan balik secara langsung.

Rancangan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga dapat mendorong peningkatan keaktifan belajar pada materi keberagaman budaya.

Development

Pasca-perancangan produk, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian kelayakan kepada dewan pakar. Proses telaah oleh tim ahli ini bertujuan untuk mengevaluasi standardisasi media digital berbasis *Educaplay* pada topik keragaman budaya sebelum diimplementasikan pada siswa kelas IV SD.

Validasi ini merupakan tahapan penilaian berbasis kompetensi spesifik untuk menjamin kesahihan instrumen pengumpulan data yang diterapkan. Melalui agenda validasi tersebut, tingkat kelaikan operasional media dalam menyampaikan materi kebera dapat gaman budaya dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Validasi ini dilakukan oleh empat ahli yang dipilih sesuai dengan bidang keahliannya. Peninjauan kelayakan teknis terhadap produk pembelajaran digital *Educaplay* dipercayakan kepada pakar IT, yaitu dosen FMIPA Universitas Pakuan dari Program Studi Komputer. Proses pengujian ini dirancang untuk mendeteksi kesiapan serta standardisasi instrumen agar memenuhi syarat operasional di lapangan. Kriteria evaluasi yang ditetapkan meliputi tata letak estetika produk dan fungsionalitas navigasi media.

Pada tahap validasi pertama, media pembelajaran berbasis *Educaplay* memperoleh skor 90% dari tim ahli media, yang menempatkannya pada kriteria "Sangat Layak". Meskipun dinilai layak, ahli media memberikan beberapa saran perbaikan (revisi kecil) untuk mengoptimalkan kualitas produk, antara lain: mengganti desain agar lebih menarik dengan menambahkan nama penulis pada *cover* serta logo di setiap *slide*, memperbaiki gambar agama di Indonesia menjadi ilustrasi animasi yang lebih jelas, dan menambahkan bagian kesimpulan di akhir pembelajaran.

Setelah perbaikan tersebut dilakukan berdasarkan saran validator, media diuji kembali dalam tahap validasi kedua Pada penilaian kedua ini, dari 10 butir pernyataan kuesioner dengan skor maksimal 50, media berhasil memperoleh jumlah skor 48, sehingga persentase nilai meningkat menjadi 96% dengan rata-rata keseluruhan berada di kategori "Sangat Layak". Dengan hasil akhir tersebut, produk media pembelajaran dinyatakan sudah memenuhi standar kelayakan secara optimal dan siap untuk langsung diujicobakan kepada peserta didik tanpa memerlukan revisi lanjutan.

Pengujian kelayakan aspek kebahasaan dilakukan oleh dosen dari FKIP Universitas Pakuan untuk mengevaluasi ketepatan struktur bahasa dan tanda baca agar relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada validasi tahap pertama, dari 10 butir pernyataan instrumen, media pembelajaran berbasis *Educaplay* memperoleh jumlah skor 47 dengan persentase kelayakan sebesar 94%, sehingga masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Kendati demikian, ahli bahasa memberikan saran perbaikan berupa perataan kelurusan poin-poin materi agar visualisasi lebih rapi serta perbaikan ketepatan penggunaan tanda baca di akhir kalimat.

Setelah revisi dilakukan, media tersebut diuji kembali pada tahap validasi kedua. Hasil penilaian akhir menunjukkan peningkatan performa yang signifikan, di mana media berhasil meraih skor

sempurna 50 dengan persentase kelayakan mencapai 100% ("Sangat Layak"). Berdasarkan hasil empiris ini, produk dinyatakan memenuhi standar kelayakan kebahasaan secara optimal dan siap diimplementasikan dalam uji coba tanpa memerlukan revisi lanjutan.

Pengujian validitas isi materi dilakukan oleh dua pakar, yaitu dosen FKIP Universitas Pakuan selaku Ahli Materi 1 dan guru kelas IV SD selaku Ahli Materi 2. Evaluasi difokuskan pada tiga domain utama meliputi komponen pembelajaran, kedalaman muatan materi, dan kualitas instrumen kuis. Pada validasi tahap pertama, Ahli Materi 1 memberikan skor kelayakan sebesar 78% dan Ahli Materi 2 sebesar 74%, sehingga diperoleh nilai rata-rata gabungan sebesar 76% yang masuk dalam kriteria "Layak".

Untuk mengoptimalkan kualitas substansi, kedua pakar memberikan saran perbaikan berupa penambahan Capaian Pembelajaran (CP) pada *slide*, pengintegrasian video pembelajaran interaktif yang memuat unsur baju adat dan tarian daerah sebagai pemantik masalah awal, serta pemanfaatan platform *Educaplay* secara penuh pada *slide* peta Indonesia agar peserta didik dapat terlibat secara aktif.

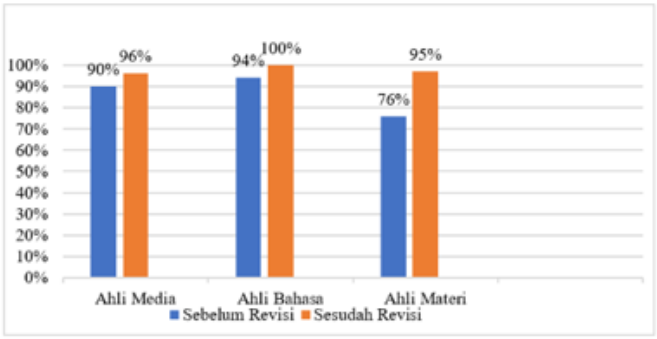
Setelah perbaikan diimplementasikan berdasarkan saran tersebut, media pembelajaran diuji kembali pada tahap validasi kedua Hasil penilaian akhir menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan, di mana kelayakan dari Ahli Materi 1 mencapai skor sempurna 100%, sedangkan Ahli Materi 2 memberikan skor 90%. Akumulasi dari kedua pakar tersebut menghasilkan rata-rata akhir sebesar 95% yang menempatkan produk pada kriteria "Sangat Layak". Dengan capaian empiris ini, media pembelajaran berbasis *Educaplay* dinyatakan memenuhi standar kelayakan materi secara optimal dan siap diimplementasikan dalam tahap uji coba tanpa memerlukan revisi lanjutan.

Setelah mendapatkan nilai rata-rata validitas keseluruhan data tersebut kemudian direkapitulasikan untuk menarik kesimpulan mengenai kualitas produk media pembelajaran menggunakan *platform educaplay* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi ahli

Validator	Penilaian Validitas	
	Pertama (Sebelum Revisi)	Kedua (Sudah Di revisi)
Ahli Media	90 %	96 %
Ahli Bahasa	94 %	100 %
Ahli Materi	76 %	95 %
Rata-rata	**86,67 % (Sangat Layak)**	**97 % (Sangat Layak)**

Selain Tabel hasil validasi ahli juga disajikan dalam bentuk diagram batang, perbandingan hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 1. Diagram Hasil Rekapitulasi ahli

Setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli, dilakukan uji coba instrumen evaluasi pada tanggal 21 Mei 2026 kepada 30 peserta didik kelas V SD Negeri Selaawi guna mengukur kualitas 30 butir soal pilihan ganda berbantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*. Berdasarkan analisis validitas, sebanyak 25 butir soal (83%) dinyatakan valid, sedangkan 5 butir soal (17%) dinyatakan invalid (nomor 6, 10, 13, 14, dan 19). Pengujian keandalan pada 25 butir soal yang valid menghasilkan koefisien reliabilitas KR_{-20} sebesar 0,8992, yang menempatkan instrumen pada kriteria "Sangat Tinggi" atau konsisten. Selanjutnya, dari aspek tingkat kesukaran, sebaran soal bervariasi dengan 17 butir soal (68%) berkategori sedang dan 8 butir soal (32%) berkategori mudah, tanpa adanya soal berkategori sukar.

Rangkaian analisis diakhiri dengan uji daya pembeda untuk memisahkan kemampuan kelompok atas dan bawah. Hasil pengujian menunjukkan terdapat 11 butir soal (44%) berkategori sangat baik, 7 butir soal (28%) baik, 5 butir soal (20%) cukup, dan 2 butir soal (8%) kurang. Untuk menjamin mutu instrumen penelitian, peneliti menerapkan seleksi ketat dengan hanya menggunakan butir soal yang berkategori sangat baik dan baik. Melalui proses eliminasi tersebut, dari total 25 soal yang valid, 7 butir soal berkategori cukup dan kurang tidak digunakan. Dengan demikian, diperoleh 18 butir soal final yang memenuhi seluruh kriteria kelayakan empiris dan siap diaplikasikan sebagai instrumen tes keaktifan belajar pada materi keberagaman budaya.

Implementasi

Uji coba lapangan dilakukan pada 26 Mei 2026 melibatkan 24 peserta didik kelas IV SD menggunakan desain eksperimen *one-group pretest-posttest* untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis

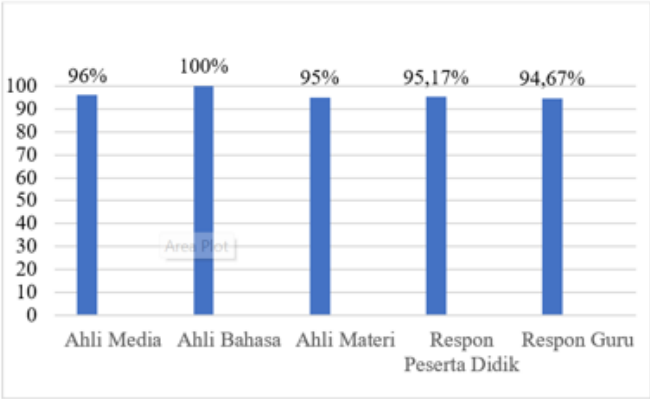
Educaplay pada materi keberagaman budaya. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata nilai kognitif peserta didik mengalami peningkatan signifikan sebesar 17,75%, yaitu dari nilai *pretest* sebesar 69,13% (kategori cukup/baik) menjadi nilai *posttest* sebesar 86,88% (kategori sangat baik). Analisis signifikansi peningkatan menggunakan kalkulasi indeks *N-Gain* menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,575, yang menempatkan efektivitas produk pada kategori "Sedang". Di samping itu, pengukuran melalui angket keaktifan belajar menunjukkan tingkat partisipasi aktif peserta didik yang sangat optimal dengan perolehan skor keseluruhan sebesar 91%, sehingga diklasifikasikan ke dalam kategori "Sangat Tinggi".

Aspek kepraktisan produk diukur secara komprehensif melalui penyebaran angket respon kepada peserta didik dan guru kelas. Hasil angket respon peserta didik memperoleh skor keseluruhan sebesar 95,17%, sedangkan angket respon guru memperoleh skor sebesar 94,67% (predikat sangat praktis) dengan indikator kemudahan penggunaan dan kelayakan mencapai nilai sempurna 100%. Akumulasi dari kedua instrumen tersebut menghasilkan rata-rata persentase respon gabungan sebesar 94,92%. Berdasarkan kriteria interpretasi data pada rentang interval 81%–100%, media pembelajaran berbasis platform *Educaplay* ini secara empiris dinyatakan "Sangat Praktis" dan efisien untuk diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari di sekolah dasar.

Evaluasi

Tahap akhir dalam model pengembangan *ADDIE* merupakan tahap evaluasi. Produk yang telah selesai diperbaiki selanjutnya, peneliti akan melakukan uji coba kepada target sasaran yaitu peserta didik. Evaluasi produk dilakukan untuk meningkatkan kelayakan produk yang tengah dikembangkan. Pelaksanaan uji coba dilakukan di kelas IV SD Negeri Selaawi, dengan latar belakang masalah terkait media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan pembelajaran materi keberagaman budaya yang belum variatif dan interaktif karena masih mengandalkan buku cetak, kertas dan papan tulis. Evaluasi didapat dari saran para ahli dan respon siswa serta respon guru.

Mengacu pada latar belakang tesebut diatas peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan Platform *educaplay*. Media pembelajaran menggunakan *platfrom educaplay* ini dipilih oleh peneliti karena media tersebut berbasis game yang dapat meningkatkan antusiasme serta keaktifan belajar pada peserta didik, serta media pembelajaran menggunakan *platform educaplay* memiliki karakteristik yang menarik mulai dari perpaduan warna, animasi, dan video sehingga peserta didik senang untuk membaca dan menyimak materi yang disajikan khususnya materi. Keberagaman budaya melalui *educaplay*. Bahasa dan gambar yang digunakan mudah dipahami serta dapat menambah pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis *educaplay* untuk meningkatkan keaktifan dalam kegiatan belajar mengajar dan siswa mudah memahami materi yang disajikan dalam media pembelajaran menggunakan Platform *educaplay*. Berikut ini grafik hasil validasi, respon siswa dan guru:



Gambar 2. Diagram Hasil Rekapitulasi Keseluruhan

Dapat dilihat dari grafik hasil presentase di atas menunjukkan hasil presentase validasi ahli media sebesar 96%, ahli bahasa 100%, ahli materi dosen gan guru 97%. Hasil presentase respon siswa 95,17% dan respon guru 94,67%. Data tersebut menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis educaplay menjadi lebih baik dan dinyatakan layak untuk diterapkan kepada peserta didik.

Efektivitas media pembelajaran berbasis *Educaplay* dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest peserta didik. Analisis dilakukan menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil N-Gain

Uraian	**Nilai**
Rata-rata pretest	69,13
Rata-rata posttest	86,88
Nilai N-Gain	0,575
Kategori	**Sedang**

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,575 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran pada materi keberagaman budaya. Nilai

N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberikan peningkatan pembelajaran yang cukup signifikan.

Peningkatan tersebut sejalan dengan hasil observasi selama proses pembelajaran dan hasil angket keaktifan belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengerjakan tugas, serta mempresentasikan hasil diskusi. Dengan demikian, penggunaan media berbasis Educaplay tidak hanya meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru, respon peserta didik, serta hasil uji efektivitas menggunakan analisis N-Gain, media pembelajaran berbasis *Educaplay* dinyatakan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Oleh karena itu, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi keberagaman budaya di kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) guna menghasilkan dan menguji kelayakan serta efektivitas produk media pembelajaran berbasis platform *Educaplay* pada materi keberagaman budaya. Pada tahap analisis *(Analysis)*, diagnosis kebutuhan melalui observasi langsung dan diskusi bersama wali kelas IV SD Negeri Selaawi Kota Bogor mengungkap adanya masalah riil di ruang kelas berupa dominasi komunikasi satu arah dan minimnya integrasi teknologi. Hal tersebut berakibat pada atmosfer belajar yang pasif dan monoton.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pada tahap perancangan *(Design)* dikembangkan media interaktif berbasis web menggunakan fitur *Slide Show, Map Quiz*, dan *QuiZ* yang menyajikan materi suku, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, serta budaya nasional secara visual. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut bertujuan untuk menstimulasi motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memudahkan guru dalam memberikan umpan balik secara langsung.

Hasil pengembangan ini sejalan dengan penelitian Wafiqni dan Adelia (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan antusiasme belajar peserta didik sekolah dasar. Selain itu, Panjaitan et al. (2025) juga melaporkan bahwa pemanfaatan *Educaplay* mendorong siswa menjadi lebih aktif melalui berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang tersedia pada platform tersebut.

Memasuki tahap pengembangan *(Development)*, rancangan media direalisasikan menjadi produk yang kemudian divalidasi oleh para ahli. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 96% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, dan 95% dari ahli materi sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 97% dengan kategori "Sangat Layak". Tingginya hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, kebahasaan, isi materi, dan kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Educaplay memiliki tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena mampu mengintegrasikan materi, evaluasi, dan aktivitas belajar dalam satu platform digital yang menarik bagi peserta didik.

Pada tahap implementasi *(Implementation)* di kelas IV SD, media pembelajaran berbasis Educaplay mampu mentransformasi suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi materi, menjawab kuis, berdiskusi, dan menyelesaikan berbagai aktivitas pembelajaran. Hasil implementasi ini konsisten dengan penelitian Puspita (2025) yang menyatakan bahwa Educaplay mampu meningkatkan keaktifan serta semangat belajar peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif. Demikian pula Winatha dan Mulbasari (2025) menjelaskan bahwa Educaplay memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri, berpikir kritis, serta berpartisipasi aktif dalam proses evaluasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Tahapan akhir model ADDIE adalah tahap evaluasi *(Evaluation)* untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif peserta didik, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 69,13 pada pretest menjadi 86,88 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,575 yang termasuk kategori sedang. Selain itu, efektivitas media juga dibuktikan melalui tingkat keaktifan belajar peserta didik yang mencapai 91% dengan kategori sangat tinggi. Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih baik dalam memperhatikan penjelasan, berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, hingga mempresentasikan hasil tugas. Temuan ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan Educaplay tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran

berbasis Educaplay yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus keaktifan peserta didik pada materi keberagaman budaya di sekolah dasar.

Kesimpulan

Model ADDIE pada materi keberagaman budaya di kelas IV SD menghasilkan beberapa simpulan utama. Pertama, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital interaktif yang mengintegrasikan fitur *Slide Show, Map Quiz*, dan *Quiz*. Media ini dirancang secara sistematis untuk menyajikan konten visual keberagaman budaya Indonesia yang mudah diakses oleh guru maupun siswa. Kedua, hasil uji kelayakan oleh para pakar membuktikan bahwa media ini "Sangat Layak" digunakan dengan perolehan rata-rata validasi keseluruhan sebesar 97% (akumulasi dari skor ahli media 96%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 95%). Capaian ini menegaskan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas yang optimal dari aspek visual, kebahasaan, dan substansi materi sekolah dasar.

Ketiga, hasil uji efektivitas secara empiris menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Educaplay* terbukti signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Aktivitas KBM menjadi lebih interaktif dan partisipatif, yang dibuktikan oleh perolehan persentase keaktifan belajar siswa mencapai 91% (kategori sangat tinggi). Selain mendongkrak keterlibatan fisik dan mental siswa, media interaktif ini terbukti sukses mendorong capaian akademis kognitif. Hal ini terekam dari lonjakan rata-rata nilai siswa secara nyata dari *pretest* sebesar 69,13 menjadi 86,88 pada *posttest*, dengan indeks *N-Gain* sebesar 0,575 yang masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, inovasi media berbasis *Educaplay* ini secara valid, praktis, dan efektif mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Negeri Selaawi, khususnya guru kelas IV dan peserta didik yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada para validator ahli yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis Educaplay. Dukungan dan kerja sama dari seluruh pihak tersebut telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.

Referensi

Agustino, A., & Tacoh, Y. T. (2023). Hubungan keaktifan belajar dengan prestasi belajar TIK siswa kelas X. Jurnal Education and Development, 11(3), 260–267. https://doi.org/10.37081/ed.v11i3.5205

Aisyah, S. (2022). Media pembelajaran perspektif pendidikan agama Islam. Ta'diban: Journal of Islamic Education, 2(2), 9–29. https://doi.org/10.61456/tjie.v2i2.19

Andriani, V. W. (2021). Representasi keragaman budaya dalam film kartun Upin dan Ipin: Pemahaman lintas budaya. Incare: International Journal of Educational Resources, 2(4), 407–422. https://doi.org/10.59689/incare.v2i4.312

Anggraini. (2024). Pengembangan instrument evaluasi HOTS menggunakan aplikasi Educaplay pada pelajaran IPAS kelas 4 MI 2 Drajat Baureno.

Ansari, A. (2024). Islam Nusantara: Keanekaragaman budaya dan tradisi. Lisan Al-Hal: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan, 18(2), 226–247. https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/lisanalha

Ansori, et al. (2025). Evaluasi penggunaan platform Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif pada praktik mengajar mahasiswa. International Journal of Informatics, 1(1).

Asfida Alma, P. U. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Educaplay pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk kelas 4 SD http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/20906

Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan metode gamified learning berbasis media platform Educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), 974–984. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18429

Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi Educaplay berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(3), 2685–2690. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan media dan sumber belajar. Laksita Indonesia.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Daruwati. (2025). Efektivitas website Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMPN 1 Sekar.

Deniarti, W., Kawuryan, S. P., & Firdaus, F. M. (2025). Desain pengembangan e-modul IPAS terintegrasi Educaplay pada siswa kelas III sekolah dasar. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 10(2), 1629–

1634. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1881

Dharmawan, A. L., & Ruja, I. N. (2025). Implementasi media interaktif menggunakan Padlet terintegrasi dengan platform Educaplay pada mata pelajaran IPS. Jurnal Pendidikan IPS, 15(3), 819–826. https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3364

Fadhilah, R. (2024). Pengembangan media scrapbook berbasis digital pada materi keberagaman budaya kelas 4 SDN 260 Gresik

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(2), 1–17. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.93

Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi sistem gamifikasi berbasis Educaplay sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 7, No. 3). https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642

Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(2), 339–349. https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184

Hapsari, D. M. A., & Murniawaty, I. (2025). Model pembelajaran kooperatif tipe rotating trio exchange untuk meningkatkan keaktifan belajar ekonomi: Tinjauan studi literatur. Bookchapter Ekonomi Universitas Negeri Semarang, 3, 18–34. https://doi.org/10.15294/ie.v3i1.295

Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M. O. H., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan manfaat platform Canva sebagai media pembelajaran di tingkat madrasah tsanawiyah. Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS), 8(1). https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 1104–1113. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan, 1(1), 1–13. https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236

Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Android untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Jurnal Inovasi Penelitian, 2(8), 2715–2722. https://doi.org/10.47492/jip.v2i8.1151

Hidayah, J. P., Novita, L., & Wijaya, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline pada materi keberagaman budaya kelas IV. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11(2), 269–283.

Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2020). Pengembangan media pop-up book pada materi siklus air di kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 15(2), 137–148.

Ikhya. (2023). Pengembangan alat pemberi pakan ikan otomatis berbasis OIT (Internet of Things).

Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. O. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS, 15(2), 211–222. https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768

Khotimah, L. H., S., J., & Indrawati, S. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui video kontekstual pada peserta didik kelas 5 SD. Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, 4(1), 57–66. https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i1.271

Mufida, H. A., & Nurtjahyani, S. D. (2024). Dinamika pembelajaran matematika dalam model Teams Games Tournament (TGT): Studi kasus penggunaan media interaktif berbasis teknologi di sekolah dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(4), 235–244. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5211