GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

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

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Educandy* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Risma Maharoh[1] Yudhie Suchyadi[1], Dendy Saeful Zen[1]
[1]Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3433

Article Info
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: November, 2th2026

Correspondence:

Phone: +62……..

Abstract: The teaching of Natural and Social Sciences (IPAS) in elementary schools still faces challenges in the use of technology-based learning media capable of accommodating students' learning styles. This study aims to develop interactive learning media using Educandy on the topic of Indonesia's cultural diversity and to test its feasibility and effectiveness in enhancing student learning activities. The research method used is Research and Development (R&D) based on the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were fourth-grade elementary school students. Research instruments included an expert validation sheet, teacher and student response questionnaires, and a student learning activity questionnaire. The results showed that the media was rated as "highly feasible" based on validation scores of 96% from media experts, 100% from language experts, 98% from subject matter experts (university faculty), and 94% from subject matter experts (teachers). Teacher and student responses indicated the media was "highly practical." Furthermore, the media proved effective in enhancing student learning activities, with 89% of students falling into the "very high" category. Thus, the Educandy-assisted interactive learning media is suitable, practical, and effective for use in IPAS instruction at the elementary school level.

Keywords: Interactive Learning Media, Educandy, Indonesian Cultural Heritage, IPAS, Learning Activity

Citation: Maharoh, R., Suchyadi, Y., & Zen, D. S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Educandy untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6650–6657. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3433

Pendahuluan

Pendidikan dalam segi kehidupan sangat penting bagi perkembangan manusia dengan tujuan membimbing dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Di dalam proses pendidikan merupakan hal pokok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran guru sangat berperan penting karena dapat dilihat dari keaktifan serta keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran dengan mudah, maka seorang guru perlu merancang dan mempersiapkan mata pelajaran yang diampuhnya.

Mata pelajaran yang mengalami perubahan nama setelah diterapkannya kurikulum merdeka adalah IPAS, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pada kurikulum 2013, mata pelajaran ini dikenal sebagai IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Namun, dalam kurikulum merdeka kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi satu. IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi fenomena di sekitarnya, serta berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya di lingkungan

Email: rismaamaharoh1@gmail.com

Copyright © 2020, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

yaitu dengan adanya media pembelajaran interaktif yang menarik.

Media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar IPAS peserta didik yang sebelumnya rendah menjadi tinggi. Hal ini disebabkan oleh kemampuan peserta didik untuk melihat dan mendengarkan materi pembelajaran dengan jelas. Manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS dirasakan tidak hanya oleh peserta didik tetapi juga oleh guru. Media pembelajaran yang menarik harus sesuai dengan pembelajaran pada abad 21 dengan mempersiapkan media pembelajaran interaktif yang akan disajikan dapat menunjang proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan mudah dan tepat salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy*.

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* merupakan media interaktif berbasis web yang digunakan secara online, sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar tatap muka maupun secara jarak jauh ini bertujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet seperti komputer, *smartphone*, laptop dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran berbantuan *Educandy* secara keseluruhan memberikan berbagai manfaat bagi guru maupun peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih memahami materi dengan baik dan membantu peserta didik menjadi lebih aktif belajar.

Keaktifan belajar adalah keterlibatan fisik dan mental peserta didik dalam proses pembelajaran yang mencakup aktivitas seperti mengamati, bertanya, dan memecahkan masalah serta keaktifan ini dipengaruhi oleh faktor internal, lingkungan belajar, serta strategi guru untuk menciptakan suasana yang menarik dan bermakna dalam kelas salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 29 Oktober 2025 dengan guru wali kelas IV-B SD Negeri Tegallega 2 Kota Bogor, bahwa hasil wawancara menyebutkan terdapat banyak peserta didik yang kurang aktif dan kurang memahami dalam menerima pembelajaran IPAS salah satunya materi Kekayaan Budaya Indonesia dikarenakan peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal dan mengingat informasi tentang keragaman yang ada di indonesia, serta dalam menggunakan media pembelajaran digital belum interaktif dan hanya menggunakan media seperti Powerpoint biasa. Guru wali kelas IV-B menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik masih menunjukkan tingkat keaktifan yang belum optimal.

Hal ini diperkuat melalui hasil angket keaktifan belajar yang disebarkan kepada 30 peserta didik di kelas tersebut. Berdasarkan hasil pengolahan data angket keaktifan belajar, diperoleh persentase rata-rata keaktifan belajar peserta didik hanya sebesar 40%. Persentase ini membuktikan bahwa peserta didik mengalami rendahnya keaktifan belajar dan berada dalam kategori rendah. Rendahnya angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung di kelas, yang ditandai dengan kurangnya keberanian untuk bertanya, kurangnya memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru, serta minimnya partisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelompok maupun pengerjaan tugas. Ketersediaan sarana teknologi di sekolah tersebut sudah cukup memadai hanya saja kendala yang dihadapi yaitu keterbatasan dalam penyediaan media pembelajaran interaktif yang menarik oleh karena itu peserta didik belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran digital pada saat proses pembelajaran berlangsung serta belum adanya media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* sebagai media pembelajaran digital, umumnya masih menggunakan media pembelajaran bersumber dari buku paket saja.

Hal ini sesuai dengan hasil peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Febrianti et al., (2023) disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* berdasarkan hasil uji kelayakan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dinyatakan sangat layak dan efektif hal ini memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan, diperkuat oleh Nurmayanti (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS menggunakan *Educandy* yang dilakukan oleh ketiga ahli dinyatakan valid dengan kategori "sangat layak".

Dengan demikian, penelitian tersebut lebih menekankan aspek validitas dan kesesuaian media secara umum tanpa adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik, sehingga penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif baru berbantuan *Educandy* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Diharapkan dapat menjadi solusi untuk mencapai berbagai permasalahan pembelajaran pada materi Kekayaan Budaya Indonesia, oleh karena itu hal ini menjadi dasar dilakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, untuk mengatasinya yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi atau web seperti *Educandy* menjadi alternatif solusi digital yang tepat. Ulya (2021)

menyatakan bahwa platform *Educandy* merupakan sarana inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar variatif berbasis permainan edukatif. Keunggulan dan efektivitas platform ini diperkuat oleh sejumlah hasil penelitian terdahulu. Febrianti dan Saini (2023) serta Nurmayanti et al. (2025) membuktikan dalam penelitiannya bahwa pengembangan media berbantuan *Educandy* berada dalam kategori sangat layak dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Secara spesifik pada materi IPAS, Alma Aliffia (2023) menunjukkan bahwa media game interaktif *Educandy* terbukti sangat layak serta efektif dalam mengoptimalkan partisipasi peserta didik. Pengaplikasian *Educandy* juga terbukti fleksibel dan berdampak signifikan di berbagai area pembelajaran sekolah dasar. Penelitian oleh Hidayatul Ula (2024) serta Dewi dan Nurafni (2024) menemukan bahwa media interaktif berbantuan *Educandy* terbukti valid, praktis, dan mampu meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan aktif peserta didik. Di samping itu, Nurkhana Aliyah (2025) dan Nurhikmah et al. (2023) mengonfirmasi bahwa penggunaan media terintegrasi *Educandy* efektif untuk mendorong partisipasi belajar dan membentuk karakter belajar peserta didik yang lebih aktif. Hal ini sejalan dengan pandangan Agustina et al. (2023) yang menekankan pentingnya penggunaan media inovatif dalam memperkuat pemahaman materi Kekayaan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada materi kekayaan budaya indonesia. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, (2) mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan validasi ahli, (3) mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (4) mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap penggunaannya.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas 5 tahap terstruktur: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *and Evaluation* (Evaluasi). Model pengembangan *ADDIE* dipilih karena prosedurnya yang terstruktur sistematis dalam menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Pendekatan dan tahapan pengembangan ini sejalan dengan berbagai penelitian relevan sebelumnya yang juga menerapkan model *ADDIE* dalam pengembangan media maupun bahan ajar berbasis digital di sekolah dasar, seperti penelitian oleh Adam et al. (2024), Hikmah et al. (2020), Jafnihirda et al. (2023), Imantaka, et al. (2025), serta Ratna et al. (2025).

Pada tahap pertama yaitu analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan di kelas, tingkat keaktifan belajar peserta didik, dan kebutuhan media pembelajaran interaktif melalui observasi, wawancara guru, kuisioner, dan analisis dokumen kurikulum.

Tahap kedua perancangan, peneliti merancang media ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan penggabungan teks, gambar, animasi, audio, dan video yang berisikan materi kekayaan budaya indonesia. Selanjutnya, peneliti membuat instrumen penilaian berupa angket validasi ahli, angket respon peserta didik, angket respon guru, serta angket keaktifan belajar peserta didik mengenai produk media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* yang sudah dibuat.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, setelah merancang produk, selanjutnya menguji kelayakan produk kepada ahli validasi produk akan diuji untuk melihat kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* pada materi kekayaan budaya indonesia sebelum percobaan dilakukan pada peserta didik. Validasi ini dilakukan oleh empat ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen, dan ahli materi guru. Produk dinilai oleh validator berdasarkan aspek penilaiannya masing-masing serta memberikan saran dan masukan perbaikan. Peneliti melaksanakan validasi sebanyak dua kali kepada validator untuk melakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan perbaikan yang telah diberikan.

Tahap keempat yaitu implementasi, dilakukan uji coba produk kepada 30 peserta didik dan satu guru kelas IV-B SD Negeri Tegallega 2 Kota Bogor. Uji coba dilakukan dengan mencoba menggunakan produk, kemudian peserta didik dan guru diarahkan untuk mengisi angket respon yang telah disiapkan untuk mengukur kelayakan dan mengetahui respon setelah berinteraksi dengan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy*. Skor rata-rata keseluruhan dari nilai angket respon peserta didik yaitu memperoleh sebesar 91%, serta nilai angket respon guru yaitu memperoleh sebesar 100%.

Tahap kelima yaitu evaluasi, dilakukan uji keaktifan belajar peserta didik melalui pengisian angket yang dibagikan secara langsung di kelas setelah menggunakan produk. Data angket tersebut memperoleh skor sebesar 89% yang berada pada kategori "sangat tinggi".

Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik campuran (*mixed methods*) yang meliputi kualitatif (pedoman wawancara dan lembar observasi kebutuhan) serta kuantitatif (lembar penilaian validasi ahli dan angket respon pengguna). Instrumen penilaian kualitas produk menerapkan Skala Likert dengan

rentang skor 1-5. Uji validitas kelayakan media dilakukan oleh empat orang ahli yang kompeten, meliputi: ahli media (menilai aspek tampilan, penggunaan, dan pemanfaatan), ahli bahasa (menilai pilihan kata dan keterbacaan struktur kalimat), ahli materi dosen dan ahli materi guru (menilai kesesuaian materi kurikulum). Tingkat kepraktisan produk diukur melalui angket respon setelah uji coba kepada peserta didik dan guru, sedangkan indikator efektivitas media diukur berdasarkan peningkatan hasil rekapitulasi angket keaktifan belajar peserta didik.

$$\textit{Presentase Kelayakan} = \frac{\textit{Jumlah skor jawaban}}{\textit{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Hasil akhir kemudian di cantumkan ke dalam tabel kriteria kelayakan untuk menentukan media *Educandy* yang dikembangkan masuk ke kriteria layak dan praktis tanpa perbaikan. Data hasil validasi selanjutnya dianalisis dan diinterpretasikan berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh. Berikut persentase skor hasil validasi, disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Peresentase Skor (%)	Kriteria
81 - 100	Sangat Layak
60 - 80	Layak
40 - 60	Cukup Layak
21 – 40	Tidak Layak
≤ 20	Sangat Tidak Layak

Respon guru dan peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase yang sama dan diinterpretasikan menggunakan kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Keperaktisan

Penilaian	Kriteria
81% < x ≤ 100%	Sangat Praktis
61% < x ≤ 80%	Praktis
41% < x ≤ 60%	Cukup Praktis
21% < x ≤ 40%	Kurang Praktis
0% < x ≤ 20%	Tidak Praktis

Keefektifan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik ditentukan dengan menggunakan rumus skala likert yang diinterpretasikan menggunakan kriteria pada Tabel 3. Media Pembelajaran Interaktif dinyatakan efektif apabila rata-rata skor mencapai minimal kategori "tinggi".

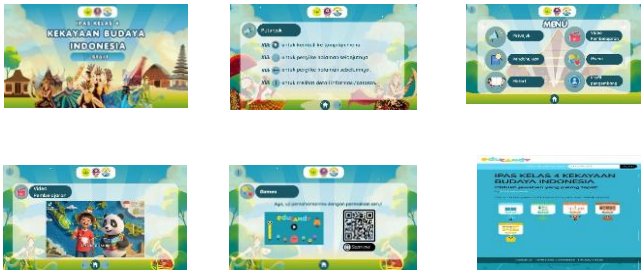
Tabel 3. Kriteria Keaktifan Belajar

Tingkat Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

(Hasyyati & Zul, 2021)

Hasil dan Diskusi

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang selama ini digunakan guru (buku teks, modul cetak, lembar kerja, dan video pembelajaran tambahan) cenderung membuat peserta didik kurang antusias dan mudah bosan, terutama pada materi abstrak seperti Kekayaan Budaya Indonesia. Observasi dan angket pra-penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik umumnya mampu mengingat informasi namun belum masih pasif saat pembelajaran berlangsung di kelas, yang ditandai dengan kurangnya keberanian untuk bertanya, kurangnya memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru, serta minimnya partisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelompok maupun pengerjaan tugas. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* untuk mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, lingkungan, dan teknologi.Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran interaktif dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka kemudian dengan menghubungkan materi Kekayaan Budaya Indonesia dengan lingkungan, teknologi, dan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran Interaktif yang dihasilkan terdiri atas komponen sebagai berikut: cover (memuat logo, judul, mata pelajaran, kelas, dan nama penyusun), daftar menu, petunjuk penggunaan, peta konsep, kegiatan pengamatan yang mendorong peserta didik menjadi aktif pada materi Kekayaan Budaya Indonesia yang dilengkapi latihan soal, kuis teka-teki silang sebagai refleksi, rangkuman dan glosarium. Desain media pembelajaran interaktif yang dikembangkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia

Rancangan media pembelajaran interaktif selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebelum diujicobakan. Validasi ahli materi, yang dilakukan oleh dosen dan guru kelas, meliputi aspek kelayakan isi, penyajian materi, dan dukungan terhadap keterampilan berpikir kritis, dengan rata-rata skor 97% (Sangat Layak), sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penelitian	Skor Validasi	
		Dosen	Guru
1	Kesesuaian Isi	15	15
2	Penyajian Materi	25	24
3	Kesesuaian Karakteristik	9	8
Jumlah		**49**	**47**
Total		**96**	
Skor Maks		**100**	
Rata-rata		**90%**	
Kriteria		**Sangat Layak**	

Validasi ahli bahasa meliputi aspek isi, kebahasaan, dan pemanfaatan, dengan rata-rata skor 100% (Sangat Layak), sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penelitian	Skor Validasi	
		Validasi 1	Validasi 2
1	Isi	10	10
2	Kebahasaan	23	25
3	Keterbacaan	15	15
Jumlah		48	53
Skor Maks		100	
Rata-rata		100%	
Kriteria		Sangat Layak	

Validasi ahli media meliputi aspek tampilan, penggunaan, dan pemanfaatan, dengan rata-rata skor 99% (Sangat Layak), sebagaimana disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penelitian	Hasil Validasi	
		Validasi 1	Validasi 2
1	Tampilan	12	18
2	Penggunaan	16	20
3	Pemanfaatan	8	10
Skor Maks		100	
Rata-rata		99%	
Kriteria		Sangat Layak	

Rekapitulasi ketiga hasil validasi ahli disajikan pada Tabel 7, yang menunjukkan rata-rata kelayakan total sebesar 97%, dalam kategori "Sangat Layak". Setelah dinyatakan layak, e-modul kemudian diujicobakan kepada 30 peserta didik kelas IV dan satu guru selama satu hari.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Rata-rata Validitas (%)
1	Ahli Materi Dosen	98
2	Ahli Materi Guru	94
3	Ahli Bahasa	100
4	Ahli Media	96
Rata-Rata		97

Pengukuran keaktifan belajar dilakukan menggunakan angket berjumlah 15 butir pernyataan dengan 5 pilihan respon berdaskan Skala Likert menyesuaikan dengan tingkat perkembangan dan bahasa peserta didik kelas IV sekolah dasar. Angket ini disebarkan kepada 30 peserta didik kelas IV-B setelah menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy*. Peneliti menjelaskan mengenai angket keaktifan belajar, setelah itu peserta didik dapat mengisi lembar angket yang sudah diberikan. Adapun data yang diperoleh dari pengisian angket keaktifan belajar ini kemudian direkapitulasikan dan dihitung persentasenya yaitu dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Angket Keaktifan Belajar

Aspek Penilaian	Nilai Hasil Angket Keaktifan Belajar
Total skor yang diperoleh	1994
Total skor maksimal	2250
Persentase Capaian	89%
Kriteria Keaktifan Belajar	Sangat Tinggi

Selain keefektifan, respons guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif juga sangat positif, sebagaimana disajikan pada Tabel 9 dan Tabel 10, dengan rata-rata keseluruhan 100% untuk guru dan 91% untuk 30 peserta didik, keduanya berada pada kategori "Sangat Praktis", yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Respons Guru

Aspek	Skor
Media	15
Manfaat	25
Daya Tarik	10
Rata-rata (%)	100
Jumlah	50

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Respons Peserta Didik

Aspek	**Nilai Hasil Akhir**
Total Skor yang Diperoleh	1358
Total Skor Maksimal	1500
Rata-rata Persentase	91%
Kriteria Kelayakan	Sangat Praktis

Secara keseluruhan, rangkaian hasil di atas mulai dari validasi ahli, uji coba implementasi, hingga respons pengguna saling melengkapi dan mengkonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* telah memenuhi tiga kriteria keberhasilan, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan matang dan siap diaplikasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif digital yang inovatif pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Alma Aliffia (2023) dengan judul Pengembangan Game Interaktif Berbantuan *Educandy* Pada Materi Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar dalam penelitian menyimpulkan bahwa media game pembelajaran interaktif *Educandy* pada mata pelajaran IPAS sangat layak dan efektif. Selain itu dalam uji kelayakan dari validator ahli materi, produk media game pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* ini memperoleh skor (89%) dan dari validator ahli media I dan ahli media II memperoleh skor (90%) yang artinya produk memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media game pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan. Selanjutnya, penelitian ini juga relevan dengan penelitian Hidayatul Ula (2024) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Educandy* dan Lynk Pada Pembelajaran Matematika Dalam Materi Bilangan Cacah Sampai 10.000 Kelas IV Di MIN 3 Jember dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa dari hasil validasi ahli materi dengan hasil (97,5%) yang dikategorikan sangat valid, dari hasil validasi ahli bahasa dengan hasil (95%) yang dikategorikan sangat valid, sedangkan hasil dari validasi media dengan hasil (97,5%) yang dikategorikan sangat valid. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah sampai 10.000 kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid dan praktis di gunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan peserta didik.

Penilitian ini juga relevan dengan penelitian Dewi dan Nurafni (2024) dengan judul Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Educandy* Match-Up pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik Kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan valid, dengan Persentase 90,48% dari ahli materi dan 95,83% dari ahli media. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini juga positif, dengan persentase 82,78%. Selain itu, hasil post-test menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 75,45%, sementara kelas eksperimen mencapai 81,48%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan numerasi pada peserta didik yang menggunakan media interaktif tersebut, sehingga pengembangan media ini dinyatakan valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada materi pecahan.

Selanjutnya, penelitian ini juga relevan dengan penelitian Nurkhana Aliyah (2025) dengan judul Pengembangan E-Modul Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi *Educandy* Pada Materi Cerita Tentang Daerahku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa yang dikembangkan valid dengan skor validasi sebesar 90% dari ahli materi, 89% dari ahli media, dan 100% dari ahli bahasa yang semuanya berada dalam kategori sangat layak. Para peserta didik merasa media ini menarik, mudah dipahami, sesuai dengan kebutuhan belajar, dan mendorong lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* dapat membantu guru untuk menyajikan materi dengan interaktif dan menarik sehingga peserta didik lebih aktif pada kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Menurut Ulya, (2021) media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* merupakan alternatif inovatif dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan belajar yang lebih menyenangkan dan variatif. Namun media

pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* juga memiliki keterbatasan, yaitu ketergantungan pada perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil, tidak efektif digunakan tanpa pengawasan, serta belum mampu menampilkan nilai hasil kuis secara optimal, sehingga lebih tepat dijadikan sebagai media latihan soal atau permainan pendukung pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* menjadi daya tarik peserta didik untuk belajar, dengan demikian adanya media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada materi Kekayaan Budaya Indonesia diciptakan terbukti menjadi alat bantu untuk menyajikan materi konsep dan abstrak khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia dengan menarik, dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* yang dikembangkan bersifat self-instructional dan mengintegrasikan konsep keragaman budaya yang ada di di indonesia dengan isu lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* berdasarkan uji validasi serta angket respon peserta didik, guru, dan angket keaktifan belajar peserta didik. Hasil akhir uji validasi media memperoleh sebesar 96%, ahli bahasa memperoleh sebesar 100%, ahli materi dosen memperoleh sebesar 98%, dan ahli materi guru memperoleh sebesar 94%, maka dari hasil penilaian ahli validasi produk ini sangat layak digunakan. Berdasarkan uji coba yang dilakukan kepada peserta didik yang berjumlah 30 orang dan satu guru kelas IV-B SD Negeri Tegallega 2 Kota Bogor, memperoleh persentase 91% respon peserta didik, 100% respon guru. Maka dari hasil uji coba produk ini sangat praktis digunakan. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan perolehan skor akhir 89% yang termasuk ke dalam kriteria sangat tinggi. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini mampu menarik perhatian dan mendorong partisipasi aktif peserta didik, sehingga materi lebih mudah dipahami dan suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Educandy* pada materi IPAS lain atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta menambahkan animasi dan simulasi interaktif yang lebih beragam.

Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, para validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas IV-B SD Negeri Tegallega 2 Kota Bogor atas kerja sama yang diberikan selama proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini.

Referensi

Adam, M., Abbas, N., & Badu, S. Q. (2024). Uji Kevalidan dan Kepraktisan E-Modul Matematika Berbasis Flipbook. Jambura Journal of Mathematics Education, 5(2), 96-103.

Agustina, I. M., Nuvitalia, D., Listyarini, I., & Hanum, A. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Aspek Berkhebinekaan Global Pada Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SDN Peterongan. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 4795-4803.

Alma Aliffia. (2023). Pengembangan Game Interaktif Berbantuan Educandy pada Materi Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Pangkalanbaru.

Dewi, D. A. B. T., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Educandy Match-Up pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik Kelas IV. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(3), 1753-1759.

Febrianti, I., & Saini, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema 1 Dengan Berbasis Games Dan Quiz Educandy Pada Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kertasono. Mentari: Journal of Islamic Primary School, 1(4), 240-264.

Hasyyati, H., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. Jurnal Basicedu, 5(4), 2550-2562.Hendrayady, A., Agustina, D. P., Sulandjari, K., Sifatu, W. O., Wisataone, V., Wibisono, I., ... & SastroAtmodjo, S. (2021). Pengantar Ilmu Komunikasi. Banten: Media Sains Indonesia.

Hidayatul Ula. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educandy dan Lynk.ID pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Bilangan Cacah sampai 10.000 Kelas IV di MIN 3 Jember. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan

Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Mataram.

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.

Imantaka, R., Safitri, N., & Suchyadi, Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan animaker pada materi bangun datar. Integrative Perspectives of Social and Science Journal, 2(01 Februari), 1159-1169.

Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(1), 227-239.

Nurkhana Aliyah. (2025). Pengembangan E-modul Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi Educandy pada Materi Cerita Tentang Daerahku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Bojonegoro.

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(3), 439-448.

Nurmayanti, P., Putri, Y. E., & Safitri, N. (2025). Pengembangan Multimedia Berbantuan Articulate Storyline Terintegrasi Educandy Pada Materi Ayo Lestarikan Budaya Daerah. Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah, 5(3), 172-183.

Ratna, M., Sukmanasa, E., & Zen, D. S. (2025). Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan Educandy pada topik kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11(03), 283-303.

Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia. Lingua Rima: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 10(1), 55-63*.