

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *EDUCAPLAY* PADA MATERI WARISAN BUDAYA MUATAN PELAJARAN IPAS KELAS V SD

Made Yoga Prasetya¹, Komang Surya Adnyana², I Nyoman Pancaria³

¹²³PGSD, IAHN Mpu Kuturan

Email: yogaprsty13@gmail.com¹, suryakomank16@gmail.com², pancarianyoman@gmail.com³.

diterima : 28 Desember 2025, direvisi : 2 Februari 2026, diterbitkan : 11 April 2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan rancang bangun, menganalisis validitas, dan kepraktisan media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *Game* edukasi berbasis *Educaplay* pada materi warisan budaya muatan pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 2 Selat yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Selat. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Subjek penelitian ini melibatkan tiga ahli di setiap aspek baik (media, bahasa, materi), 2 guru, dan 7 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan: (1) rancang bangun media *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* diawali dengan tahap analisis untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang terjadi dilapangan kemudian merancang media yang di lakukan pada tahap desain meliputi mempersiapkan sarana pendukung pembuatan media dan pembuatan rancangan media, (2) validitas media berada dalam kategori “Sangat Tinggi” dengan skor 0,85 (media), 0,9 (materi), dan 0,95 (bahasa), serta (3) kepraktisan media dalam kategori “Sangat Praktis” dengan penilaian 95% dari guru dan 92% dari peserta didik. Berdasarkan uji validitas dan kepraktisan, media pembelajaran ini layak diuji coba di lapangan.

Kata kunci: *Game* Edukasi, *Educaplay*, Warisan Budaya, IPAS.

ABSTRAK: *This study aims to describe the design, analyze the validity, and practicality of the educational Game learning media based on Educaplay. This study aims to produce learning media in the form of educational Games based on Educaplay on cultural heritage material for the fifth grade science subject of SD Negeri 2 Selat which is valid and practical. This study is a Research & Development (R&D) development study using the ADDIE development model. The study was conducted at SD Negeri 2 Selat. Data collection techniques were carried out by observation, interviews, documentation, and questionnaires. The subjects of this study involved three experts in each aspect (media, language, material), 2 teachers, and 7 students. The results of the study showed: (1) The design of the Educational Game media based on Educaplay began with an analysis stage to determine the characteristics and learning needs that occurred in the field, then designing the media which was carried out at the design stage including preparing supporting facilities for making media and making media designs, (2) The validity of the media was in the "Very High" category with a score of 0.85 (media), 0.9 (material), and 0.95 (language), and (3) The practicality of the media was in the "Very Practical" category with an assessment of 95% from teachers and 92% from students. Based on the validity and practicality tests, this learning media is worthy of being tested in the field.*

Keywords: *Educational Games, Educaplay, Cultural Heritage, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas diri seseorang serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional ditegaskan bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan juga berperan dalam aspek sosial, spiritual, dan fungsional kehidupan masyarakat (Qosyim & Priyonggo, 2018).

Pendidikan sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui Pendidikan, kehidupan berbangsa dapat ditingkatkan dari segi sosial, spiritual, keagamaan dan pemikiran fungsional. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta proses interaksi di dalamnya termasuk mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Junia & Sujana, 2023).

Seiring perkembangan zaman, khususnya di era industri 4.0, teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD). Pemanfaatan media pembelajaran digital dan model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ardiana, dkk., 2025; Ardiawan & Adnyana, 2024). Di sisi lain, kemajuan teknologi membuka banyak peluang bagi siswa dan guru untuk mengakses berbagai sumber belajar yang interaktif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPAS memungkinkan siswa untuk menjelajahi sumber daya yang lebih bervariasi dan dinamis. Berbagai aplikasi, simulasi interaktif, dan sumber digital dapat menyajikan konsep-konsep ilmiah dan fenomena sosial dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, teknologi memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya *platform* pembelajaran daring, siswa dapat mengakses materi, tugas, dan sumber tambahan kapan saja dan di mana saja, meningkatkan *fleksibilitas* dalam proses pembelajaran IPAS.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Game* edukasi. *Game* merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Selaras dengan artikel Mardhotillah dkk., (2021) yang menyatakan bahwa *Game* yaitu media pembelajaran berupa permainan yang dapat merangsang daya pikir manusia termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan sebuah masalah. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *Game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. *Game* penting bagi perkembangan otak karena dapat meningkatkan konsentrasi serta melatih kemampuan memecahkan masalah secara cepat dan tepat (Zakiyah dkk., 2021). Oleh karena itu, yang dimaksud dengan *Game* sebagai media pembelajaran adalah suatu permainan yang bisa menghibur dan mengandung unsur-unsur pendidikan, yang bertujuan agar bisa menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan sehingga argumen siswa sangat sulit dapat dipatahkan (Nurjanah & Sulistyani, 2022).

Media pembelajaran yang didukung oleh teknologi dan dapat dimanfaatkan adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas seperti kuis, permainan, dan video. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Educaplay* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan dalam era digital. Selain itu dengan menggunakan media ini akan menambah minat belajar siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum optimal memanfaatkan media digital dalam pembelajaran IPAS, yang masih didominasi buku ajar. Wawancara mengungkapkan 60% siswa kelas V mengalami kesulitan memahami materi IPAS dan cepat merasa bosan, yang disebabkan oleh minimnya variasi media serta istilah-istilah sulit dalam materi pelajaran. Kurangnya inovasi media turut menurunkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* diperlukan sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran IPAS secara lebih menarik dan efektif.

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* dilakukan untuk mengembangkan produk yang nantinya dapat digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah dasar. Hal tersebut ditunjang oleh penelitian yang dilakukan oleh Devi Merliana Situngkir, Masni Veronika Situmorang, dan Gunaria Siagian (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas VIII” menjelaskan bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian tersebut menunjukkan hasil yang sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, maka hasil penelitian tersebut dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian yang bertujuan untuk memperkuat pengembangan media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay*.

Berdasarkan berbagai kajian dan temuan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Educaplay* pada Materi Warisan Budaya Muatan Pelajaran IPAS Kelas V SD”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik guna meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS, khususnya topik Warisan Budaya. Diharapkan media ini dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar dan kesulitan pemahaman materi yang selama ini dialami oleh peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Rayanto, 2020). Pada tahap *Analysis*, peneliti menganalisis materi, karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta media pembelajaran yang digunakan. Tahap *Design* mencakup perancangan media pembelajaran, desain produk, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya, tahap *Development* meliputi proses validasi produk oleh para ahli dan pembuatan media pembelajaran berupa *Game* edukasi berbasis *Educaplay*. Pada tahap *Implementation*, dilakukan uji coba media kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Terakhir, tahap *Evaluation* dilakukan di setiap fase pengembangan guna memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi dan lembar kepraktisan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas sembilan validator ahli yang masing-masing menilai aspek media, materi, dan bahasa (masing-masing tiga orang), serta dua guru dan tujuh siswa kelas V untuk uji kepraktisan. Penilaian menggunakan skala Likert 5. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Selat, Desa Selat, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, selama empat minggu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

PEMBAHASAN

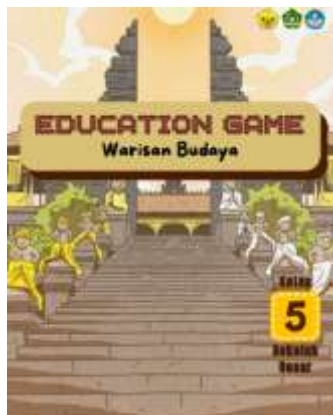
Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* pada materi warisan budaya muatan pelajaran IPAS kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah melalui proses validasi dan uji coba, sehingga dinyatakan layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan model *ADDIE* dalam pengembangan media ini memastikan bahwa setiap tahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, telah dilakukan secara sistematis. Rancang bangun dalam penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan *Game* Edukasi berbasis *Educaplay*. Pengembangan *Game* ini mengikuti model *ADDIE*, yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, untuk memastikan proses berjalan secara sistematis dan terarah. Melalui pendekatan ini, *Game* edukasi yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan dalam proses pembelajaran.

Tahap analisis dilakukan melalui dua tahapan yaitu analisis materi dan analisis karakteristik dan kebutuhan siswa serta media. Pertama Analisis materi dilakukan dengan menganalisis materi Warisan Budaya pada muatan IPAS kelas V SD, karena berkaitan erat dengan lingkungan sosial dan budaya. Observasi di SD Negeri 2 Selat menunjukkan siswa masih kesulitan memahami jenis-jenis warisan budaya akibat pembelajaran konvensional dan minim media visual. Analisis ini memastikan materi sesuai kurikulum, kontekstual, dan mendorong pemahaman serta kepedulian terhadap pelestarian budaya. Kedua Analisis karakteristik dan kebutuhan siswa serta media dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 2 Selat. Hasilnya menunjukkan bahwa meskipun sarana pembelajaran seperti LCD proyektor dan internet sudah tersedia, minat belajar siswa masih rendah, mudah jenuh, dan kesulitan mengingat materi. Guru juga belum optimal memanfaatkan media digital interaktif. Karena itu, pengembangan *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* menjadi penting. Data awal ini digunakan sebagai dasar merancang konten, tampilan, dan mekanisme *Game* agar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa, sehingga pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya lebih menarik dan efektif.

Tahap *design* yang mencakup tiga aspek meliputi penyusunan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay*, perancangan produk, dan mempersiapkan sarana pendukung atau alat dan bahan yang diperlukan. Pertama penyusunan instrumen penilaian media, Peneliti menyusun instrumen penilaian media pembelajaran berdasarkan berbagai sumber, dengan fokus pada kualitas media, kesesuaian isi, penggunaan bahasa, dan kepraktisan bagi guru serta siswa. Instrumen dirancang sesuai aspek penilaian dan mempertimbangkan standar serta kebutuhan peserta didik, agar hasil evaluasi mendukung efektivitas pembelajaran. Kedua Perancangan produk Perancangan media pembelajaran berupa *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* diawali dengan penyusunan materi dan pemilihan jenis permainan. Desain dibuat di *Canva* agar tampil menarik dan interaktif, lalu dikonversi ke PDF. Video pembelajaran dikembangkan menggunakan *Canva* dan *Animaker*, sedangkan *Game Educaplay* dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa melalui latihan yang menyenangkan dan menantang. Ketiga Peneliti mempersiapkan aplikasi pendukung dalam membuat media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* yaitu *Canva*, *Educaplay*, dan *animaker*.

Tahap *Development* berfokus pada pembuatan *Game* edukasi berbasis *Educaplay* sebagai media pembelajaran yang menarik dan fungsional. Produk divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemudian diuji kepraktisannya agar mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* dirancang menarik tanpa mengurangi fungsi komponen seperti materi, video, dan permainan. Elemen visual disusun

harmonis untuk mendukung kenyamanan pengguna. Setelah selesai, media dikonsultasikan dengan dosen guna memperoleh masukan perbaikan. Penjelasan tiap bagian media disampaikan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Halaman Pendahuluan

Halaman pendahuluan dari media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* dirancang dengan tampilan yang menarik dan informatif. Di pojok kanan atas, terdapat logo STAHN Mpu Kuturan Singaraja sebagai penanda institusi tempat penulis menempuh pendidikan. Pada halaman ini juga ditampilkan judul media pembelajaran beserta pokok materi yang akan disampaikan. Desain visual mengusung unsur-unsur budaya Indonesia guna menciptakan suasana yang selaras dengan isi materi. Sementara itu, informasi mengenai jenjang kelas ditempatkan di pojok kanan bawah halaman.



Gambar 2. Tampilan Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk pada media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* dirancang untuk memandu pengguna dalam memahami cara penggunaan media secara efektif. Di dalamnya terdapat instruksi yang jelas dan sistematis agar pengguna dapat mengakses media dengan mudah. Selain petunjuk teknis, halaman ini juga memuat capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan media ini. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mengetahui cara mengoperasikan media, tetapi juga memahami arah dan manfaat pembelajaran yang akan mereka peroleh.



Gambar 3. Tampilan Halaman Materi

Halaman materi dalam media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk teks dan video guna memperkuat pemahaman peserta didik. Pada halaman ini, tersedia ikon berbentuk buku yang dapat diklik untuk menampilkan materi tertulis mengenai warisan budaya. Di bawahnya, terdapat ikon video yang jika diklik akan memutar tayangan pembelajaran visual dengan topik yang sama. Penyajian materi dalam dua taformat ini bertujuan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun tekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.



Gambar 4. Tampilan Halaman *Game*

Halaman *Game* dalam media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* didesain untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui aktivitas menyenangkan. Pada halaman ini, disediakan tiga jenis permainan yang terbagi dalam beberapa tingkat kesulitan. Peserta didik diwajibkan untuk memulai dari level pertama sebelum melanjutkan ke level berikutnya. Setiap permainan dirancang selaras dengan materi pembelajaran, sehingga selain menghibur, *Game* ini juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat penguasaan konsep. *Game* yang bervariasi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menantang diri mereka sendiri dan mengevaluasi pemahaman secara mandiri.



Gambar 5. Tampilan Halaman Penutup

Halaman penutup dalam media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* memuat ringkasan dari materi yang telah dipelajari serta informasi mengenai profil pengembang media. Ringkasan materi disusun secara padat dan jelas untuk membantu peserta didik mengingat kembali inti pembelajaran yang telah disampaikan. Selain itu, bagian ini juga memperkenalkan pembuat media pembelajaran.

Uji validitas produk dilakukan dengan 6 ahli dosen dan 3 guru dengan kualifikasi S2 golongan IV yang menjadi penilai media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* pada materi warisan budaya muatan pelajaran IPAS kelas V SD, penilaian dilakukan dalam bidang media, materi, dan bahasa yang digunakan, tahapan ini merupakan bagian dari tahap *development* (Pengembangan) pada model *ADDIE*, yang berfokus pada pengujian dan penyempurnaan produk sebelum diterapkan atau dilakukan uji kepraktisan, berikut di tampilkan hasil uji validitas media, materi, dan bahasa.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Validitas Oleh Ahli Media

Butir	Penilai			s^1	s^2	s^3	$\sum x$	$\frac{n(c-1)}{v}$	v	Keterangan
	1	2	3							
Butir 1-10	44	40	48	34	30	38	102	120	0.85	Sangat Tinggi

Tabel di atas menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* menurut penilaian ahli media memperoleh skor sebesar 0,85. Jika merujuk pada kriteria validitas produk, nilai tersebut termasuk dalam rentang 0,8 – 1,0 yang dikategorikan sebagai “sangat tinggi”. Dengan demikian, hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas yang baik dari segi media.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Validitas Oleh Ahli Materi

Butir	Penilai			s^1	s^2	s^3	$\sum x$	$n(c-1)$	v	Keterangan
	1	2	3							
Butir 1-10	44	47	47	34	37	37	108	120	0.9	Sangat Tinggi

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validitas media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* menurut ahli materi mencapai skor 0,9. Berdasarkan kriteria validitas produk, nilai ini berada dalam rentang 0,8 – 1,0, yang tergolong dalam kategori “sangat tinggi”. Oleh karena itu, menurut penilaian ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar validitas yang baik dari segi isi materi.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Validitas Oleh Ahli Bahasa

Butir	Penilai			s ¹	s ²	s ³	$\sum x$	n(c - 1)	v	Keterangan
	1	2	3							
Butir 1-10	48	49	47	38	39	37	114	120	0.95	Sangat Tinggi

Tabel di atas menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* menurut ahli bahasa mencapai skor 0,95. Jika dilihat dengan kriteria validitas produk, nilai tersebut termasuk dalam rentang 0,8-1,0, yang mengindikasikan kategori validitas “sangat tinggi”. Dengan demikian, berdasarkan penilaian dari ahli bahasa, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar validitas yang baik dari segi kebahasaan.

Tahap implementasi dilakukan dengan cara melakukan uji kepraktisan terhadap media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* melibatkan dua guru/praktisi yang telah bersertifikasi dan sepuluh peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Selat. Kegiatan ini merupakan bagian dari tahap *Implementation* (Implementasi) dalam model *ADDIE*, yang bertujuan untuk menguji penggunaan media dalam lingkungan belajar sebenarnya.

Uji Kepraktisan oleh guru atau praktisi dan peserta didik dilakukan setelah peneliti menyelesaikan revisi dari para ahli media, materi dan bahasa. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh 2 orang guru dan 7 peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Selat. Adapun, hasil data dan analisis data uji kepraktisan oleh praktisi atau guru disajikan pada tabel di bawah ini berikut di tampilkan hasil uji Uji Kepraktisan oleh guru atau praktisi.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru/Praktisi

Responden	$\sum x$ (Butir 1 – 10)	n	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	Keterangan
R1	48	50	94%	Sangat Praktis
R2	47	50	96%	Sangat Praktis
TOTAL	95	100	95%	Sangat Praktis

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata uji kepraktisan guru/praktisi dari media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* memperoleh hasil sebesar 95%. Jika disesuaikan dengan Kriteria kepraktisan, skor tersebut berada dalam rentang 86 – 100%, yang menunjukkan tingkat kepraktisan ‘sangat praktis’.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Responden	$\sum x$ (Butir 1 – 10)	n	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	Keterangan
R1	47	50	94%	Sangat Praktis
R2	47	50	94%	Sangat Praktis
R3	46	50	92%	Sangat Praktis
R4	45	50	90%	Sangat Praktis
R5	45	50	90%	Sangat Praktis
R6	47	50	94%	Sangat Praktis
R7	46	50	92%	Sangat Praktis
TOTAL	497	500	92%	Sangat Praktis

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata uji kepraktisan dari 7 peserta didik kelas V pada media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* memperoleh hasil sebesar 92%. Jika disesuaikan dengan Kriteria kepraktisan, skor tersebut berada dalam rentang 86 – 100%, yang menunjukkan tingkat kepraktisan “sangat praktis”.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan menjadi beberapa poin penting. Rancang bangun media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* pada materi warisan budaya muatan pelajaran IPAS terdiri dari lima halaman yaitu 1) halaman pendahuluan bersikan nama media serta materi yang dibahas. 2) halaman petunjuk bersikan petunjuk penggunaan serta capaian dan tujuan pembelajaran. 3) halaman materi bersikan materi dalam bentuk teks dan video. 4) halaman *Game* bersikan *Game* yang terdiri dari tiga level. 5) halaman penutup bersikan rangkuman dan identitas pengembang. Media ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Validitas media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* yang menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi pada setiap aspek. Validitas media memperoleh skor 0,85, validitas materi/isi sebesar 0,9, dan validitas bahasa sebesar 0,95, yang semuanya berada dalam kategori validitas “Sangat Tinggi.” Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Penilaian oleh dua guru memperoleh skor 95% dalam kategori “Sangat Praktis,” menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan mendukung pembelajaran. Uji kepraktisan terhadap 7 peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Selat juga memperoleh skor 92% dalam kategori “Sangat Praktis,” menegaskan bahwa media ini interaktif, menarik, dan mempermudah pemahaman materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Educaplay* dinyatakan layak dan praktis digunakan pada materi warisan budaya muatan pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, I. P. A. S., Primayana, K. H., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Gerokgak. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1743>
- Ardiawan, I. K. N., & Adnyana, K. S. (2024). Analisis penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik berlandaskan ideologi Tri Hita Karana di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 539-550.
- Junia, N. M. I., & Sujana, I. W. 2023. E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 130–139. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.60243>
- Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. 2024. Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi *Educaplay* Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. 2(3).
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan *Game* interaktif berbasis *Android* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361> edukatif.org+7obsesi.or.id+7ejournal.undiksha.ac.id+7
- Qosyim, A., & Priyonggo, F. V. 2018. Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas Viii. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 38. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v2n2.p38-44>

- Rayanto, Y. H. 2020. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Situngkir, D. M., Situmorang, M. V., & Siagian, G. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas Viii. *Jurnal Rectum: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, 6(1), 355-369.
- Syamsudin, A., dkk. 2021. Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Dengan Construct 2. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 63-76.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. 2021. Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Zakiah, A., Riyanto, Y., & Jacky, M. 2021. Pengembangan Media *Game* Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 572-579.