

**KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB EDUCAPLAY
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA MATERI HUBUNGAN
SUMBER DAYA ALAM DENGAN LINGKUNGAN**

Prisella Ula Asfida Alma¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Nara Setya Wiratama³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Kediri

¹prisellaptr1811@gmail.com, ²dhian.2nw@unpkediri.ac.id,

³naraswiratama@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

Science learning in fourth-grade students at Jegreg Elementary School does not yet utilize technology-based media, resulting in low student learning outcomes on the relationship between natural resources and the environment. Based on observations and interviews, only 10 of 30 students achieved the minimum grade point average (KKTP) (75). This study aims to determine the effectiveness of the web-based learning media educaplay on fourth-grade students' learning outcomes on the relationship between natural resources and the environment. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects were 30 fourth-grade students, with data collected through observation, interviews, and learning outcome tests. The learning media was tested on both a limited and a broad scale. The results of the limited scale trial showed a completion rate of 100%, and the broad scale trial showed a completion rate of 100%. These results indicate that the educaplay web-based learning media for the learning outcomes of grade 4 students on the material on the relationship between natural resources and the environment is very effective in improving student learning outcomes, exceeding the KKTP score, and can be used without the need for improvement.

Keywords: learning media, educaplay web, relationship between natural resources and the environment

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Jegreg belum menggunakan media berbasis teknologi, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dari 30 siswa hanya 10 yang mencapai nilai KKTP (75). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis web educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas 4 pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi

(Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas 4, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Media pembelajaran diuji coba secara terbatas dan luas. Hasil uji coba terbatas menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 100%, dan uji coba luas sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis web educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas 4 pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, melampaui nilai KKTP, serta dapat digunakan tanpa perlu perbaikan.

Kata Kunci: media pembelajaran, web educaplay, hubungan sumber daya alam dengan lingkungan

A. Pendahuluan

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).

Media pembelajaran ialah segala sarana dan bentuk penyampaian informasi materi yang dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran yang akan disampaikan dan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam kemauan peserta didik

sehingga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran yang disengaja, dan kondusif Rahma et al., (2022).

Berdasarkan hasil observasi 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.

Berdasarkan hasil 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.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan seperti peserta didik cenderung bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru, serta meningkakan 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).

Peneliti memilih *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.

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 media pembelajaran 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.

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis (bagi peserta didik, bagi guru, bagi peneliti dan bagi sekolah). 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. Manfaat praktis antara lain 1) bagi peserta

didik, Untuk meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik. 2) bagi guru, Untuk menambah pengetahuan serta wawasan, sehingga meningkatkan keprofesional guru di sekolah dasar dalam proses mengajar. 3) bagi peneliti, Memberikan wawasan pengetahuan serta sebagai pengalaman dalam persoalan yang ada dalam bidang pendidikan. Dan 4) bagi sekolah, Mendorong sekolah supaya lebih memperhatikan dan menyediakan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan lebih baik.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan adalah sebuah model penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan dari hasil produk yang dikembangkan. Penelitian R&D bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pendekatan ini sangat sesuai untuk penelitian yang berfokus pada inovasi dalam berbagai bidang, termasuk

pendidikan, teknologi, dan industry Sugiono, (2020).

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). Hal ini memudahkan peneliti dalam mengembangkan Media pembelajaran berbasis *web educaplay* yang bertujuan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jegreg yang terletak di Desa jegreg, Kecamatan Lengkong, Kabupaten Nganjuk, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 30 siswa. Pengujian Media pembelajaran berbasis *web educaplay* dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilaksanakan pada 8 siswa. Setelah itu, uji coba luas dilakukan pada 22 siswa untuk mengukur keefektifan media secara menyeluruh dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan berupa tes soal evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *web educaplay*.

Penelitian pengembangan ini akan dianalisis dengan menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif berupa masukan dan saran untuk perbaikan produk dari ahli media dan materi. Sedangkan, pada analisis data kuantitatif berupa skor angket (angket validasi ahli dan angket respon guru dan peserta didik), lalu kemudian menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket. Hasil data deskriptif kualitatif dan kuantitatif akan diperoleh data, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *web Educaplay*. Untuk mengukur keefektifan menggunakan data skor materi Nilai-nilai Pancasila.

- 1) Menghitung skor tes hasil setiap siswa.
- 2) Menentukan nilai (%) kriteria keefektifan dengan rumus sebagai

berikut. Menurut Akbar (2022), rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1 Kriteria Keefektifan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
25,00% - 40,00%	Tidak Efektif	Tidak boleh digunakan
41,00% - 55,00%	Kurang Efektif	Tidak boleh digunakan
56,00% - 70,00%	Cukup Efektif	Boleh digunakan setelah revisi besar
71,00% - 85,00%	Efektif	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86,00 - 100,00%	Sangat Efektif	Sangat baik digunakan

ketuntasan hasil belajar klasikal peserta didik dikatakan efektif apabila nilai siswa mendapatkan kriteria sangat efektif skor 71.00%-100.00%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keefektifan media pembelajaran berbasis *web educaplay* dapat diketahui dari tingkat ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Penilaian dilakukan melalui hasil soal evaluasi berupa 10 soal, dengan standar ketuntasan yang ditetapkan pada nilai KKTP sebesar 75. Uji coba dilakukan pada 8 siswa

dalam tahap uji coba terbatas dan 22 siswa dalam tahap uji coba luas, dengan hasil nilai sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Nilai Belajar Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai Post Test	Keterangan
1.	AWP	75	80	Tuntas
2.	DAA	75	90	Tuntas
3.	ERZ	75	80	Tuntas
4.	FDA	75	80	Tuntas
5.	LJP	75	100	Tuntas
6.	RHD	75	90	Tuntas
7.	SBA	75	80	Tuntas
8.	VCI	75	80	Tuntas

Jumlah 8 Tuntas

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{8}{8} \times 100\% = 100\%$$

Hasil perhitungan ketuntasan belajar secara klasikal yang dilakukan menggunakan rumus yang telah ditentukan sebelumnya, diketahui bahwa hasil dari uji coba terbatas memperoleh nilai 100% peserta didik mendapatkan nilai diatas KKTP. Dengan demikian, media *web educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. (Akbar, 2022).

Tabel 3. Hasil Nilai Belajar Siswa Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai Post Test	Keterangan
1.	AAT	75	90	Tuntas
2.	APB	75	80	Tuntas
3.	DMA	75	80	Tuntas
4.	DMR	75	80	Tuntas
5.	FYF	75	100	Tuntas
6.	GHS	75	100	Tuntas
7.	GPA	75	90	Tuntas
8.	JLT	75	100	Tuntas

9.	KNZ	75	80	Tuntas
10.	MAA	75	90	Tuntas
11.	MFM	75	80	Tuntas
12.	NAS	75	100	Tuntas
13.	NND	75	90	Tuntas
14.	PCS	75	100	Tuntas
15.	PYM	75	90	Tuntas
16.	PRS	75	80	Tuntas
17.	QTS	75	100	Tuntas
18.	RAF	75	80	Tuntas
19.	RTH	75	90	Tuntas
20.	SFT	75	80	Tuntas
21.	SPT	75	100	Tuntas
22.	ZRM	75	100	Tuntas
Jumlah		22 Tuntas		

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{22}{22} \times 100\% = 100\%$$

Hasil uji coba luas media pembelajaran berbasis *web educaplay* diketahui memperoleh hasil 100% menyatakan bahwa nilai peserta didik dinyatakan tuntas dengan memperoleh nilai diatas KKTP yang telah ditentukan yaitu 75 dengan menggunakan media *web Educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dinyatakan efektif dan dapat digunakan (Akbar, 2022).

Pembahasan

Uji coba terbatas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas awal dari penerapan media pembelajaran berbasis *web Educaplay* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam pelaksanaannya, uji coba ini melibatkan sebanyak delapan orang siswa sebagai subjek yang menjadi bagian dari pengamatan. Penilaian

terhadap keberhasilan pembelajaran didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang telah ditentukan, yaitu sebesar 75. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran, diketahui bahwa seluruh siswa yang terlibat dalam uji coba berhasil memperoleh nilai sempurna, yaitu 100%. Capaian ini menunjukkan bahwa semua siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *web Educaplay* memiliki kemampuan yang baik dalam menyajikan materi pelajaran secara efektif, serta mampu memberikan kontribusi yang positif dalam membantu siswa mencapai kompetensi yang ditargetkan, bahkan sejak tahap awal penggunaannya dalam pembelajaran.

Setelah uji coba terbatas menunjukkan hasil yang positif, kegiatan dilanjutkan ke tahap uji coba yang lebih luas untuk memastikan konsistensi efektivitas media pembelajaran ketika diterapkan pada kelompok siswa yang jumlahnya lebih besar. Pada tahap ini, uji coba melibatkan sebanyak 22 siswa, dengan tetap menggunakan kriteria ketuntasan yang sama seperti

sebelumnya. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang digunakan tidak mengalami perubahan, yakni tetap ditetapkan pada angka 75. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran, seluruh siswa yang mengikuti uji coba ini berhasil meraih nilai 100%, sehingga semuanya dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar. Konsistensi hasil yang diperoleh dari kedua tahap uji coba, baik terbatas maupun luas, memberikan indikasi kuat bahwa media pembelajaran berbasis web *Educaplay* memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara merata dan efektif di berbagai skala penerapan.

Selain terbukti efektif dalam hal pencapaian hasil belajar, penggunaan media pembelajaran berbasis web *Educaplay* juga memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa, baik dari aspek afektif maupun kognitif, khususnya dalam mempelajari materi mengenai hubungan antara sumber daya alam dan lingkungan. Penyajian materi yang disampaikan secara visual melalui fitur-fitur interaktif seperti slide dan kuis, mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses

pembelajaran berlangsung. Partisipasi aktif ini secara langsung berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa, serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik dan mendalam.

Berdasarkan kedua tahap uji coba yang telah dilaksanakan serta hasil analisis yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Capaian ketuntasan belajar 100% dalam dua tahap uji coba serta respon positif terhadap tampilan dan fitur media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web educaplay* layak dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui dua tahap uji coba, yakni uji coba terbatas dan uji coba luas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web *Educaplay* sangat efektif untuk diterapkan dalam kegiatan

pembelajaran. Efektivitas tersebut tercermin dari pencapaian ketuntasan belajar sebesar 100% pada kedua tahap uji coba, baik pada kelompok kecil maupun kelompok yang lebih besar, di mana seluruh peserta didik berhasil memperoleh nilai yang melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Selain aspek kognitif, penggunaan media pembelajaran berbasis *web Educaplay* juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, khususnya pada materi tentang sumber daya alam dan lingkungan. Penyajian materi yang disusun secara menarik dan interaktif, serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, menjadikan media ini sangat layak untuk digunakan di jenjang pendidikan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2022). Instrumen perangkat pembelajaran (Cetakan ke-6). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019).

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>.

Rahma, A., Rahayu, D., Febriandi, R., & Ekok, A. S. (n.d.). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh.

Ridwan, D. R., Sani, A., & Si, M. (n.d.). INOVASI PEMBELAJARAN.

Sugiono, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match pada Siswa Kelas VI BSD Negeri 61/X Talang Babat. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(1), 110–124.

<https://doi.org/10.22437/gentala.v5i1.9427>