

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB*
EDUCAPLAY PADA MATERI HUBUNGAN SUMBER DAYA ALAM
DENGAN LINGKUNGAN UNTUK KELAS 4 SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada
Prodi PGSD



Oleh:

Prisella Ula Asfida Alma

NPM: 2114060051

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

PRISELLA ULA ASFIDA ALMA

NPM. 2114060051

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB*
EDUCAPLAY PADA MATERI HUBUNGAN SUMBER DAYA ALAM
DENGAN LINGKUNGAN UNTUK KELAS 4 SD**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Penulisan Skripsi/Tugas Akhir

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Kediri, 30 Juni 2025

Dosen Pembimbing I



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
NIDN. 071058701

Dosen Pembimbing II



Nara Setya Wiratama, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 729059101

Skripsi oleh:

PRISELLA ULA ASFIDA ALMA

NPM. 2114060051

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB*
EDUCAPLAY PADA MATERI HUBUNGAN SUMBER DAYA ALAM
DENGAN LINGKUNGAN UNTUK KELAS 4 SD**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: Rabu, 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Dhian Nur Wenda, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Nara Setya Wiratama, M.Pd |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Prisella Ula Asfida Alma
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Nganjuk/ 18 November 2001
NPM : 2114060051
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red circular official stamp. To the left of the stamp is a vertical barcode. The signature is cursive and appears to read 'Prisella Ula Asfida Alma'.

Prisella Ula Asfida Alma

NPM. 2114060051

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Anak yang pernah nakal belum tentu tidak punya masa depan, karena setiap orang berhak tumbuh dan berubah menjadi lebih baik."

(Prisella Ula Asfida Alma)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya ini untuk:

- Diriku sendiri
- Keluargaku
- Dosen Pembimbingku
- Teman-temanku

Abstrak

Prisella Ula Asfida Alma, 2114060051 PGSD: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Untuk Kelas 4 SD. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Web Educaplay*, Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh analisis kinerja guru terdapat beberapa permasalahan, permasalahan pertama terjadi saat observasi di kelas IV SDN Jegreg yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saat pembelajaran. Selain itu guru belum menggunakan media yang memanfaatkan teknologi. Permasalahan kedua terjadi saat melakukan wawancara yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran saat mengajar materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan di sekolah tersebut. Selain itu guru belum pernah menggunakan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan ketiga terjadi disaat menganalisis hasil belajar, peserta didik lebih menyukai bermain sambil belajar. Dan yang terakhir yaitu metode mengajar yang dilakukan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi tersebut. Hal ini dibuktikan dari hasil ulangan harian terdapat 10 dari 30 peserta didik yang memenuhi KKTP.

Rumusan masalah pada penelitian ini mencakup bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *Web Educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk peserta didik kelas 4 SDN Jegreg. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran berbasis *Web educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk kelas 4 SDN Jegreg.

Metode pengembangan *R&D* memiliki beberapa model, namun pada penelitian yang dilakukan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Singkatan dari model *ADDIE* ini memiliki arti (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Kevalidan diperoleh dari hasil penilaian validator media sebesar 85,45%, penilaian validator materi sebesar 86% dan penilaian soal pretest dan posttest sebesar 82,5%, berdasarkan hasil ahli media dan ahli materi produk dapat dikatakan valid; (2) Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru pada uji coba luas dan uji coba terbatas sebesar 92,5% dan angket respon peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba luas sebesar 93,3%, berdasarkan hasil tersebut produk dapat dikatakan sangat praktis; (3) Keefektifan diperoleh dari uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa peserta didik mampu mendapat nilai diatas KKTP dengan presentase 100% dan dinyatakan tuntas. Sedangkan pada uji coba luas menunjukkan bahwa peserta didik mampu mendapat nilai diatas KKTP dengan presentase 100% dan dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba luas dapat dikategorikan efektif.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Untuk Kelas 4 SD” ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I;
5. Nara Setya Wiratama, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II;
6. Cinta pertama saya, Papa Tercinta Alm. Bapak Waras Widodo. Beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan selama menempuh pendidikan. Kepergianmu membuat penulis mengerti bahwa rindu yang paling menyakitkan adalah merindukan seseorang yang telah tiada, ragamu memang sudah tidak bisa penulis jangkau tapi namamu akan tetap menjadi motivasi terkuat sampai detik ini. Pa, Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan tugas akhir ini walaupun pada akhirnya penulis harus berjuang tertatih sendiri tanpa kau temani. Terimakasih atas segala pengorbanan dan cinta tulus kasih yang diberikan walaupun singkat tapi sangat berarti. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan bapak di tempat yang paling mulia disisi Allah SWT;

7. Pintu surga saya, Ibu Binti Khoiriyah seseorang yang biasa saya sebut mama. Terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan. Beliau selalu memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga mampu menyelesaikan studinya hingga penulis mampu memperoleh gelar Sarjana. Semoga mama selalu dalam keadaan sehat, panjang umur dan bahagia selalu;
8. Kepada partner teman hidup saya yang terkasih yang tak kalah penting kehadirannya, Yoga Fauzi Adhi Saputro yang menjadi salah satu penyemangat karena selalu ada dalam suka maupun duka dan tak henti-hentinya memberikan semangat dan dukungan serta bantuan baik itu tenaga, pikiran, materi maupun moril. Terimakasih banyak telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Telah menjadi rumah tempat berkeluh kesahku diwaktu lelahmu, menjadi pendengar yang baik, menghibur, penasehat yang baik, senantiasa memberikan cinta dan semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah mengganti berkali-kali lipat dan sukses selalu kedepannya untuk kita berdua... Aamiin;
9. Kepada anakku, Kenzie Rafandra Atthaya Nalendra, Terima Kasih sudah menjadi anak yang manis, ceria, dan selalu menghibur peneliti. Meskipun sejak masih dalam perut kamu harus merasakan perjuangan ini hingga sekarang tumbuh besar kamu harus merelakan waktu untuk bisa bersama terus;
10. Teruntuk adikku Ghaisani Kresno Putri Zada yang telah membantu dan mensupport penulis walaupun sambil prengat-prengut;
11. Teruntuk Belinda Revi Junian, sahabat yang telah banyak membantu dan menemani setiap proses penulisan tugas akhir ini. Terima kasih karena sudah menjadi partner terbaik dalam proses penulisan tugas akhir ini mulai penelitian, proses penulisan, olah data, mengantar setiap bimbingan, dan menjadi tempat saya berkeluh kesah;
12. Teruntuk keong balap (motor scoopy), terima kasih sudah mau saya ajak kesana kemari meski keluar masuk bengkel terus tapi tetap kuat dan tahan banting;

13. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini;
14. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Prisella Ula Asfida Alma. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Prisella. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 10 Juni 2024



PRISELLA ULA ASFIDA ALMA

NPM. 2114060051

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. <i>Web Educaplay</i>	14
3. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar	18
4. Hasil Belajar Peserta Didik	19
5. Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan	21
6. Penelitian yang Relevan	22
7. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENGEMBANGAN	28
A. Model Pengembangan	28

B. Prosedur Pengembangan	28
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	31
D. Validasi Produk	31
E. Uji Coba Model/Produk	32
F. Validasi Model/Produk	33
G. Instrumen Pengumpulan Data	33
H. Teknik Analisis Data	38
I. Norma Pengujian	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Data Produk Hasil Pengembangan	42
B. Data Uji Coba	43
C. Analisis Data	50
D. Revisi Produk.....	55
E. Kajian Produk Akhir	58
BAB V PENUTUP	60
A. Simpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	16
Tabel 3. 1 Jenis data, Instrumen penelitian dan Responden.....	28
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi	29
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara.....	29
Tabel 3. 4 Angket validasi Ahli Media	30
Tabel 3. 5 Angket validasi Ahli Materi (Kevalidan)	30
Tabel 3. 6 Angket respon guru.....	31
Tabel 3. 7 Angket respon Peserta didik	32
Tabel 3. 8 Angket Validasi Soal Evaluasi	32
Tabel 3. 9 Kisi-kisi soal Evaluasi	33
Tabel 3. 10 Kriteria Kevalidan	34
Tabel 3. 11 Kriteria Kepraktisan.....	35
Tabel 3. 12 Hasil Penilaian Peserta didik	35
Tabel 3. 13 Kriteria Keefektifan.....	35
Tabel 4. 1 Angket Validasi Media.....	39
Tabel 4. 2 Angket Validasi Ahli Materi	40
Tabel 4. 3 Angket Validasi Soal.....	41
Tabel 4. 4 Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas	41
Tabel 4. 5 Angket Respon Guru Uji Coba Luas	42
Tabel 4. 6 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	43
Tabel 4. 7 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Luas	43
Tabel 4. 8 Nilai Hasil Uji Coba Terbatas	44
Tabel 4. 9 Nilai Hasil Uji Coba Luas	44
Tabel 4. 10 Desain Awal Media.....	49
Tabel 4. 11 Desain Akhir Media.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skema Model Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE	22
Gambar 4. 1 Komentar dan Saran dari Ahli Media	46
Gambar 4. 2 Komentar dan Saran dari Ahli Materi	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	62
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan.....	63
Lampiran 3. Surat Pengantar/ Izin.....	65
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	66
Lampiran 5. Lembar Pemanfaatan Produk	67
Lampiran 6. Hasil Wawancara	68
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media	69
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Materi	72
Lampiran 9. Perangkat Pembelajaran.....	76
Lampiran 10. Angket Respon Guru.....	87
Lampiran 11. Angket Respon Siswa.....	90
Lampiran 12. Lembar Pre-Test.....	94
Lampiran 13. Lembar Post-Test	98
Lampiran 14. Dokumentasi Hasil Kegiatan.....	102
Lampiran 15. Dokumentasi Bimbingan Skripsi	105
Lampiran 16. Hasil Cek Plagiasi	106
Lampiran 17. Surat Bebas Plagiasi.....	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk diperoleh dan sangat wajib untuk dijalani di kehidupan karena dengan pendidikan orang dapat menambah ilmu dan mengetahui sesuatu yang belum diketahui. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan dan diharapkan selalu berkembang didalamnya karena pendidikan tidak ada habisnya sehingga pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu agar dapat hidup dan melangsungkan kehidupan Alpian et al., (2019). Pendidikan juga dapat mengubah pola kehidupan seseorang menjadi lebih baik sehingga itulah yang membuat pendidikan sangat penting. Pendidikan merupakan usaha akan kesadaran dan perencanaan dalam menciptakan suasana belajar dan proses kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat terlibat aktif untuk mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan utama di sekolah yang mengandung serangkaian aktivitas guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan dalam pendidikan. Dalam menciptakan keberhasilan proses pembelajaran salah satunya adalah menggunakan bahan pembelajaran. Selain itu, juga diperlukan seperangkat alat yang digunakan untuk mentransfer informasi dan konsep pendidikan yang di mana peserta didik dilibatkan secara langsung. Media pembelajaran adalah bagian dari perwujudan sumber belajar yang efektif bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan menggunakan bahan pembelajaran, muatan pendidikan dapat tersampaikan dengan harapan materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dan diimplementasikan secara efektif oleh peserta didik. Salah satu masalah yang dihadapi oleh pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang mendapatkan dorongan dalam kemampuan berfikir. Proses pembelajaran berpengaruh dalam

kehidupan sehari-hari karena peserta didik menimbun berbagai informasi yang berkaitan dengan kesehariaanya Komala Putri et al., (2024).

Melalui kegiatan observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN Jegreg pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saat pembelajaran. Selain itu guru belum menggunakan media yang memanfaatkan teknologi. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang menyimak penjelasan guru. Guru sebagai fasilitator seharusnya dapat mengelola proses pembelajaran dengan efektif serta menciptakan suasana yang aktif dan menarik.

Selain melakukan observasi juga dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas 4 SDN Jegreg, guru belum menggunakan media pembelajaran saat mengajar materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan di sekolah tersebut. Hal ini dikarekan terbatasnya fasilitas yang tersedia di sekolah seperti LCD proyektor dan laptop. Selain itu guru belum pernah menggunakan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan peserta didik lebih menyukai bermain sambil belajar. Pada beberapa materi pembelajaran khususnya materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan yang dijadikan sebagai bahan utama pengamatan menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik cenderung rendah. Metode mengajar yang dilakukan guru kurang bervariasi dengan hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi tersebut.

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik ditemukan bahwa nilai peserta didik pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan masih banyak yang di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), hal ini dibuktikan dari nilai pretest peserta didik di kelas 4. Dari hasil observasi dan wawancara terbukti bahwa peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran untuk menjadi jembatan antara guru dan peserta didik serta menjadikan peserta didik menjadi lebih memahami materi dan tidak gampang bosan dengan metode ceramah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan seperti peserta didik cenderung bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru, serta menyingkutkan hasil belajar peserta didik yang ditargetkan pada mata pelajaran IPAS materi materi hubungan sumberdaya alam dengan lingkungan. Media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media berbasis teknologi dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS materi materi hubungan sumberdaya alam dengan lingkungan di SDN Jegreg. Penggunaan media pembelajaran serta simulasi bisa memudahkan peserta didik yang sulit memahami materi, sehingga peserta didik dapat memiliki gambaran yang lebih nyata tentang materi yang dipelajari Ridwan et al., (2022). Dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik dapat menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena dapat melakukan banyak kegiatan dengan bantuan media.

Educaplay merupakan salah satu platform yang menyajikan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah fitur *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quis*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan lain sebagainya (Batitusta & Hardinata, 2024). Penggunaan platform *educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar peserta didik, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik. Implementasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi sebuah pengalaman baru bagi guru dalam melengkapi kekurangan atau keterbatasan bahan yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Peserta didik kelas 4 SDN Jegreg memerlukan sebuah media pembelajaran dalam memahami konsep pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Educaplay dirancang menggunakan komputer yang di mana media pembelajaran ini berbasis android sehingga dapat digunakan melalui handphone peserta didik. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh satu orang maupun berkelompok tergantung dari cara guru memberikan arahan mengerjakan. Melalui media ini peserta didik diharapkan mampu

meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik yang dapat diukur dengan hasil nilai setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Web Educaplay*. Peserta didik juga diharapkan mampu menyelesaikan persoalan secara kreatif melalui fitur-fitur yang tersedia dalam permainan *educaplay*. Hal ini didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Mutmainah et al., (2025) yang menyatakan bahwa variasi dalam metode pengajaran dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Web Educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk di kelas 4 SDN Jegreg yang layak untuk digunakan. Tingkat kelayakan mediapembelajaran berbasis *Web Educaplay* akan dilihat dari kevalidan produk, kepraktisan produk dan keefektifan produk. Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan pada peserta didik kelas 4 di SDN Jegreg.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saat pembelajaran;
2. Guru belum dalam mengimplementasikan teknologi;
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran saat mengajar materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan;
4. Guru belum pernah menggunakan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran;
5. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi dengan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Untuk Kelas 4 SD. Pengembangan ini dibatasi dengan model penelitian *ADDIE*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran berbasis *web educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk peserta didik kelas 4 di SDN Jegreg?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis *web educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk peserta didik kelas 4 di SDN Jegreg?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbasis *web educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk peserta didik kelas 4 di SDN Jegreg?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang, rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *web educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk peserta didik kelas 4 di SDN Jegreg;
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *web educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk peserta didik kelas 4 di SDN Jegreg;
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *web educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk peserta didik kelas 4 di SDN Jegreg.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu upaya dalam mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran IPAS serta menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pengembangan media dan ilmu pengetahuan khususnya pendidika disekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini dalam pendidikan sebagai berikut.

a. Manfaat bagi peserta didik

- 1) Untuk meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik;
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam memecahkan masalah yang terjadi saat proses pembelajaran dikelas;
- 3) Dengan penerapan media pembelajaran berbasis *Web Educaplay* terhadap mata pelajaran IPAS materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan, bisa menarik perhatian peserta didik untuk giat belajar, lebih aktif, dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Dapat dijadikan sebagai opsi dalam memilih variasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS;
- 2) Untuk menambah pengetahuan serta wawasan, sehingga meningkatkan keprofesional guru di sekolah dasar dalam proses mengajar.

c. Manfaat bagi peneliti

Memberikan wawasan pengetahuan serta sebagai pengalaman dalam persoalan yang ada dalam bidang pendidikan.

d. Manfaat bagi sekolah

Mendorong sekolah supaya lebih memperhatikan dan

menyediakan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., Ekayana, G., & Rakasiwi, R. (2019). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATA KULIAH INTERNET OF THINGS. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(2).
- Akmaludin Akbar Mahasiswa S-, F., Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., Ilmu Keolahragaan, F., Kristiyandaru Dosen S-, A., Jasmani, P., & dan Rekreasi, K. (2015). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 Nomor 02 Tahun*. 420–428. <http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/berita/2021>
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Andra Pratama, M., & Lian, B. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN SUMBER DAYA ALAM ORIGINAL PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR (Vol. 8, Issue 1).
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai (Vol. 7, Issue 3). <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Dewi, A., & Susanto Pendidikan Guru Sekolah Dasar, R. (n.d.). ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN QUANTUM TERHADAP PROSES DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VA DI SDN JOGLO 04 PETANG (studi pre-eksperimen).
- Fatikh Mukhdlor, M., Syam, R., & Syahri, M. A. (2024). EVALUASI KURIKULUM MERDEKA MENGGUNAKAN MODEL CIPP DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* (Vol. 3, Issue 2). <https://jpion.org/index.php/jpi316> Situswebjurnal: <https://jpion.org/index.php/jpi316>
- Febrianshari, D., Cahaya Kusuma, V., Dwi Jayanti, N., Worowirastri Ekowati, D., Yunus Prasetya, M., Istanti Suwandayani, B., & Muhammadiyah Malang, U. (2018). ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBUATAN DOMPET PUNCH ZAMAN NOW.
- Grisma Yuli Arta. (2024). Asesmen dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 170–190. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3925>
- Hilmansyah, M., Yuliani, N. A., Tresnasih, T., & Mardiana, S. F. (2024). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Program Paket B dan C* (Vol. 2, Issue 1).
- Imaniyah, S., Hidayat, J. N., & Prijambodo, R. F. N. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN MARENGAN LAOK 1 KECAMATAN KALIANGET KABUPATEN SUMENEP. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.24929/alpen.v2i1.16>
- Ismail Tolla, M. H., Promotor DrSuradi Tahmir, Mp., Sudirman Burhanuddin, M., & Kopromotor, M. (n.d.). PENGEMBANGAN BAHAN DIKLAT PADA MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP)PENDIDIKAN

JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DI SMP NEGERI KOTA MAKASSAR HIKMAH MANGANNI.

- Kisworo, B. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa di Pkbn Indonesia Pusaka Ngaliyan Semarang Info Artikel. In *Sejarah Artikel: Diterima* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne>
- Komala Putri, S., Anggraeni Dewi, D., & Saeful Hayat, R. (2024). *Urgensi Program Gerakan Literasi (GLS) Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 265–273. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i1.553>
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU DI ERA DIGITAL* (Vol. 4, Issue 3).
- Mahardhika, Z. M., Hapsari, I. M., & Rajib, R. K. (2024). Urgensi Reformasi Hukum Lingkungan Terhadap Perubahan Iklim di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Pembangunan*, 19(2), 235–244. <https://doi.org/10.47441/jkp.v19i2.376>
- Malik, A., Nursyam, A., Merlin Mokay, M., & Hefer Smas, M. (2024). Pengembangan pendidikan karakter di sekolah dasar: analisis peran guru dan kurikulum. In *Academy of Education Journal* (Vol. 15, Issue 1). Online.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M., Polii, M., Daniel, Y., Santie, A., Made, N., Wisudariani, R., Sarwandi, R. P., Sari, R., Yulianti, A., Nasar, Y., Yenita, D., Putu, N., & Santiari, L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Mustika Dewi, R., Tika Damayani, A., & Mushafanah, Q. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTU MEDIA KOLASETOT TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN 1 TANJUNGMOJO*. 5(1). <https://doi.org/10.26877/jwp.v5i1.20011>
- Mutiara, Z., & Korespondensi, P. (n.d.). *Pembuatan Kisi-Kisi Untuk Mengevaluasi Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama*.
- Mutmainah, S., usriyah, L., Pascasarjana, P., Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, U., & Artikel, R. (2025). *IBTIDA'Y: Jurnal Prodi PGMI PERAN GURU DALAM MEMFASILITASI PROSES BELAJAR DAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK DI MI NURUL ISLAM SUKOSARI LUMAJANG INFO ARTIKEL ABSTRAK*. <https://doi.org/10.31764>
- Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, H. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Rahma, A., Rahayu, D., Febriandi, R., & Ekok, A. S. (n.d.). *Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh*.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Ridwan, D. R., Sani, A., & Si, M. (n.d.). *INOVASI PEMBELAJARAN*.

- Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). PERAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2).
- Sains Riset, J., Habin Sagala, A., Orlando, G., Ahmad Syawaluddin, F., Syahputra Siregar, J., Fitra Yana, R., Al Washliyah Labuhanbatu, U., & Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhari, S. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kepedulian Terhadap Pelestarian Lingkungan pada Generasi Muda. *Jurnal Sains Riset* |, 14(1), 488. <https://doi.org/10.47647/jsr.v14i1.2473>
- Selvia Taurista, P., Noviana Dewi, L., Novita Putri Romadhoni, A., Sheila Sofiana, M., Awal Zuroida, D., Puji Rahayu, A., Primasatya, N., Studi Pendidikan Profesi Guru, P., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Nusantara PGRI Kediri, U., Banjarn, S., & Kediri, K. (2024). Implementasi Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas 5 SDN Banjarn 4. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(4), 320–327. <https://jipid.org/index.php/JSPG>
- Setiawan, B., Djanali, S., & Ahmad, T. (2017). A Study on Intrusion Detection Using Centroid-Based Classification. *Procedia Computer Science*, 124, 672–681. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.12.204>
- Seto Ramadhan, W., Rubiati, D., Tirta Adiluhur, T., Alex Syahron, M., Abi Fawwaz, B., Megawanti, P., & Suhendri, H. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kemampuan Numerasi di SDS Dharma Bhakti. In *Original Research*.
- Sugiono, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match pada Siswa Kelas VI B SD Negeri 61/X Talang Babat. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(1), 110–124. <https://doi.org/10.22437/gentala.v5i1.9427>
- Tarigan, I. L. (2019). *Dasar-Dasar Kimia Air, Makanan dan Minuman*. <https://www.researchgate.net/publication/344149786>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Widiana, W. (2024). *Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwantoro IV Malang* (Vol. 1, Issue 2). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Yoga, A. T., & Ilmi, N. B. (n.d.). *Pengembangan Aplikasi Mobile Math Diffelearn Materi Aritmatika Sosial Berdasarkan Gaya Belajar Development Of Mobile Math Diffelearn Application For Social Arithmetic Material Based On Learning Style*.