

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS
COOPERATIVE SCRIPT MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3
DI SDN 2 PUYUNG**

SKRIPSI

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



OLEH :

MUHAMMAD AFIF MUSTHOFA
NPM 2214060260

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi oleh:

MUHAMMAD AFIF MUSTHOFA
NPM: 2214060260

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS
COOPERATIVE SCRIPT MATERI KERAGAMAN BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3
DI SDN 2 PUYUNG**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 15 Juli 2026

Pembimbing I



Erwin Putera Permana, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd.
NIDN. 0741098201

Skripsi oleh:

MUHAMMAD AFIF MUSTHOFA
NPM : 2214060260

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS
COOPERATIVE SCRIPT MATERI KERAGAMAN BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3
DI SDN 2 PUYUNG**

Telah dipertahankan di depan Panitia
Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN
PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|--|
| 1. Ketua | : Erwin Putera Permana, S.Pd, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Ita Kurnia, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd. |

Mengetahui Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Muhammad Afif Musthofa
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Trenggalek / 26 April 2003
NPM : 2214060260
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, 15 Juli 2026

Yang Menyatakan




MUHAMMAD AFIF MUSTHOFA
NPM 2214060260

Motto:

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan".

(Q.S Al-Insyirah:5)

"Terlambat bukan berarti gagal, dan cepat bukan berarti hebat. Setiap orang memiliki proses yang berbeda. Tetaplah percaya pada proses, karena Allah telah menyiapkan kebaikan di balik setiap perjalanan yang kamu anggap rumit."

- Afif -

Kupersembahkan karya ini buat:

1. Kedua orang tua saya tercinta, yang selalu melangitkan doa-doa terbaik dan menjadi sumber motivasi terbesar dalam setiap langkah perjalanan saya. Terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, kerja keras, serta dukungan yang tidak pernah berhenti hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah mengantarkan saya sampai di titik ini. Karya tulis sederhana dan gelar ini saya persembahkan sebagai wujud rasa syukur, bakti, dan terima kasih kepada Bapak dan Ibu. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, serta keberkahan kepada Bapak dan Ibu.
2. Adik kandung saya tercinta, terima kasih atas doa, semangat, dan kebersamaan yang selalu diberikan selama perjalanan saya menyelesaikan skripsi ini. Kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat di setiap proses yang saya jalani. Semoga pencapaian ini dapat menjadi motivasi bagi kita untuk terus belajar, berusaha, dan meraih impian bersama.
3. Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing, terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, arahan, motivasi, serta kesabaran yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.
4. Sahabat saya serta semua orang yang selalu menemani dan tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan, doa, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama perjalanan hingga penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.
5. Dan terakhir untuk diri saya sendiri, Muhammad Afif Musthofa, terima kasih telah bertahan, berusaha, dan berjuang hingga mampu mencapai titik ini. Terima kasih karena telah menyelesaikan skripsi ini dengan proses yang tidak mudah selama penyusunan skripsi ini. Semoga pencapaian sederhana ini menjadi awal dari langkah-langkah yang lebih besar di masa depan dan pengingat bahwa setiap usaha yang disertai doa akan membuahkan hasil terbaik.

Abstrak

Muhammad Afif Musthofa. Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Web Educaplay* Berbasis *Cooperative Script* materi keragaman budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Negeri 2 Puyung, Skripsi, PGSD, FKIP, 2026.

Kata Kunci: Multimedia, *Web Educaplay*, *Cooperative Script*, Keragaman Budaya, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS di kelas 3 SD Negeri 2 Puyung. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh hasil belajar peserta didik, di mana sebanyak 35% dari 26 peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri 2 Puyung.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 26 peserta didik kelas 3 SD Negeri 2 Puyung yang terlibat dalam uji coba terbatas dan uji coba luas. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* memperoleh persentase validasi ahli materi dan validasi ahli media sebesar 89%, dengan kategori valid. Hasil analisis kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,5%, dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 66,7 pada pretest menjadi 83,4 pada posttest dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 90%, dengan kategori sangat efektif. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,50 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS yang mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri 2 Puyung.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Erwin Putera Permana, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak/Ibu Dosen PGSD UN PGRI Kediri.
7. Kepala Sekolah serta Guru SD Negeri 2 Puyung yang telah memberi izin dan dukungan untuk penelitian ini.
8. Siswa siswi SDN Negeri 2 Puyung yang telah bekerjasama selama penelitian.
9. Orang tua serta saudara yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan do'a.
10. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya.

Kediri, 15 Juli 2026
Mahasiswa



MUHAMMAD AFIF MUSTHOFA
NPM 2214060260

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
B. Landasan Teori.....	11
C. Kerangka Berfikir.....	26
BAB III: METODE PENELITIAN	27
A. Model Pengembangan.....	27
B. Prosedur Pengembangan.....	28
C. Desain Pengembangan.....	31
D. Tempat Dan Waktu Perancangan.....	33
E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	47
H. Metode, Uji Coba dan Validasi Produk.....	51
BAB VI: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	54
B. Data Uji Coba.....	63
C. Analisis Data.....	68
D. Revisi Produk.....	73

E. Kajian Produk Akhir	78
BAB V: PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Media.....	31
Tabel 3.2 Waktu Penelitian	33
Tabel 3.3 Pedoman Observasi.....	36
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara	37
Tabel 3.5 Angket Kebutuhan Siswa.....	38
Tabel 3.6 Instrumen Ahli Media	39
Tabel 3.7 Instrumen Ahli Materi.....	41
Tabel 3.8 Angket Respon Guru.....	42
Tabel 3.9 Angket Respon Siswa	43
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest.....	45
Tabel 3.11 Teknik Pengumpulan Data.....	46
Tabel 3.12 Kriteria Kevalidan Produk	48
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan Produk	49
Tabel 3.14 Hasil Penilaian Siswa	50
Tabel 3.15 Kriteria Keefektivan Produk	51
Tabel 3.16 Kategori N-Gain.....	51
Tabel 4.1 Desain Awal Produk	56
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4.3 Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Terbatas	65
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Luas	66
Tabel 4.6 Hasil Presentase Validator	68
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru	69
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa.....	71
Tabel 4.9 Revisi Produk.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Model ADDIE	27
Gambar 4.1 Saran Ahli Materi	60
Gambar 4.2 Saran Ahli Media	62

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Berita Acara Bimbingan	91
2. Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	93
3. Lampiran 3. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	94
4. Lampiran 4. Surat Pemanfaatan Produk.....	95
5. Lampiran 5. Hasil Instrumen Amgket.....	96
6. Lampiran 6. Hasil Wawancara Guru.....	98
7. Lampiran 7. Pedoman Observasi	100
8. Lampiran 8. Nilai Siswa Kelas 3	101
9. Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media	102
10. Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Materi.....	106
11. Lampiran 11. Angket Kepraktisan Respon Guru	110
12. Lampiran 12. Angket Kepraktisan Respon Siswa	113
13. Lampiran 13. Hasil Pretest.....	115
14. Lampiran 14. Hasil Postest	117
15. Lampiran 15. Modul Ajar dan Bahan Ajar	119
16. Lampiran 16. Dokumentasi.....	128
17. Lampiran 17. Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pengetahuan baru serta memahami hal-hal yang sebelumnya belum diketahui. Setiap individu memiliki hak yang sama dalam mengakses pendidikan, dan dalam prosesnya diharapkan terus mengalami perkembangan, mengingat pendidikan merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat. Secara substansial, pendidikan dimaknai sebagai upaya sadar untuk memfasilitasi pengembangan potensi diri agar individu mampu menjalani kehidupan secara bermakna Yayan & Alpian (2019). Dalam konteks ini, integrasi media pembelajaran yang tepat menjadi sangat krusial, karena media tersebut berfungsi sebagai instrumen pendukung untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pengembangan potensi peserta didik.

Pengembangan potensi tersebut dibutuhkan peran seorang guru. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif, sehingga mereka dapat menjalani kegiatan belajar secara optimal. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator utama dalam menyampaikan berbagai bentuk pengetahuan dan informasi. Oleh karena itu, menjadi guru memiliki tuntutan profesionalisme, seorang guru dituntut untuk terus mengembangkan kompetensi diri agar mampu menghadirkan suasana kelas yang dinamis, menarik, dan inovatif Herliana & Anugraheni (2020). Dengan demikian, guru dituntut untuk senantiasa berpikir kreatif dan inovatif dalam menjalankan proses pembelajaran. Dalam konteks ini, integrasi media pembelajaran yang tepat menjadi sangat krusial, karena media tersebut berfungsi sebagai instrumen pendukung untuk proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah yang mencakup interaksi antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu faktor penunjang keberhasilan proses ini adalah pemanfaatan bahan ajar yang tepat. Selain bahan ajar, diperlukan pula media sebagai

sarana penyampai informasi dan konsep pendidikan, yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai bagian penting dari sumber belajar yang efektif untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Melalui penggunaan bahan ajar yang sesuai, diharapkan isi materi dapat disampaikan secara jelas dan mampu dipahami serta diterapkan oleh peserta didik secara efektif. Namun demikian, tantangan yang masih dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Salah satu kendala yang sering muncul adalah kurangnya dorongan bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Padahal, proses pembelajaran memiliki dampak langsung terhadap kehidupan sehari-hari peserta didik, karena dari sinilah mereka memperoleh informasi yang relevan dengan pengalaman hidup mereka Ifan & Junaidi (2019).

Implementasi proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari kerangka kurikulum yang berlaku. Kurikulum Merdeka saat ini menekankan pentingnya membangun ekosistem belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan, serta meminimalisir tekanan bagi peserta didik. Dalam paradigma ini, pendidik dituntut memiliki kompetensi integrasi teknologi sebagai instrumen pendukung pembelajaran. Hal ini selaras dengan dinamika perkembangan zaman di mana teknologi dan internet telah menjadi bagian integral dalam meningkatkan kualitas hidup manusia Lamantu et al., (2025). Dalam proses pembelajaran, pemilihan metode juga menjadi faktor penting yang memengaruhi partisipasi aktif peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu selektif dalam menentukan metode pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 2 Puyung peneliti mendapatkan hasil bahwa guru kurang dalam mengimplementasikan teknologi. Hal ini ditemukan pada saat pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas 3 SDN 2 Puyung pada materi Keragaman Budaya. Dalam pengamatan tersebut, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saat pembelajaran. Situasi ini membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan guru. Selama proses pembelajaran, terlihat 5 siswa sibuk dengan aktivitasnya sendiri, seperti mengobrol dengan temannya di tengah pelajaran. Mereka tidak terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung dan tampak tidak tertarik dengan materi yang disampaikan. Padahal, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang

seharusnya mampu mengelola jalannya pembelajaran secara efektif, serta menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan menarik bagi semua siswa. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menciptakan pendekatan yang mampu menarik perhatian seluruh peserta didik, termasuk mereka yang kurang aktif dalam kegiatan belajar.

Selain observasi, pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara bersama guru kelas 3 SDN 2 Puyung. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari kegiatan wawancara tersebut, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran belum dioptimalkan. Media jarang diintegrasikan dalam proses belajar-mengajar dan hanya digunakan jika ketersediaan waktu dan kemudahan persiapan memungkinkan. Intensitas penggunaan media yang sangat rendah berkisar satu kali per minggu hingga satu kali per dua minggu menunjukkan belum adanya konsistensi dalam pengembangan sarana belajar yang inovatif. Selain itu, pendidik belum mengeksplorasi metode berbasis permainan (*game-based learning*) sebagai strategi pembelajaran, padahal minat peserta didik terhadap pembelajaran yang dikemas secara rekreatif tergolong tinggi. Dominasi metode pengajaran yang monoton pada materi Keragaman Budaya ini pada akhirnya berimplikasi pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara terkait analisis hasil belajar peserta didik di kelas 3 menunjukkan bahwa capaian akademik belum sepenuhnya memenuhi standar yang dipersyaratkan. Berdasarkan analisis ulangan harian, tercatat sebanyak 35% peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari total 26 peserta didik, hanya 17 siswa yang berhasil mencapai atau melampaui ambang batas KKTP, sementara 9 siswa lainnya masih berada di bawah standar. Kondisi ini mengindikasikan adanya urgensi untuk melakukan perbaikan proses instruksional guna memastikan seluruh peserta didik mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Implementasi media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dipandang sebagai solusi strategis untuk mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi berbagai kendala dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran IPAS, terutama pada materi Keragaman

Budaya di SDN 2 Puyung. Penerapan media tersebut memiliki peran yang penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, karena dapat membantu mengurangi permasalahan yang muncul, seperti rendahnya perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru serta munculnya rasa jenuh yang menyebabkan kurang optimalnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pemanfaatan media juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut. Azmi et al., (2024) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran serta simulasi efektif membantu peserta didik yang mengalami hambatan pemahaman materi dengan menyediakan representasi visual yang lebih konkret. Dengan demikian, kehadiran media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang didukung oleh teknologi.

Multimedia *Web Educaplay* merupakan salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif untuk mengintegrasikan teknologi secara optimal. Platform ini dirancang untuk mentransformasi materi ajar menjadi konten yang lebih menarik dan aksesibel bagi peserta didik Mukharomah & Astutik (2025). Platform ini memungkinkan siswa untuk mengerjakan soal dalam bentuk permainan edukatif berbasis kuis, yang dirancang dengan tampilan yang interaktif, bervariasi, dan menyenangkan. Kondisi tersebut dapat mengubah suasana pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton dan kurang menarik menjadi lebih interaktif serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berbagai fitur yang tersedia dalam *Educaplay* juga dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif sehingga membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan *Educaplay* juga mampu mengembangkan berbagai aspek pembelajaran siswa, seperti pemahaman konsep, keterampilan berpikir, kemampuan reflektif, argumentatif, serta meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Pemanfaatan media ini mencerminkan adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui desain pembelajaran berbasis teknologi. Bagi guru, penggunaan platform ini juga menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar yang tersedia. Secara khusus, siswa kelas 3 di SDN 2 Puyung membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam materi yang disampaikan guru secara lebih mudah dan menyenangkan.

Multimedia berbasis *Web Educaplay* dikembangkan dengan mengoptimalkan perangkat komputer dan dirancang agar kompatibel dengan sistem operasi Android, sehingga dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat telepon seluler peserta didik. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat serta capaian hasil belajar peserta didik secara simultan. Selain itu, fitur-fitur interaktif yang tersedia dalam *Educaplay* memfasilitasi peserta didik untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran secara kreatif. Efektivitas pendekatan ini sejalan dengan pandangan Dahlan & Wirobrajan (2018), yang menyatakan bahwa keberagaman model pembelajaran berkontribusi signifikan dalam meningkatkan atensi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Multimedia berbasis *Web Educaplay* memiliki sejumlah kelebihan yang dapat mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Platform ini menyediakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti fitur aktivitas digital, contohnya kuis interaktif, teka-teki silang, permainan pencocokan, serta latihan pendengaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemudahan dalam pembuatan dan pengelolaan konten pembelajaran tanpa memerlukan kemampuan teknis yang tinggi. Selain memiliki tampilan yang menarik, media ini juga dirancang dengan antarmuka yang mudah digunakan sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut dapat mendorong peningkatan motivasi belajar sekaligus membantu siswa memahami materi yang disampaikan dengan lebih optimal.

Multimedia berbasis *Web Educaplay* akan menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas secara efektif. Oleh karena itu, Peneliti ini memiliki tujuan untuk mengembangkan multimedia *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* pada materi Keragaman Budaya untuk siswa kelas 3 di SDN 2 Puyung yang layak dan baik untuk digunakan. Tingkat kelayakan media *Educaplay* akan dilihat dari kevalidan produk, kepraktisan produk dan keefektifan produk. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi keragaman budaya pada siswa kelas 3 di SDN 2 Puyung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, beberapa permasalahan yang berhasil diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru kurang dalam mengimplementasikan teknologi pada proses pembelajaran.
2. Guru kurang inovatif karena terlalu sering menggunakan metode ceramah dan penugasan saat pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar masih terbatas.
4. Pendekatan pembelajaran interaktif dan berbasis permainan belum diterapkan dalam proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Guna memastikan penelitian ini dilaksanakan agar lebih terfokus, sistematis, dan mendalam, maka ruang lingkup penelitian ini perlu dibatasi. Penelitian ini secara spesifik difokuskan pada pengembangan multimedia berbasis *Web Educaplay* dengan pendekatan *Cooperative Script* pada materi Keragaman Budaya untuk peserta didik kelas 3 di SDN 2 Puyung. Adapun proses pengembangannya dilaksanakan dengan mengacu pada model penelitian *ADDIE*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan pada bagian latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat validitas Multimedia *Web Educaplay* pada materi keragaman budaya yang dikembangkan untuk peserta didik kelas 3 SDN 2 Puyung?
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan Multimedia *Web Educaplay* pada materi keragaman budaya yang dikembangkan untuk peserta didik kelas 3 SDN 2 Puyung?
3. Bagaimanakah tingkat keefektifan Multimedia *Web Educaplay* pada materi keragaman budaya untuk peserta didik kelas 3 SDN 2 Puyung.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan multimedia *Web Educaplay* pada materi keragaman budaya yang dikembangkan untuk peserta didik kelas 3 SDN 2 Puyung.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran *Web Educaplay* pada materi keragaman budaya yang di kembangkan untuk siswa kelas 3 SDN 2 Puyung.
3. Untuk megetahui tingkat keefektifan multimedia pembelajaran *Web Educaplay* pada materi keragaman budaya yang dikembangkan untuk siswa kelas 3 SDN 2 Puyung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS serta menambah pengetahuan dan wawasan pembaca di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya yang berkaitan dengan fokus permasalahan yang diteliti. Selain itu, produk yang dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta menyenangkan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian selanjutnya serta mendukung berbagai upaya peningkatan kualitas pendidikan, terutama di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui tantangan kognitif yang relevan dengan konteks materi ajar.
- 3) Dengan Penerapan multimedia *Web Educaplay* berbasis model pembelajaran *Cooperative Script* pada mata pelajaran IPAS, Khususnya

pada materi Keragaman Budaya, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses belajar, mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dalam memahami materi yang dipelajari.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Penelitian ini bisa dijadikan untuk salah satu alternatif dalam memilih dan menerapkan variasi strategi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.
- 2) Memberikan kontribusi dalam menambah pengetahuan dan wawasan, sehingga dapat mendukung peningkatan profesionalisme dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif.

c. Manfaat bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam upaya peningkatannya kualitas pembelajaran, IPAS melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif, sekaligus mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih aktif dan berpusat pada pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran lain sehingga mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta mutu pendidikan secara menyeluruh di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 2011), 55-64
DOI : <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9734>
- Alpian, Yayan, et al. (2019) Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian* 1(1), 66-72,
DOI: <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Anggraeni, Yayan, Priamdani, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ardianti, F. I., Al Fatiya, F. I., Harjanti, N. A., Latifah, N., Palupi, S. A., Putri, N. A. H., & Setyawan, Y. (2024). *Cooperative Script* sebagai metode belajar bagi mahasiswa program studi pendidikan nonformal Universitas Negeri Semarang 2023. *Jurnal Kultur*, 3(1). Link: <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/kultur/article/view/767>
- Armanda, N., Permatasari, S. ., & Zulhafizh, Z. (2025). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Powic Pada Materi Teks Deskripsi Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 69–74. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.590>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., Kurnia, I., & Artikel, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(76), 168–175. DOI: <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Azmi, N. B., Hamsy, M., Agua, H., Di, U. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 19–25. DOI: <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9746>
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono, R. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8629>
- Dahlan, A., & Wirobrajan, S. D. M. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project*. 1430–1440. <https://eprints.uad.ac.id/21488/1/31.%20asni%20widiastuti%20%281430-1440%29>.
- Hanannika, L. K. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah. *Jurnal basicedu*. 6(4), 6379–6386 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*. 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>

- Hamzah, B. (2019). *Metode Pengembangan Pendidikan*. Bandung. Rajawali Pers.
- Herliana, S., & Anugraheni, 1. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. (Vol. 4, Issue 2). DOI: [10.31004/basicedu.v4i2.346](https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346)
- Hidayat, R. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Junaedi, Ifan. (2020). Proses Pembelajaran yang Efektif. JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research). ISSN: 2598-8719 (Online) ISSN: 2598-8700 (Printed). 3(2), 19–25. <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75. DOI : <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Indonesia*: Prenada Media.
- Komalasari, M. D., & Wihaskoro, A. M. (2018). Multimedia Interaktif Bermuatan Keanekaragaman Budaya Indonesia pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 5(1). <https://media.neliti.com/media/publications/242557-none-92de9499>.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Lamantu, I. A., Tuerah, P. R., Lobja, X. E., & Manado, U. N. (2025). Penggunaan Smartphone Pada Masyarakat di Desa Rumengkor The Use of Smartphones Among the Community in Rumengkor Village. *Jurnal Science and Society* 1(4), 720–739. DOI: <https://doi.org/10.70742/asoc.v2i3>
- Martin, R., & Armanto, D. (2022). Literasi digital dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar dengan berbantuan media space geometry flipbook (sgf). In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (pp. 50-57). <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/3898>
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118-138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Mahmudah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Belajar Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Development Of Interactive Learning Media Based On

- Lectora Inspire In Adjustment Journal Materials For Students In Class X Accounting And Financial Institutions SMK N 1 Tempel Academic Year 2018/2109. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*: Vol. XVII (Issue 1). DOI : <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Mukharomah, H., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites dan Game Educaplay Pada Kelas 2 Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3). DOI: <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1683>
- Mukni, M., Mudrikah, M., & Rizky, Y. (2024). *The development of game-based learning media by using educaplay to increase student motivation and participation. Jurnal Education*, 5(1), 273-288. <https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.38809>
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2022). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. Dirasat: *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137–156. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v7i2.2648>
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruroji, A., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Ageng, U. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambus*, 7, 31348–31354. DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12114>
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., & Suryani, I. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambus*, 1255–126. DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12537>
- Raharjo, L. (2019). Penerapan *Cooperative Script* untuk meningkatkan keaktifan siswa SMP. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 6(2), 163–186. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28402>
- Rahayu, S. (2018). *Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Kurikulum*. Solo. Pustaka Belajar.
- Ramadhan, F. (2019). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 26(2), 87-98. DOI : <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Jihan Sadida, A., & Wanarti Rusimamto, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika Berbasis Cbi (Computer Based Intruction) Di Smk Negeri 1 Jabon Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1). <https://doi.org/10.26740/jpte.v8n1.p%p>
- Saputra, I., Zamzamia, I., & Setiyoko, D. T. (2025). Keragaman Budaya sebagai Identitas Bangsa Studi Multikultural di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 30778–30786. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.32143>

- Saputra, D., Wargadinata, W., & Fikri, S. (2025). Studi pustaka tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). DOI : <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27026>
- Setiawan, F. M., Johari, A., & Muswita. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan software Adobe Flash CS6 Professional pada siswa SMP kelas VIII. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 1(1). DOI : <https://doi.org/10.22437/bio.v1i1.3352>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta. Kencana.
- Sudirman, A. (2021). Peran Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 30(1), 22-33. DOI : <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.38706>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarto, T., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis pendidikan merupakan upaya untuk mempercepat pembangunan SDM Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi informasi*, 128–142. DOI : <https://doi.org/10.31571/edukasi.v2i1i.5419>
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298-311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Supriyadi, B. (2018). *Dampak Eksploitasi Sumber Daya Alam terhadap Lingkungan*. Alfabeta.
- Suryani, L. (2024). Pengaruh Media Animasi Berbasis Animaker terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Materi Perubahan Energi Kelas III SD Negeri 060934 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. (Universitas Quality, Medan, 2024). Retrieved from <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/2507>
- Suryani, L. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. DOI: <https://doi.org/10.33394/jtp.v2i2.598>
- Syafei, I. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Widina.
- Widiastuti, T. (2018). "Variasi Metode Pengajaran dalam Meningkatkan Perhatian Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(4), 55-63. DOI: <https://doi.org/10.33394/jtp.v2i2.598>
- Yusup, A. H., Azizah, A., & Rejeki, E. S. (2023). Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 3(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>