

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Oleh:

Lilik Dewi Candra Wulan

NIM: 211101040007

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Lilik Dewi Candra Wulan
NIM: 211101040007

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Lilik Dewi Candra Wulan
NIM: 211101040007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ^{Disetujui pembimbing}ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I
NIP.198610022015031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jum'at
Tanggal : 21 Maret 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Hartono, M.Pd.
NIP.198609022015031001

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
NIP.199210132019031006

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.
2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



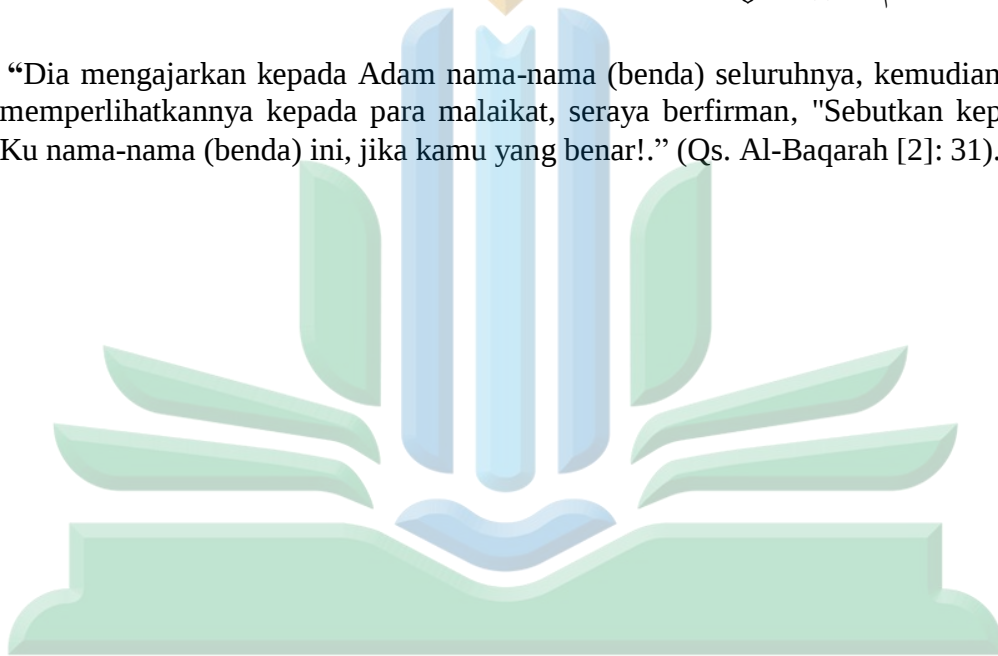
Dr. H. Abdul Muis, S. Ag., M.Si
NIP.195604051986031003

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ

هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

“Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini, jika kamu yang benar!." (Qs. Al-Baqarah [2]: 31).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (indonesia: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), 7.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur, saya panjatkan terima kasih atas kemudahan yang diberikan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapat ridho-Nya.

Karya ini saya persembahkan dengan penuh cinta dan rasa hormat kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Samojar Effendi dan Ibu Supriatin, atas doa, dukungan, serta kasih sayang yang tulus dalam mendidik dan membimbing saya sejak kecil hingga dapat menempuh pendidikan tinggi. Semoga beliau senantiasa diberi kesehatan dan umur yang berkah. Aamiin.
2. Kakak saya, Agus Angga Rizky, yang telah menjadi motivasi besar dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besar saya, yang selalu memberikan semangat dan dorongan hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan program sarjana dapat berjalan dengan baik.

Keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh kesadaran, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Hepni, S. Ag, M.M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas kepemimpinan, dedikasi, serta dukungan yang tiada henti dalam menciptakan lingkungan akademik yang kondusif dan inspiratif.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas kepemimpinan, arahan, serta mendorong kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta berbagai fasilitas yang mendukung kelancaran proses akademik di jurusan ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, atas bimbingan, dukungan, dan arahnya dalam setiap tahapan akademik yang kami jalani.
5. Bapak Muhammad Suwigno Prayogo, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing skripsi, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, masukan, serta motivasi dalam penyelesaian tugas ini.

6. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasehat, dan motivasi selama masa studi.
7. Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. selaku validator ahli materi, atas kontribusinya dalam menilai kelayakan dan ketepatan isi kajian dalam penelitian ini.
8. Ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd. selaku validator ahli media yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan media ini.
9. Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. selaku validator ahli bahasa, yang telah membantu memastikan kejelasan, ketepatan, dan kesesuaian penggunaan bahasa dalam karya ini.
10. Segenap Dosen Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
11. Bapak Dedi Ependi, S.Ag, M.Pd selaku Kepala Madrasah Ibtida'iyah Negeri 3 Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
12. Ibu Alfiah, S.Pd, M.Pd selaku guru kelas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yang selalu membantu dalam memberikan bimbingan, arahan serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
13. Siswa-siswi kelas 5A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yang sudah bersedia menjadi objek penelitian dalam penelitian ini.
14. Kepada seluruh teman-teman Pramuka Racana Ki Bagus Pangalasan dan Nyai Retno Arum Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang selalu memberikan dukungan.
15. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada teman-teman terbaik, Zulfa Faiqotus Afridah, Ayu Nur Azizah, Ahmad Mudhoffar Ma'sum, Emi Putri Yuliani, Arini Berlian Cahyani, Rofiatul Hasanah, Inas Hazimatur Rofifah dan Nurlailatul Musyarofah yang senantiasa memberikan motivasi serta menjadi bagian dari perjalanan tugas akhir ini.

Tiada kata yang lebih pantas terucap selain doa dan rasa terima kasih yang mendalam. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan atas semua dukungan dan bantuan yang telah diberikan.

Jember, 10 Februari 2025
Penulis

Lilik Dewi Candra Wulan
NIM. 211101040007



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Lilik Dewi Candra Wulan, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.*

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Educaplay*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang mentransfer pengetahuan dan keterampilan dari satu generasi ke generasi berikutnya, dengan tujuan mencerahkan wawasan peserta didik sesuai dengan minat, bakat, hobi, kepribadian, dan kreativitas mereka. Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember, berbagai mata pelajaran diajarkan untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Namun, di kelas 5A MIN 3 Jember, minat peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut masih rendah, yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *educaplay* guna meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS di MIN 3 Jember.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu: 1) Untuk Mengetahui Penerapan dari Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember 2) Untuk mengetahui Bagaimana Kelayakan dari Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, pengisian angket, dan dokumentasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini mencakup lembar angket validasi yang diisi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran atau guru, serta peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif, dengan skala Likert sebagai alat ukur dalam analisis data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *educaplay* yang dikembangkan dapat diakses melalui Android dan perangkat mobile lainnya, serta dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti game, gambar, audio, dan video untuk meningkatkan pengalaman belajar. Kelayakan media ini dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari berbagai ahli, yaitu 94% dari ahli media, 90% dari ahli materi, 92% dari ahli bahasa, dan 85% dari ahli pembelajaran, yang semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, respon dari 26 peserta didik yang mengisi angket menunjukkan persentase 87,15%, yang mengindikasikan bahwa *educaplay* mendapatkan respon positif dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	24
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	41
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	48

C. Uji Coba Produk.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	64
A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember	64
B. Penyajian Data Uji Coba	71
C. Analisis Data	89
D. Revisi Produk.....	101
BAB V KAJIAN DAN SARAN	103
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	103
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	108
C. Kesimpulan	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

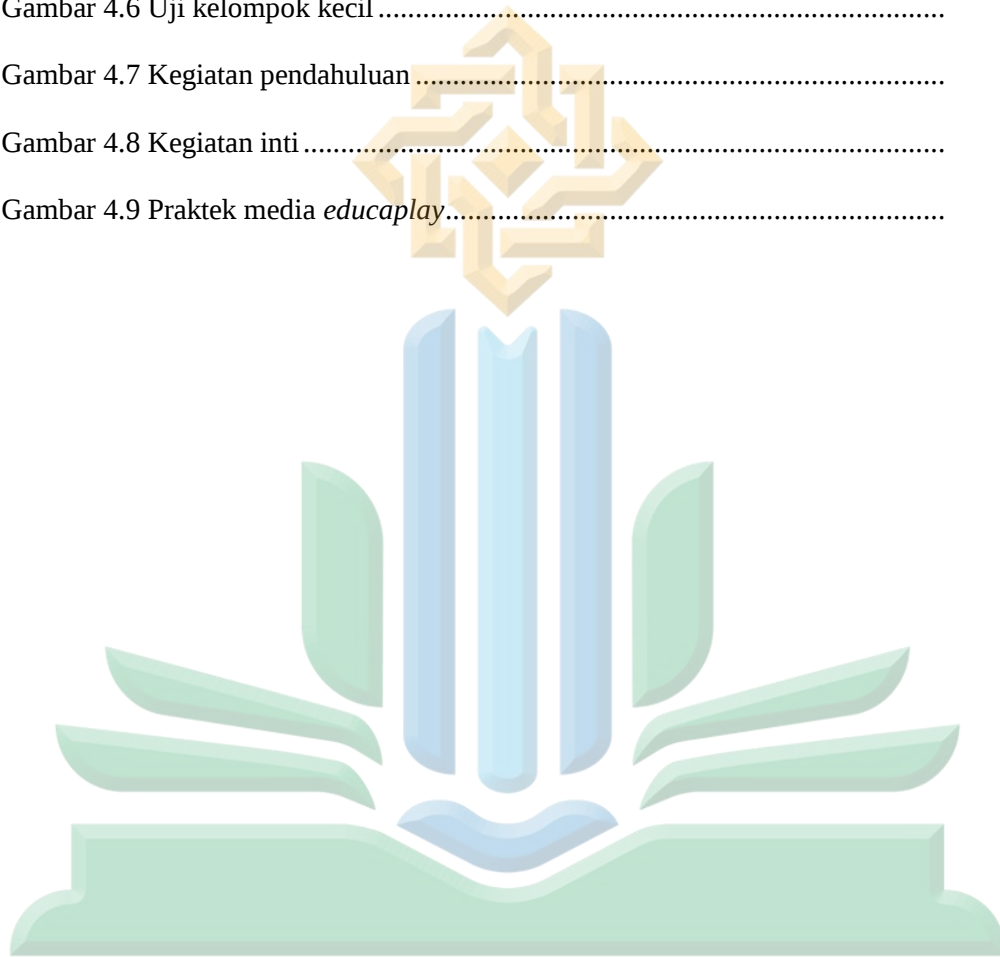
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1 Instrumen Ahli Materi.....	55
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Media	57
Tabel 3.3 Instrumen Ahli bahasa.....	58
Tabel 3.4 Instrumen Ahli pembelajaran	59
Tabel 3.5 Instrumen peserta didik	60
Tabel 3.6 Penskoran Skala Likert	62
Tabel 3.7 Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	62
Tabel 4.1 Data Nama Peserta Didik Kelas 5A	70
Tabel 4.2 Validasi Ahli materi.....	79
Tabel 4.3 Validasi Ahli Media	80
Tabel 4.4 Validasi Ahli Bahasa.....	81
Tabel 4.5 Validasi Ahli Pembelajaran.....	84
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	91
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	92
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa	94
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	95
Tabel 4.10 Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil	96
Tabel 4.11 Analisis Respon Peserta Didik Skala Besar.....	98
Tabel 4.12 Hasil Presentase Validasi	100
Tabel 4.13 Revisi Produk.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>educaplay</i>	30
Gambar 2.2 Tampilan membuat akun	31
Gambar 2.3 Tampilan <i>game educaplay</i>	31
Gambar 2.4 Salah satu <i>game educaplay</i>	32
Gambar 2.5 Tampilan mengisi soal	32
Gambar 2.6 Tahap awal membuat <i>game</i>	32
Gambar 2.7 Tampilan setelah mengisi soal	33
Gambar 2.8 Tampilan akhir pembuatan <i>game educaplay</i>	33
Gambar 2.9 Tampilan halaman <i>game educaplay</i>	34
Gambar 2.10 Tampilan <i>game educaplay</i>	34
Gambar 2.11 Tampilan akhir <i>game educaplay</i>	35
Gambar 2.12 Tampilan web <i>game educaplay</i>	35
Gambar 2.13 Tampilan memasukkan pin <i>game educaplay</i>	36
Gambar 2.14 Tampilan halaman awal <i>game educaplay</i>	36
Gambar 3.1 Tahap Model 4D.....	43
Gambar 3.2 Tahap Model <i>Plomp</i>	44
Gambar 3.3 Tahap Model <i>Brog and Gall</i>	46
Gambar 3.4 Tahap Model ADDIE.....	48
Gambar 4.1 Tahap awal <i>educaplay</i>	76
Gambar 4.2 Dasar pembuatan <i>game quiz vidio</i>	77
Gambar 4.3 Tampilan pembuatan <i>game quiz vidio</i>	77
Gambar 4.4 Tampilan pemberian nama <i>game quiz vidio</i>	78
Gambar 4.5 Tampilan <i>game quiz vidio</i> siap digunakan.....	78

Gambar 4.6 Uji kelompok kecil	83
Gambar 4.7 Kegiatan pendahuluan	86
Gambar 4.8 Kegiatan inti	87
Gambar 4.9 Praktek media <i>educaplay</i>	88



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.¹ Pendidikan memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, tidak hanya dalam memberikan ilmu pengetahuan tetapi juga dalam membentuk sikap dan perilaku peserta didik. Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai sarana bagi manusia untuk hidup di tengah masyarakat. Dengan demikian, pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Educaplay adalah *platform online* yang memungkinkan pengguna

¹ Rahmat Hidayat, *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (Medan: LPPPI, n.d.), 24.

² Hazairin Habe and Ahiruddin Ahiruddin, "Sistem Pendidikan Nasional," *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis* 2, no. 1 (2017): 39–45, <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>.

untuk membuat, berbagi, dan bermain berbagai jenis aktivitas pendidikan interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan kata, dan banyak lagi. Platform ini sering digunakan oleh guru dan siswa untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. *Educaplay* menyediakan berbagai alat untuk mengembangkan materi pembelajaran yang mendukung berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik, guru dapat membuat permainan yang berfokus pada pelajaran IPAS materi bencana alam, yang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi tersebut dengan lebih baik. Sangat penting bagi media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. *Educaplay* adalah aplikasi game berbasis web yang memungkinkan setiap orang membuat atau berpartisipasi dalam kuis dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Dengan menggunakan media ini dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak. Sebagaimana

dalam firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-

orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”³

Ayat ini mengajarkan pentingnya adab dan etika dalam berinteraksi sosial serta kepatuhan terhadap perintah Allah. Allah menjanjikan bahwa orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu akan ditinggikan kedudukannya di antara sesama mereka sebagai hasil dari ketaatan dan kesabaran mereka dalam mengikuti ajaran-Nya.

Teknologi yang terus berkembang memiliki pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Perkembangan ini tidak dapat dihindari karena kemajuan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan pengetahuan. Mayoritas peserta didik sudah terbiasa dengan teknologi, yang menjadikan teknologi alat penting dalam proses pembelajaran, termasuk untuk anak SD/MI. Teknologi juga mendorong guru untuk terus belajar dan berinovasi, khususnya dalam penggunaan IT untuk

mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Berbagai aplikasi, website, dan software telah dikembangkan untuk pendidikan dan beberapa di antaranya dapat digunakan dalam pembelajaran anak SD/MI.⁴

Proses belajar mengajar terus berkembang seiring perkembangan teknologi. Teknologi memaksa semua kalangan, tanpa terkecuali guru untuk menyesuaikan diri. Saat ini, baik guru maupun peserta didik sudah

³ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahan Surat Al-Mujadilah:11* (bandung: Rouhotul Jannah, 2009), 544.

⁴ Fadilla Amara Zenobia, “Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma N 9 Kota Jambi” (2023).

sedikit sekali yang membawa buku dan alat tulis konvensional.⁵ Di era digital ini, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi semakin vital untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran adalah bagaimana membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar, terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit seperti ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). IPAS adalah Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk lebih memahami manfaat dalam mempelajari pembelajaran IPAS maka kita perlu memahami manfaat dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).⁶ Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu siswa mengatasi kesulitan ini.

Banyak sekolah masih menganggap pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kurang menarik bagi siswa karena beberapa guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan beragam. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada pelajaran tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar lebih memahami dan tertarik pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) .

Pada jenjang Madrasah, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran wajib yang termasuk dalam

⁵ Via Yustitia, *Pendidikan Di Era Digital*, 2024, 7.

⁶ Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.

kurikulum di setiap sekolah. IPAS memiliki banyak materi dan bab yang harus dipelajari, namun ringkasan yang kurang menarik membuat peserta didik merasa kurang antusias. Oleh karena itu, banyak pendidik yang menciptakan media pembelajaran yang unik dan kreatif untuk membuat pembelajaran ini lebih menarik.

Pembelajaran merupakan proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman baru melalui pengalaman, interaksi dengan lingkungan, serta aktivitas belajar. Ini melibatkan proses penerimaan, pengolahan, dan penyimpanan informasi yang membentuk dasar bagi perkembangan individu.⁷ Pembelajaran dapat terjadi di berbagai konteks, seperti di sekolah, di rumah, di tempat kerja, atau melalui pengalaman langsung di masyarakat. Tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk memungkinkan individu untuk tumbuh dan berkembang secara pribadi, profesional, dan sosial.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game*. *Game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan merupakan metode yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui *game*, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih mudah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *game*, seperti

⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Educaplay, dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Educaplay* memungkinkan pembuatan *game* edukatif yang interaktif dan menarik, yang dapat merangsang minat belajar siswa. Dengan memanfaatkan *Educaplay*, materi pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dapat disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran berbasis *game* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Siswa dapat belajar melalui eksplorasi, pemecahan masalah, dan interaksi dengan konten yang disajikan dalam bentuk permainan. Ini tidak hanya membantu dalam memahami materi pelajaran tetapi juga meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial siswa.

Educaplay memiliki berbagai fitur, di antaranya adalah beragam tipe aktivitas interaktif, dukungan multimedia, serta penilaian otomatis.

Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran *educaplay* ini, siswa akan menerima pengajaran yang efektif dan seefektif mungkin karena membuatnya mudah bagi mereka untuk mengaksesnya dan membuat pelajaran yang relevan dengan apa yang mereka pelajari di kelas. Dengan bantuan media pembelajaran *educaplay*, siswa dapat meneliti dan membuat pelajaran yang relevan untuk digunakan kembali ketika tiba waktunya untuk evaluasi. *educaplay* dapat digunakan untuk membuat *game* menarik yang berhubungan dengan pelajaran tetapi tidak

mengganggu siswa.⁸

Educaplay memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya unggul sebagai platform pembelajaran interaktif. Salah satu kelebihannya adalah menyediakan beragam jenis aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan kata, dan dialog audio, yang menjadikan proses belajar lebih menarik dan variatif. Selain itu, antarmuka yang mudah digunakan memungkinkan guru dan siswa untuk membuat serta mengikuti aktivitas tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. *Educaplay* juga mendukung penggunaan berbagai format media, seperti gambar, video, dan audio, sehingga materi pembelajaran dapat disajikan dengan lebih menarik dan dinamis, *educaplay* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan belajar mandiri dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁹

Penggunaan media pembelajaran *Educaplay* diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran, memudahkan akses materi, serta meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kelas.

Dengan *Educaplay*, siswa dapat meneliti dan membuat pelajaran yang relevan yang berguna untuk persiapan evaluasi seperti kuis atau ulangan.

Educaplay memungkinkan pembuatan *game* edukatif yang menarik tanpa

⁸ Sri Surachmi W et al., "Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study Di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati," *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 6 (2024): 441–49, <https://doi.org/10.59837/7yn48p28>.

⁹ Ega Dianita et al., "Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang," *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 7 (2024): 275–82.

mengganggu proses belajar, serta membantu siswa dalam menumbuhkan minat dan semangat melalui evaluasi yang interaktif dan menarik. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu peserta didik menjadi lebih tertarik dan bersemangat untuk menyelesaikan tugas dengan cara yang signifikan.

Peneliti memilih penelitian di MIN 3 Jember karena merupakan salah satu madrasah yang responsif dan terus berupaya mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi, termasuk penggunaan media berbasis ponsel. Selain itu, madrasah ini memiliki karakteristik unik dengan mengintegrasikan pendidikan agama dan umum. Keberagaman siswa, metode pembelajaran yang variatif, serta dukungan sarana dan prasarana yang lengkap menjadikannya lingkungan yang ideal untuk penelitian.

Berdasarkan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, kurikulum merdeka telah diterapkan, di mana materi bencana alam termasuk dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Madrasah ini memiliki beberapa kelas, termasuk tiga kelas untuk tingkat

5. Penelitian ini akan difokuskan pada kelas 5A dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang. Namun, dalam pembelajaran IPAS di kelas 5A terdapat kendala, yaitu kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Hal ini disebabkan oleh penggunaan istilah yang sulit dipahami serta minimnya media pembelajaran yang digunakan.¹⁰

¹⁰ “Observasi dan Wawancara Guru Kelas 5A MIN 3 Jember,” 16 Oktober 2025.

Berdasarkan latar belakang yang di atas, peneliti menarik sebuah judul yang ingin diteliti yaitu : **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media interaktif berupa:

1. Media interaktif *Educaplay* memuat permainan pembelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
2. Media interaktif *Educaplay* mencakup beberapa komponen untuk menjalankannya, antara lain: halaman login, halaman menu utama, dan halaman permainan.
3. Media interaktif *Educaplay* ini dilengkapi dengan teks, audio, video dan gambar.
4. Media interaktif *Educaplay* bisa diakses menggunakan bantuan *smartphone, computer dan laptop*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Dalam proses pembelajaran, Media dapat membantu, terutama membantu ketika siswa ketika pelajaran yang menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Pada perkembangan zaman yang semakin pesat ini didukung dengan adanya teknologi yang tepat untuk mengakses pembelajaran dengan proses belajar digital. Proses pembelajaran pun lebih bervariasi, tidak monoton dengan hanya menggunakan buku ataupun mendengarkan ceramah dari guru. Dengan mengembangkan media yang menarik, kreatif, inovatif serta menyenangkan siswa akan lebih aktif dan bersemangat dalam proses

pembelajaran. *Educaplay* merupakan media pembelajaran yang jarang diterapkan, yang mana diharapkan penelitiann ini dapat menjadikan pendukung dari peneliti selanjutnya terkait media pembelajaran menggunakan *educaplay*.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Pendidik

- 1) Dapat meningkatkan pengetahuan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *educaplay*.
- 2) Dapat membantu mempermudah guru dalam proses pembelajaran, dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik melalui media *educaplay* dan sebagai acuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

b. Untuk Peserta Didik

Dapat membantu memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran melalui media *educaplay*.

c. Untuk Sekolah MIN 3 Jember

Dengan menggunakan *educaplay*, sekolah dapat mendukung pembelajaran berbasis teknologi, yang sejalan dengan tren pendidikan digital, dan *educaplay* menyediakan berbagai permainan edukatif yang membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar mereka.

d. Untuk UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital, khususnya melalui Educaplay, dalam berbagai mata pelajaran.

e. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh wawasan, kreatifitas dan inovasi terhadap media, penggunaan media serta memberikan pengalaman baru pengembangan media pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial di sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media *educaplay* ini, diantaranya:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran yang didesain menarik dan sebaik mungkin, yang dapat dijadikan sebagai alat bantu peserta didik dalam belajar.
2. Media interaktif *educaplay* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.
3. Peserta didik dapat lebih memahami isi materi dengan belajar sambil bermain.

Keterbatasan penelitian pada penelitian ini:

1. Media pembelajaran ini dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat.
2. Menggunakan sinyal internet yang lancar.

3. Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan perangkat teknologi yang memadai seperti komputer dan *smartphone*.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik, jelas, dan efektif. Media ini dapat berupa benda nyata, gambar, audio, video, atau teknologi digital seperti perangkat lunak pembelajaran. Salah satu jenisnya adalah media pembelajaran berbasis web, yaitu platform interaktif yang menyampaikan materi melalui internet. Mudah diakses, media ini sering dilengkapi teks, gambar, video, animasi, dan kuis untuk mendukung proses belajar, seperti pada situs edukasi atau modul daring untuk pembelajaran mandiri maupun jarak jauh. Sehingga media pembelajaran dalam hal ini berjenis audio visual

dalam bentuk web.

2. *Educaplay*

Educaplay, yang ditemukan oleh perusahaan Spanyol **Educaplay*, S.L.*, diluncurkan pada tahun 2011. Dan diciptakan oleh Juan Diego Polo, Ia belajar teknik telekomunikasi di UPC (Barcelona) bekerja sebagai insinyur profesor, dan analisis dari tahun 1998-2005, ketika ia memutuskan untuk mulai membawa www.whatsnew.com. Adapun beberapa jenis permainan edukatif yang tersedia adalah aplikasi *educaplay* ini terdapat 18 jenis permainan edukatif diantaranya *yes or*

no, froggy jumps, video quiz, riddle, map quiz, matching game, quiz, alphabet, memory, *matching pairs*, words search puzzle, crooword puzzle, fill in the blank, unscramble letters, unscramble words, slideshow, distation dan *dialogue*. Platform ini dirancang untuk membantu pengajar dan siswa dengan menyediakan aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan kata secara online. *Educaplay* membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memungkinkan pembelajaran fleksibel kapan saja dan di mana saja. *Educaplay* adalah contoh aplikasi edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pendidikan. *Educaplay* ini dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Dalam hal ini media *educaplay* ini berisi materi ipas yang dapat dengan mudah kita operasikan melalui hp ataupun laptop.

3. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah proses belajar yang menggabungkan materi tentang ilmu pengetahuan alam (seperti biologi, fisika, dan kimia) serta ilmu pengetahuan sosial (seperti sejarah, geografi, dan ekonomi). Tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa memahami dunia di sekitar mereka dari perspektif alam maupun sosial. Adapun materi dalam penelitian di kelas V yang berisi tentang materi bencana alam. Dengan melakukan

penelitian tentang metode pembelajaran yang efektif untuk topik ini, kita dapat mengembangkan media atau strategi pengajaran yang lebih interaktif dan mudah dipahami. Adapun materi IPS dalam penelitian ini yaitu meliputi pengertian bencana alam, macam-macam bencana alam, penyebab dan akibat bencana alam.

Demikian yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember” merujuk pada upaya merancang dan mengimplementasikan alat bantu atau media pembelajaran berbasis digital menggunakan platform *Educaplay*. *Educaplay* adalah platform online yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis kegiatan interaktif seperti kuis, teka-teki, permainan edukatif, atau latihan soal yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran tersebut diterapkan khusus untuk mata pelajaran IPS materi Bencana Alam bagi siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

1. Penelitian ini ditulis oleh Devi Setio Rini, pada tahun 2024 dengan judul” Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur”.¹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *educaplay* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran pancasila kelas v mim tanjung inten purbolingo lampung timur. Metode yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain quasi ekprerimental design dengan rancangan menggunakan dua data yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media *educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik hipotesis diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *educaplay* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar Pancasila pada siswa kelas V MIM Tanjung Inten, Purbolinggo, Lampung Timur. Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan perlakuan yang berbeda pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *educaplay* dan kelas kontrol

¹ Devi Setio Rini, “Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024).

yang menggunakan media buku cetak. Instrumen yang digunakan adalah posttest yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 10 soal esai. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics v.25. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dengan taraf signifikansi $< 0,05$, dan hasilnya menunjukkan nilai $0,000 < 0,05$.

Penelitian diatas dapat dikatakan terdapat beberapa persamaan dan perbedaan, diantaranya pada persamaan penelitian pada penggunaan media pembelajaran *educaplay* dan kelas V, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan metode penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan desain quasi eksperimental design.

2. Penelitian ini ditulis oleh Athiyatun Nadhrah, pada tahun 2024 berjudul “Pengaruh Penggunaan *Platform Educaplay* Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”.²

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan *desain one group pretest-posttest*, melibatkan guru dan 12 anak usia dini di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan SPSS Versi 26 dengan uji Paired Sample t-test. Temuan menunjukkan bahwa: 1) *Platform Educaplay* efektif

² Athiyatun Nadhrah, “Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al- Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang,” 2024.

sebagai media pembelajaran; 2) Anak-anak sangat senang belajar; 3) Mereka mampu menyelesaikan tugas secara mandiri; 4) Anak-anak lebih semangat, rajin, dan mudah memahami materi; 5) Mereka memperhatikan penjelasan guru; 6) Anak-anak belajar mengoperasikan laptop; 7) Guru kesulitan membuat materi pembelajaran karena masih beradaptasi dengan teknologi. Peningkatan minat belajar anak mencapai 80,2% dengan hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Ini menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan platform *Educaplay* terhadap minat belajar anak.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan yang ada diantaranya pada persamaan penelitian pada media pembelajaran *educaplay*. Sedangkan perbedaannya ialah metode yang digunakan ialah metode kuantitatif dengan *desain one group pretest-posttest* dan objek ialah RA.

3. Penelitian ditulis oleh Sri Surachmi, Slamet Utomo, Erik Aditia I dan Su'ad, pada tahun 2024 dengan judul "Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP : Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati".³

Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pendekatan pembelajaran aktif, di mana peserta

³ W et al., "Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP : Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study Di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati."

terlibat secara langsung dalam kegiatan pendampingan berupa workshop interaktif. Kegiatan ini difasilitasi dengan struktur yang jelas dan melibatkan interaksi dua arah antara peserta dan tim pengabdian. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam empat sesi pada tanggal 8, 15, 22, dan 29 September 2023, bertempat di SD IT Nurul Fikri. Kesimpulan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta dapat mengenal dan memahami program belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP dengan baik dan benar, serta mampu mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas masing-masing.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan yang ada diantaranya pada persamaan penelitian pada media yang digunakan ialah media *educaplay*. Sedangkan perbedaannya ialah penelitian yang digunakan ialah pendekatan active learning dan objeknya ialah masyarakat.

4. Penelitian ditulis oleh Nisa Efrina, pada tahun 2024 berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Educandy Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Harapan Bunda Way Jambu Pesisir Selatan”.⁴

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *educandy* dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Way Jambu Pesisir Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media Educandy efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak-

⁴ Nisa Efrina, *Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Educandy Pada Anak Usia 5-5 Tahun Di Tk Harapan Bunda Way Jambu Pesisir Selatan*, 2024.

anak di kelompok usia tersebut. Setelah melakukan dua siklus tindakan, masing-masing dengan tiga pertemuan, ditemukan bahwa pada siklus I, 6 anak (31,5%) menunjukkan perkembangan motivasi belajar yang sangat baik. Sementara itu, pada siklus II, jumlah anak yang menunjukkan perkembangan sangat baik meningkat menjadi 16 anak (84,2%). Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media Educandy dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Way Jambu Pesisir Selatan. Melihat peningkatan yang signifikan pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan yang ada diantaranya pada persamaan penelitian pada media yang digunakan ialah media interaktif. Sedangkan perbedaannya ialah metode yang digunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan objek penelitian terhadap anak usia 5-6 tahun.

5. Penelitian ditulis oleh Fitri Ayu F, Nabella A dan Haidar Akmal A, pada tahun 2024 berjudul “Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis *Educaplay* sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD”.⁵

Penelitian ini mengevaluasi sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah Teknologi Pendidikan di PGSD IPI Garut. Hasilnya

⁵ Damayanti Ferica Edithya, “Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Game Educandy,” 2023, 1–14, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.

menunjukkan bahwa sistem ini efektif dalam meningkatkan antusiasme (90%), konsentrasi (95%), kerja sama tim (85%), dan keaktifan belajar (90%) mahasiswa. Rekomendasi penelitian mencakup perlunya evaluasi berkala untuk memastikan efektivitas sistem gamifikasi, penelitian lebih lanjut di mata kuliah lain, serta pengembangan platform gamifikasi yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan kualitas belajar mahasiswa.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan yang ada diantaranya pada persamaan penelitian pada media pembelajaran *educaplay*. Sedangkan perbedaannya ialah metode yang digunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survey, fokus penelitian dan objek penelitian yaitu mahasiswa PGSD.

6. Penelitian ditulis oleh Musholliyat, pada tahun 2024 dengan judul

“Efektivitas media pembelajaran *educandy* dalam meningkatkan minat belajar fiqih kelas VIII di madrasah tsawiyah al-azhar ajung jember tahun pelajaran 2023/2024”.⁶

Dari hasil analisis, ditemukan hal-hal berikut: 1) Melalui uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon pada IBM SPSS 25, diperoleh nilai signifikansi 0,05 dengan asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran

⁶ Musholliyat, “Efektivitas Media Pembelajaran *Educandy* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Kelas VIII Di Madrasah Tsawiyah Al-Azhar Ajung Jember Tahun Pelajaran 2023/2024,” 2024.

Educandy yang diuji coba terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Ajung Jember. 2) Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus persentase, yaitu membagi skor aktual dengan skor ideal dan mengalikan hasilnya dengan 100, diperoleh rata-rata skor tanggapan siswa sebesar 75,90, yang menunjukkan bahwa respon siswa berada dalam kategori baik.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan yang ada diantaranya pada persamaan penelitian pada media yaitu media interaktif. Sedangkan perbedaannya ialah Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan pendekatan kuantitatif dan Objek penelitian ialah siswa kelas VIII madrasah tsawiyah.

Table 2.1
Penelitian terdahulu

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Devi Setio Rini, 2024 ” Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur”.	Berdasarkan penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pancasila pada siswa kelas V di MIM Tanjung Inten, Purbolinggo, Lampung Timur.	a. Peneliti sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i> b. Objek kelas V	a. Mata pelajaran yang digunakan ialah pendidikan pancasila b. Model penelitian berbeda yaitu kuantitatif dengan desain quasi ekprerimental design
2	Athiyatun Nadhrah, 2024 “Pengaruh	Berdasarkan penelitian, Ini menunjukkan	a. Peneliti sama-sama menggunakan	a. Metode yang berbeda yaitu metode

	Penggunaan Platform <i>Educaplay</i> Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”.	adanya pengaruh positif penggunaan platform <i>Educaplay</i> terhadap minat belajar anak. di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.	media pembelajaran <i>Educaplay</i> .	metode kuantitatif dengan <i>desain one group pretest-posttest</i> . b. Objek anak RA.
3	Sri Surachmi, Slamet Utomo, Erik Aditia I dan Su'ad, 2024 “Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP : Smart-Joyful <i>Educaplay</i> Platform Berbasis Lesson Study di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati”.	Kesimpulan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta dapat mengenal dan memahami program belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP dengan baik dan benar, serta mampu mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas masing-masing.	a. Peneliti sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i> .	a. Metode penelitian berbeda yaitu pendekatan <i>active learning</i> b. Objek masyarakat
4	Nisa Efrina. 2024 “Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media <i>Educandy</i> Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Harapan Bunda Way Jambu Pesisir Selatan”.	Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media <i>Educandy</i> dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Way Jambu Pesisir Selatan.	a. Peneliti sama-sama menggunakan media interaktif.	a. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK b. Objek penelitian terhadap anak usia 5-6 tahun
5	Fitri Ayu F, Nabella A dan Haidar Akmal A, 2024 “Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis	Rekomendasi penelitian meliputi pentingnya melakukan evaluasi rutin untuk memastikan efektivitas sistem gamifikasi,	a. Peneliti sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i>	a. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan

	<i>Educaplay</i> sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD”.	melanjutkan penelitian pada mata kuliah lain, serta mengembangkan platform gamifikasi yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran mahasiswa.		pendekatan survey, b. Fokus penelitian yaitu mengimplemen- ntasikan c. Objek penelitian yaitu mahasiswa PGSD.
6	Musholliyat, 2024 “efektifitas media pembelajaran educandy dalam meningkatkan minat belajar fiqih kelas VIII di madrasah tsawiyah al-azhar ajung jember tahun pelajaran 2023/2024”.	peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran Educandy yang diuji coba terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Ajung Jember.	a. Peneliti sama-sama menggunakan media interaktif.	a. Jenis penelitian ini adalah <i>pre-experimental design</i> dengan pendekatan kuantitatif. b. Objek penelitian ialah siswa kelas VIII madrasah tsawiyah

B. Kajian teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang berarti medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Ada beberapa definisi media menurut para ahli, salah satunya menurut Ahmad Rohani. Media adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indera dan berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk proses komunikasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu kelancaran proses

pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Saat ini, proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku dan papan tulis, karena banyak sekali media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh para pengajar.⁷

Media pembelajaran adalah alat, metode, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif. Media ini dapat berupa berbagai bentuk, baik cetak maupun digital, yang berfungsi membantu guru dalam menjelaskan konsep, mengilustrasikan ide, dan melibatkan siswa dalam proses belajar. Media adalah komponen penting dalam sistem pembelajaran yang harus terintegrasi dan sesuai dengan keseluruhan proses belajar. Tujuan akhir pemilihan media adalah agar siswa dapat berinteraksi dengan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁸

Kesimpulan dari beberapa definisi diatas adalah bahwa media ini penting untuk meningkatkan efektivitas, ketertarikan, dan interaktivitas dalam pembelajaran. Selain buku dan papan tulis, banyak bentuk media, baik cetak maupun digital, yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan melibatkan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, pemilihan

⁷ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

⁸ Nurrita Teni, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 03 (2018): 171–87.

media yang tepat sangat penting agar siswa dapat berinteraksi secara optimal dengan media yang digunakan.

b. Manfaat media pembelajaran

Berikut adalah manfaat praktis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalam bentuk poin:⁹

- 1) **Memperjelas Penyampaian:** Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) **Meningkatkan Perhatian:** Media dapat meningkatkan perhatian siswa, menimbulkan motivasi belajar, dan menciptakan interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) **Mendukung Pembelajaran Mandiri:** Media memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.
- 4) **Mengatasi Keterbatasan:** Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 5) **Memberikan Pengalaman Bersama:** Media memberikan kesamaan pengalaman tentang peristiwa di sekitar siswa dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, seperti melalui kunjungan ke museum atau kebun binatang.

⁹ Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.”

c. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran, di antaranya:¹⁰

- 1) Meningkatkan Pemahaman: Media pembelajaran memungkinkan siswa memahami konsep dan informasi dengan cara yang lebih visual atau interaktif dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal.
- 2) Meningkatkan Daya Ingat: Elemen visual seperti gambar, grafik, dan video dapat membantu siswa mengingat informasi lebih baik daripada hanya membaca atau mendengarkan.
- 3) Membangkitkan Minat: Media yang menarik dan beragam dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Membantu Peningkat: Media seperti gambar, diagram, atau peta konsep bisa membantu siswa mengingat informasi lebih lama karena penyajian yang lebih variatif dan menarik.
- 4) Mendukung Pembelajaran Mandiri: Beberapa jenis media, seperti aplikasi atau video pembelajaran, memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri di luar kelas, sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.
- 5) Memfasilitasi Interaksi dan Kolaborasi: Media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi atau platform online, memungkinkan

¹⁰ Shoffan Shoffa and Fahmi Cholid, *Buku Media Pembelajaran* (surabaya: Universitas Muhammadiyah, 2024), 12.

siswa untuk berkolaborasi dengan teman sekelas atau bahkan dengan guru secara lebih dinamis.

- 6) Mempermudah Evaluasi dan Umpan Balik: Beberapa media digital memungkinkan pengajaran sekaligus penilaian, misalnya melalui kuis interaktif yang langsung memberikan umpan balik kepada peserta didik.
- 7) Menghemat Waktu dan Tenaga: Penggunaan media pembelajaran tertentu dapat menyederhanakan proses penyampaian materi sehingga guru dapat menghemat waktu dan energi, sekaligus meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

Interaksi dalam pembelajaran melibatkan komunikasi antara pengajar dan siswa. Namun, komunikasi ini tidak selalu berjalan lancar, karena penerima pesan kadang-kadang memberikan penafsiran yang berbeda. Kendala dalam proses komunikasi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti perbedaan gaya mengajar, perbedaan tingkat kecerdasan, keterbatasan daya ingat, minat yang berbeda, perbedaan kondisi fisik, dan faktor-faktor lainnya.¹¹

2. *Educaplay*

a. Pengertian *Educaplay*

Platform *Educaplay* dibuat oleh Juan Diego Polo dan didirikan oleh organisasi bernama *ADR Formación* yang berasal dari Logroño, La Rioja, Spanyol. *Educaplay* merupakan sumbangan *ADR Formación* untuk komunitas

¹¹ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.

pendidikan. Nama *Educaplay* berasal dari frasa bahasa Spanyol "Aprende jugando," yang berarti belajar sambil bermain. Karena berorientasi internasional, *ADR Formación* memilih nama ini dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu "Educa" yang merupakan singkatan dari "Education" yang berarti pendidikan, dan "play" yang berarti bermain. Dengan demikian, *Educaplay* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan sambil bermain.¹²

Educaplay adalah sebuah media pembelajaran yang memungkinkan guru atau pendidik membuat permainan interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan. *Educaplay* merupakan platform pendidikan global yang memiliki kehadiran signifikan di lebih dari 30 negara. Platform ini memungkinkan penggunanya untuk membuat dan membagikan aktivitas pendidikan multimedia. Komunitas *Educaplay* terus berkembang pesat, dengan lebih dari 10 juta pengguna dan hampir satu juta game yang tersedia.¹³

Game edukatif adalah bentuk permainan yang dirancang untuk disesuaikan dengan program pembelajaran multimedia interaktif. Jenis-jenis game ini meliputi petualangan, papan, kartu, peran, dan kuis. Fitur utama dari game edukatif ini mencakup aturan, instruksi, tujuan, tantangan, batasan waktu, penilaian skor, hadiah, dan hukuman. Demikian pula, platform *Educaplay* dapat digunakan untuk menyiapkan berbagai kegiatan di kelas, seperti teka-teki silang, video, pencarian kata, presentasi, asosiasi, peta interaktif, penilaian pilihan ganda, teka-teki, dan urutan.¹⁴

¹² Ayuningrum Devina, "The Effectiveness Of Using Educaplay -Based Teaching Media For Teaching Vocabulary Of The Tenth Grade Students In SMA 2 Bae Devina Ayuningrum 1 Muria Kudus University, Indonesia" 2, no. 2 (2024): 83–88.

¹³ "Educaplay," n.d., <https://www.educaplay.com/>.

¹⁴ L. A. Sánchez Salazar, H. J. Gallardo Pérez, and L. S. Paz Montes, "The Educaplay Interactive Platform for the Learning of Mathematics in Populations with Special Educational Needs," *Journal of Physics: Conference Series* 1329, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1329/1/012020>.

Educaplay membantu meningkatkan semangat belajar siswa dengan tampilannya yang menarik dan penuh warna, yang mendorong siswa untuk belajar sambil bermain. Hal ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan.

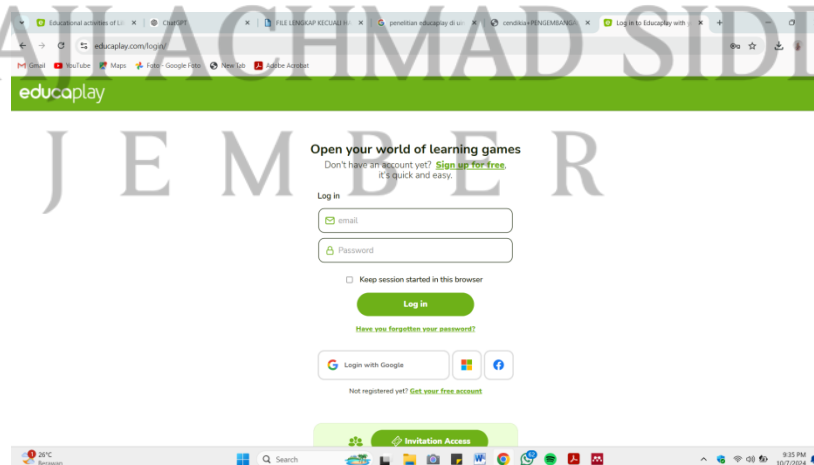
a. Langkah-langkah pembuatan *game educaplay*:

1) Buka website software educaplay di <https://www.educaplay.com>



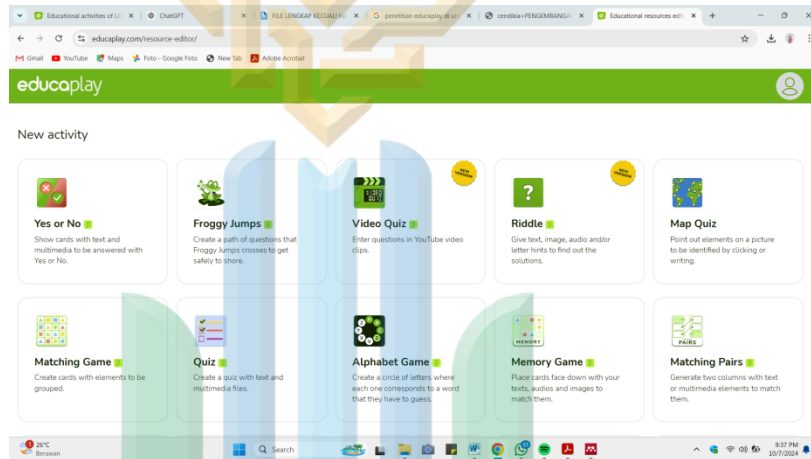
Gambar 2.1
Tampilan awal educaplay

2) Login terlebih dahulu.



Gambar 2.2
Tampilan membuat akun

- 3) Setelah login akan muncul halaman *play wits us*, yang mana memilih salah satu dari *game* tersebut.



Gambar 2.3
Tampilan game Educaplay

- 4) Lalu klik animal wisdom

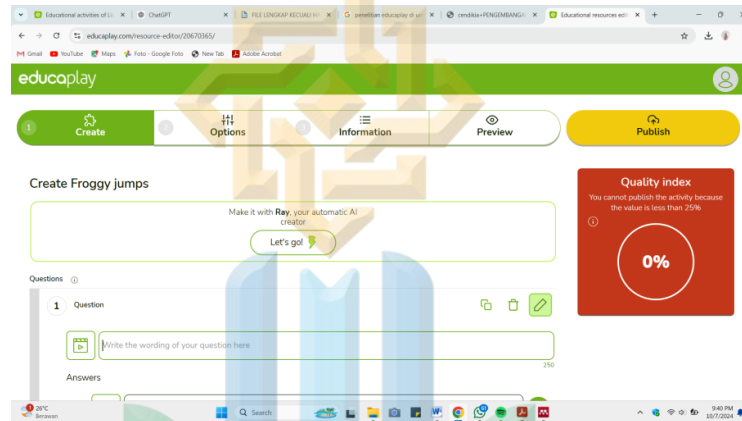


Froggy Jumps

Create a path of questions that Froggy Jumps crosses to get safely to shore.

Gambar 2.4
Salah satu game Educaplay

5) Setelah itu klik *create*.



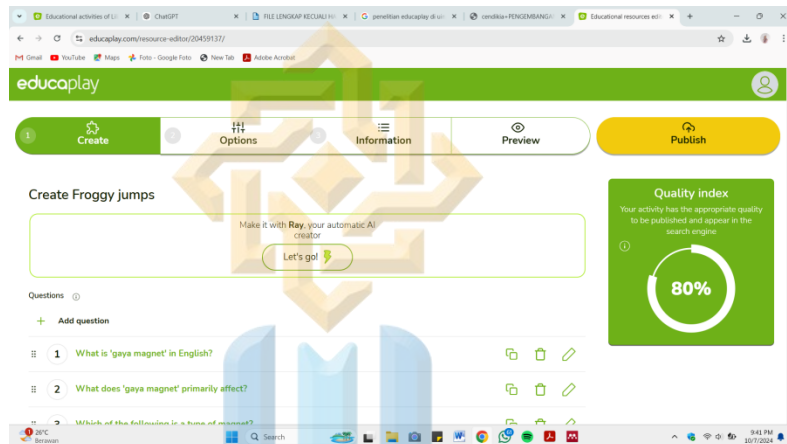
Gambar 2.5
Tampilan mengisi soal

6) Lalu klik *add*



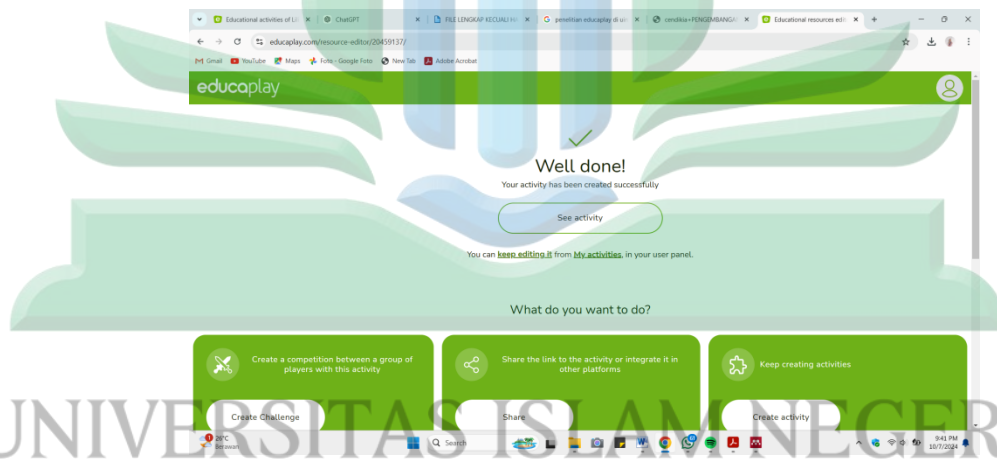
Gambar 2.6
Tahap awal membuat game

7) Setelah mengklik *create* dan *add* saatnya mengklik *publish*



Gambar 2.7
Tampilan setelah mengisi soal

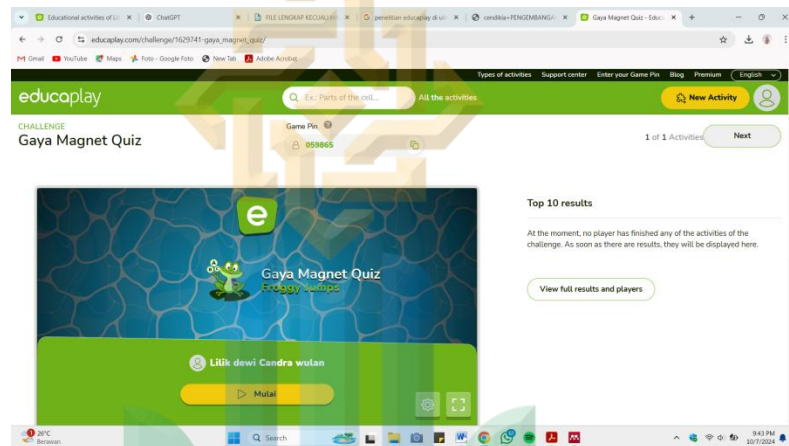
8) Lalu akan muncul tulisan “well done”



Gambar 2.8
Tampilan akhir pembuatan game Educaplay

9) Lalu kembali ke menu awal

10) Klik “mulai” untuk memulai *game*



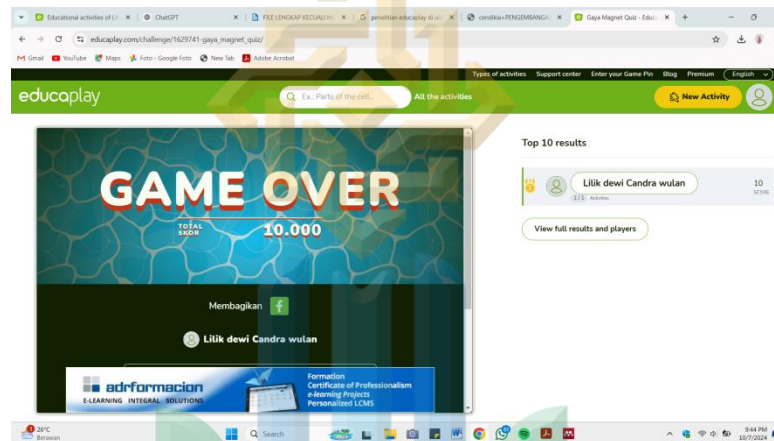
Gambar 2.9
Tampilan halaman *game* Educaplay

11) Tampilan *game* *educaplay* setelah di klik mulai



Gambar 2.10
Tampilan *game* Educaplay

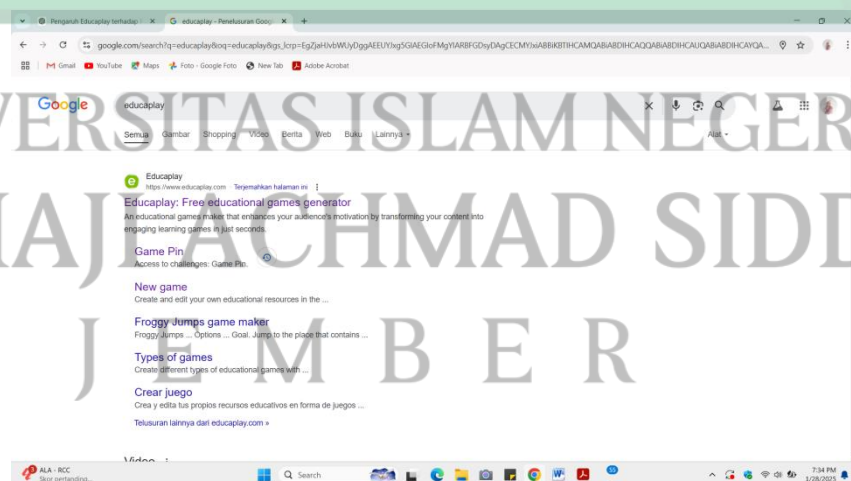
12) Tampilan game berakhir/*game over*



Gambar 2.11
Tampilan akhir game Educaplay

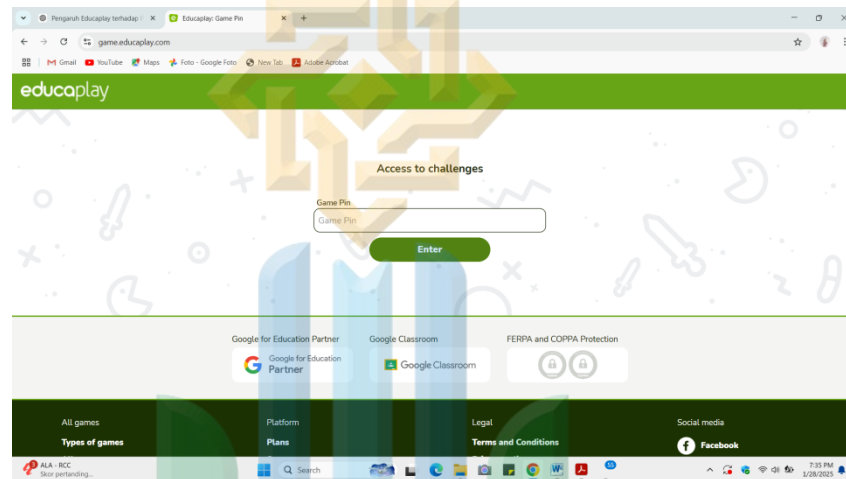
b. Langkah-langkah penggunaan Educaplay

- 1) Penggunaan media *educaplay* oleh peserta didik yakni dengan cara membuka google lalu cari <https://www.educaplay.com>
- 2) Kemudian pilih tulisan “GAME PIN”



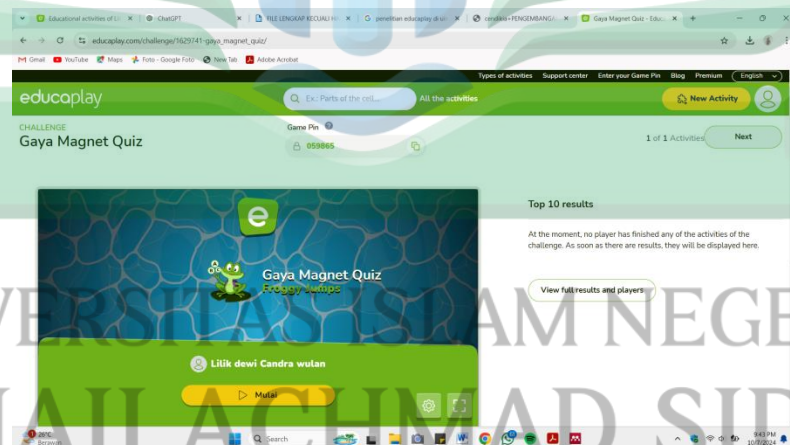
Gambar 2.12
Tampilan web game Educaplay

3) Lalu masukkan pin yang diberikan oleh guru



Gambar 2.13
Tampilan memasukkan pin game *Educaplay*

4) Kemudian akan muncul halaman, dan siap bermain



Gambar 2.14
Tampilan halaman awal game *Educaplay*

c. Kelebihan dan kekurangan *Educaplay*

Kelebihan dari *Educaplay* sebagai berikut:

- 1) Kelebihannya termasuk kemudahan penggunaan, di mana guru dan siswa dapat dengan mudah membuat dan mengakses

berbagai aktivitas edukatif interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan lainnya.

- 2) Platform ini juga memungkinkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, Educaplay menawarkan fitur analisis untuk membantu guru menilai kemajuan siswa.
- 3) Hasil game bisa dibagikan dengan mudah melalui link atau kode embeddable di LMS seperti Moodle, Google Classroom, atau website lainnya.
- 4) Menyediakan versi gratis dengan fitur-fitur dasar yang cukup mumpuni.
- 5) Dan juga terdapat fitur IA dalam setiap pembuatan game.

Kelebihan dari *Educplay* sebagai berikut:

- 1) kebutuhan akses internet yang stabil untuk menggunakan platform ini secara efektif
- 2) Adanya batasan dalam konten gratis yang mungkin tidak mencukupi untuk kebutuhan tertentu.
- 3) game berbasis animasi 3D tidak didukung.
- 4) tidak memiliki fitur kolaborasi langsung antar pengguna untuk pembuatan game secara bersamaan.

Media Educandy memiliki banyak kelebihan yang menjadikannya lebih cocok untuk membantu guru dalam proses mengajar, terutama saat pembelajaran berbasis bermain. Meskipun

demikian, setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan yang telah diidentifikasi dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan di masa mendatang.

b. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a) Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta bagaimana keduanya berinteraksi. Selain itu, IPAS juga menelaah kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Secara garis besar, ilmu pengetahuan diartikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara logis dan sistematis dengan memperhatikan hubungan sebab-akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini mencakup pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.¹⁵

b) Materi bencana alam

Materi tentang bencana alam di mata pelajaran IPA kelas 5 mencakup beberapa topik penting. Pertama, siswa akan diperkenalkan pada pengertian bencana alam, yaitu peristiwa yang disebabkan oleh fenomena alam yang dapat menimbulkan kerusakan dan dampak negatif bagi manusia dan lingkungan. Jenis-jenis bencana alam seperti gempa bumi, banjir, tsunami, tanah longsor, dan gunung meletus juga dijelaskan secara rinci, termasuk faktor penyebab dan

¹⁵ Kemendikbud, "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA," *Merdeka Mengajar*, 2022, <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

karakteristiknya. Selain itu, siswa belajar mengenai dampak yang ditimbulkan oleh bencana alam, baik itu dampak fisik, seperti kerusakan infrastruktur dan lingkungan, maupun dampak sosial, seperti hilangnya tempat tinggal dan gangguan pada kehidupan masyarakat. Materi ini juga mencakup penanggulangan bencana, di mana siswa diajarkan tentang langkah-langkah pencegahan dan mitigasi bencana, seperti menjaga lingkungan, serta tindakan tanggap darurat yang perlu dilakukan saat bencana terjadi. Terakhir, siswa dikenalkan pada peran aktif masyarakat dalam menghadapi bencana, termasuk pentingnya kesadaran akan tanda-tanda bahaya dan langkah-langkah evakuasi yang benar. Dengan materi ini, siswa diharapkan mampu memahami bencana alam secara lebih menyeluruh dan siap untuk menghadapi situasi darurat.¹⁶

Bencana alam adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang disebabkan oleh alam, seperti gempa bumi, tsunami, letusan gunung berapi, banjir, kekeringan, angin topan, dan tanah longsor. Beberapa orang berpendapat bahwa bencana terjadi semata-mata karena takdir dari Allah SWT. Namun, sebenarnya hukum alam berjalan ketika manusia melalaikan tanggung jawabnya sebagai khalifah di bumi. Dengan demikian, bencana menimpa agar manusia sadar akan tindakannya. Bencana alam merupakan akibat dari gabungan aktivitas alam dan tindakan manusia. Ketidakmampuan manusia dalam

¹⁶ Lestari Ayu, "Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Pada Materi Bencana Alam Di Kelas V MI Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo," *Skripsi* 75, no. 17 (2021): 399–405.

menghadapinya sering menyebabkan kerugian finansial, kerusakan infrastruktur, bahkan kematian.¹⁷



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹⁷ Abdul Hakim, "Makna Bencana Menurut Al-Qur'an: Kajian Fenomena Terhadap Bencana Di Indonesia," *Hermeunetik* 7, no. 2 (2013): 279–96.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan Media *educaplay* di Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 3 Jember adalah metode R&D (*Research and Development*), yang dikenal sebagai penelitian dan pengembangan. Dalam bukunya metode penelitian dan pendidikan, sugiono mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah usaha untuk membuat produk yang berguna untuk digunakan di sekolah dari pada menguji teori. Metode penelitian, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut.¹

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, serta pihak terkait. Data dari ahli materi mencakup aspek isi materi, pembahasan, bahasa, kualitas materi pembelajaran, tampilan tulisan dalam media, serta evaluasi. Sementara itu, data dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan penggunaan media, daya tarik tampilan, desain ikon, serta kesesuaian penggunaan tulisan. Adapun data dari pihak terkait, seperti guru dan perangkat lembaga, mencakup aspek daya tarik media serta kemudahan

¹ Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 88.

dalam memahami pesan yang disampaikan.²

Research and Development adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis produk yang akan diterapkan dalam dunia pendidikan. Metode ini memiliki berbagai model penelitian dan pengembangan, di antaranya model *Define, Design, Develop, and Disseminate* (4D), model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE), model *Plomp*, serta model *Borg and Gall*.³

1. Model 4D (*define, design, develop and disseminate*)

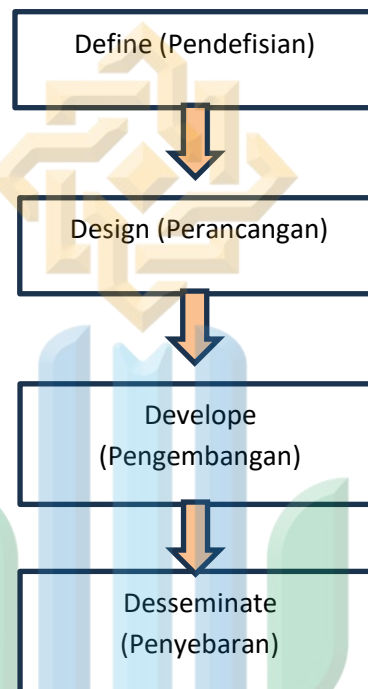
Model pengembangan 4D merupakan pendekatan dalam pengembangan berbagai jenis media pembelajaran yang bersifat umum, sehingga dapat diterapkan untuk mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran. Model ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).⁴

Pada model 4D terdapat 4 fase yakni Pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan yang terakhir penyebaran.

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), 200.

³ Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022, 9.

⁴ Mega Silfia Dewy et al., "Implementasi Model 4D Dalam Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Elektronika Dasar," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 10, no. 2 (2023): 97, <https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i2.54009>.



Gambar 3.1
Tahap Model 4D

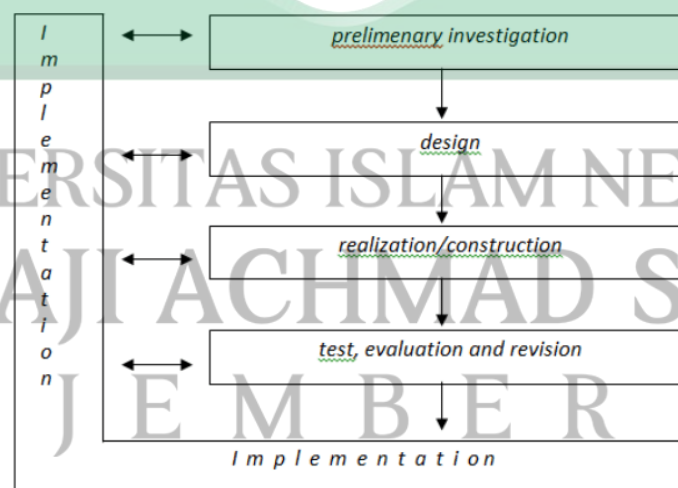
2. Model *Plomp*

Model *Plomp* dianggap sesuai untuk digunakan oleh mahasiswa

S1, S2, dan S3 dalam penelitian pengembangan. Model ini lebih fleksibel dibandingkan model penelitian lainnya karena tahapan kegiatannya dapat disesuaikan dengan karakteristik penelitian yang dilakukan. Penerapan model *Plomp* terdiri dari empat fase utama. Pertama, fase investigasi awal, yang melibatkan analisis kebutuhan, pengumpulan dan analisis informasi, definisi masalah, serta perencanaan lanjutan proyek. Kedua, fase desain, yang bertujuan merancang solusi terhadap masalah yang ditemukan, dengan menghasilkan rencana kerja atau dokumen tertulis yang akan direalisasikan pada tahap berikutnya. Selanjutnya, fase realisasi/konstruksi berfokus pada produksi dan pengembangan, seperti

pembuatan buku teks atau media pembelajaran lainnya. Terakhir, fase tes, evaluasi, dan revisi dilakukan melalui pengumpulan, pemrosesan, dan analisis informasi secara sistematis untuk memperoleh hasil desain yang optimal.⁵

Model ini terdiri dari empat fase utama. Pertama, fase investigasi awal, yang dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan mengumpulkan informasi yang relevan. Kedua, fase desain, yang bertujuan merancang solusi berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Ketiga, fase realisasi atau konstruksi, yang melibatkan proses produksi dan pengembangan produk. Terakhir, fase tes, evaluasi, dan revisi, yang dilakukan dengan mengumpulkan, memproses, dan menganalisis informasi untuk menyempurnakan hasil yang telah dikembangkan.



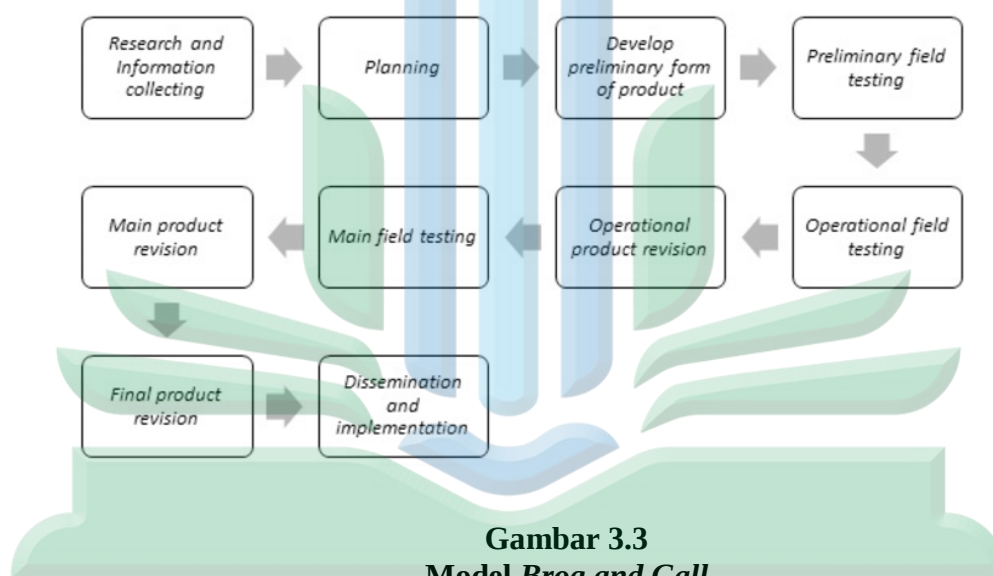
Gambar 3.2
Tahap Model Plomp

⁵ Ajeng Arianatasari, "Penerapan Desain Model Plomp Pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Guided Inquiry," *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 6, no. 1 (2015): 36–40, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/35/article/view/24947/22854>.

3. Model *Borg and Gall*

Menurut *Borg dan Gall*, penelitian R&D terdiri dari sepuluh fase utama. Pertama, pra-penelitian (pre-interview), yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi melalui penelaahan literatur dan observasi kelas, serta mengidentifikasi dan merangkum masalah pembelajaran. Kedua, perencanaan, yang mencakup identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, serta penyusunan siklus pembelajaran dan uji coba awal melalui peer-review. Ketiga, pengembangan bentuk produk awal, yang melibatkan penyiapan bahan ajar, penyusunan siklus pembelajaran, serta evaluasi buku pedoman dan alat bantu. Keempat, uji lapangan awal, yang dilakukan di 2-3 sekolah dengan 6-10 tempat pengalaman, menggunakan observasi, wawancara, dan angket untuk mengumpulkan data yang kemudian dianalisis. Kelima, revisi produk utama, yang dilakukan berdasarkan umpan balik dari hasil uji lapangan awal. Keenam, uji coba lapangan utama, yang melibatkan 3-5 sekolah dengan 30-80 peserta, di mana penilaian kinerja siswa dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran. Ketujuh, revisi produk fungsional, berdasarkan masukan dari uji coba lapangan utama. Kedelapan, uji lapangan produk siap pakai, yang dilakukan pada 10-30 sekolah dengan 40-200 peserta, menggunakan wawancara, observasi, dan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Kesembilan, revisi produk akhir, yang dilakukan berdasarkan saran dari uji lapangan terakhir. Kesepuluh, diseminasi dan implementasi, yang mencakup pelaporan dan publikasi

hasil penelitian melalui jurnal ilmiah serta kerja sama dengan penerbit untuk mengomersialkan produk, sekaligus mengawasi distribusi dan kontrol kualitasnya. Dari tahapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah utama dalam penelitian pengembangan meliputi desain produk, pengembangan, dan evaluasi.⁶



Model R&D yang dikembangkan oleh Borg dan Gall terdiri dari sepuluh tahap, yaitu pra-penelitian (pre-interview), perencanaan, pengembangan bentuk produk, uji lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan dengan produk, revisi produk akhir, serta tahap terakhir berupa diseminasi dan penyebarluasan produk.

4. Model ADDIE

Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan merupakan

⁶ Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Budaya* 1 (2023): 93.

metode penelitian dengan tujuan untuk melihat sejauh mana suatu produk memang benar-benar berkualitas serta relevan sesuai tujuan pembuatannya. Selanjutnya Gall, et. Al pada dasarnya tujuan dari penelitian serta pengembangan tersebut berupa pengembangan suatu produk dan juga pengujian efektifitasnya.⁷

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan program pelatihan, materi pendidikan, dan proyek pengembangan lainnya. ADDIE adalah singkatan dari lima tahap utama dalam proses ini: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Memilih model ini karna memberikan panduan langkah demi langkah yang jelas sehingga memudahkan untuk pengelolaan proyek.⁸

⁷ Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan."

⁸ Fitria Hidayat and Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning," *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.



Gambar 3.4
Tahap Model ADDIE

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model ADDIE karena memiliki struktur yang sistematis, sehingga memudahkan dalam perancangan dan pengembangan media. Dengan menggunakan model ADDIE, proses penelitian menjadi lebih terarah, efisien, serta memungkinkan perbaikan yang lebih mudah jika terjadi kesalahan.

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development* or *Production*, *Implementation* or *Delivery* dan *Evaluations*.

1. Analisis (*Analysis*)

Tujuan dari upaya ini adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya perbedaan dalam kinerja pembelajaran. Pada titik ini, dilakukan analisis kelayakan media pembelajaran dan kebutuhan untuk pengembangannya. Analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan analisis tugas adalah semua contoh dari

apa yang akan dipelajari oleh siswa selama tahap analisis.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan proses sistematis yang dimulai dengan merancang konsep media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *educaplay*, yang berupa web dengan disajikan beberapa permainan, dengan beberapa permainan dan pertanyaan yang ditulis.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, tugas-tugas dilakukan untuk merealisasikan desain produk yang telah dibuat sebelumnya. Hal ini dilakukan agar konsep media pembelajaran yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi produk yang siap untuk digunakan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini merupakan tahapan untuk menerapkan produk yang sudah dibuat dan dikembangkan sebelumnya. Implementasi ini dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang sudah dikembangkan.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, umpan balik pengguna produk dikumpulkan untuk menentukan perbaikan dan kelayakan produk, dan evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

C. Uji coba produk

Dimaksudkan untuk mengumpulkan data melalui uji coba produk adalah untuk menentukan seberapa efektif, efisien, dan menarik produk yang dibuat. Dalam hal ini, desain uji coba, subjek, jenis data, alat pengumpulan data, dan metode analisis data harus disebutkan secara berurutan. Uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan pengembangan media pembelajaran *educandy game*, yang mencakup uji coba pengguna, ahli media, dan ahli materi.

1. Desain uji coba

Desain uji coba disini untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran *educaplay* mengenai pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial ini, melibatkan 3 validator yaitu Dr. Husni Mubarok, S.Pd., M.Si. sebagai validator ahli materi, Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli bahasa dan Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd. sebagai validator ahli media. Sedangkan subjek uji coba lapangan pada penelitian ini melibatkan guru mata pelajaran IPAS dan peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negri 3 Jember.

a. Ahli materi

Ahli materi adalah seseorang yang berperan dalam menilai

isi dan bahasa pada materi yang digunakan dalam media. Hal ini dilakukan untuk memastikan kevalidan materi yang telah disusun. Pada tahap ini, peneliti melibatkan dosen ahli materi, yaitu bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si, yang merupakan dosen prodi biologi.

b. Ahli media

Ahli media adalah individu yang bertugas memberikan penilaian, saran, dan masukan terkait media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melibatkan dosen ahli media, yaitu ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd, selaku dosen media pembelajaran.

c. Ahli bahasa

Ahli bahasa adalah individu yang bertugas memberikan penilaian, saran, dan masukan terkait penggunaan, pengembangan, serta analisis bahasa dalam berbagai konteks. Pada tahap ini, peneliti melibatkan dosen ahli bahasa, yaitu bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd, yaitu dosen ilmu pengetahuan sosial.

d. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah individu yang berperan sebagai validator dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan seorang guru kelas sebagai ahli pembelajaran, yaitu Ibu Alfiah, S.Pd., M.Pd.

e. Peserta didik

Pada tahap ini, peserta didik menjadi subjek utama dalam penelitian, dengan fokus pada siswa kelas 5A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

3. Jenis data

Jenis data yang dikembangkan pada penelitian ini adalah

a. data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini meliputi hasil observasi, wawancara, serta masukan berupa kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli media, validator ahli materi, dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

b. data kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari skor hasil pengisian angket penilaian terhadap produk media pembelajaran *educaplay*. Penilaian tersebut dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa serta guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

4. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data pada tahap ini menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh seorang pengamat (observasi) terhadap individu (observer) tanpa ia sadari sedang diamati. Observasi berarti pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala yang diteliti.⁹

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi pasif. Dimana peneliti datang ketempat penelitian untuk mengamati kegiatan yang dilakukan oleh subjek, dan peneliti tidak terlibat dalam kegiatan tersebut. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang kegiatan belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *educaplay*.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah , artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancara.

Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran dan menganalisis kebutuhan siswa dalam belajar mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif. Temuan hasil wawancara dideskripsikan secara sistematis guna menjawab permasalahan penelitian dan keberhasilan produk yang digunakan.

⁹ Hasyim Hasanah, “Teknik-Teknik Observasi,” n.d., 21–46.

c. Angket

Angket atau metode kuosioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan data, juga disebut angket atau kuesioner, berisi daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis yang harus dijawab atau direspon oleh responden sesuai dengan presepsinya. Pada analisis ini data menggunakan angket ini guna untuk mengetahui hasil atau kelayakan media pembelajaran *educaplay* serta untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

d. dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumendokumen lain yang di butuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Dokumentasi dapat berupa foto-foto kegiatan pembelajaran berlangsung, data tertulis, dan fakta kejadian yang dijadikan

sebagai bukti dalam penelitian.

5. Instrumen pengumpulan data

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian dan pengembangan ini, instrumen pengumpulan data berupa lembar angket validasi terhadap media *Educaplay* dengan materi bencana alam. Proses validasi melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, serta tanggapan dari peserta didik.

a. Instrumen penilaian materi

Instrumen ini bertujuan untuk mengumpulkan data validasi dari penilaian ahli materi terkait kesesuaian dan daya tarik materi dalam pembelajaran. Kisi-kisi lembar atau angket validasi materi disusun menggunakan skala Likert.¹⁰

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala Likert, aspek penilaian dihitung menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar sebagai berikut:

Tabel 3.1
Instrumen ahli materi

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Materi yang disajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.	Materi yang disajikan lengkap dan mencakup semua informasi penting yang relevan dengan topik.
2	Materi sudah sesuai dengan penggunaan media	Materi ini dirancang sesuai dengan fitur dan kemampuan yang disediakan oleh media <i>Educaplay</i> .

¹⁰ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017).

	Educaplay.	
3	Materi yang disajikan mudah dipahami.	Materi disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh pembaca atau pengguna.
4	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.	Materi dilengkapi dengan contoh nyata atau ilustrasi visual yang memperjelas isi.
5	Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi (visual, audio, dll.).	Materi disajikan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran seperti gambar, video, atau audio.
6	Materi mencakup topik-topik penting bencana alam.	Semua topik utama terkait bencana alam dibahas dalam materi ini.
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan dalam materi ini sederhana dan mudah dimengerti oleh pengguna.
8	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.	Materi ini menggunakan bahasa yang jelas tanpa mengandung kesalahan tata bahasa atau struktur kalimat yang membingungkan.
9	Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa sederhana.	Istilah-istilah khusus dalam materi ini dijelaskan secara rinci menggunakan bahasa yang sederhana.
10	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang membingungkan.	Materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menyebabkan kebingungan pembaca.

b. Instrumen penilaian ahli media

Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan data validasi dari penilaian ahli materi mengenai kesesuaian dan daya tarik materi dalam pembelajaran. Kisi-kisi lembar atau angket validasi

materi disusun dengan menggunakan skala Likert.¹¹

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala Likert, aspek penilaian dihitung menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar sebagai berikut:

Tabel 3.2
Instrumen ahli media

No	Aspek penilaian	pernyataan
1	Aspek desain dan tampilan media	1. Desain media pembelajaran sesuai dengan materi yang menjelaskan bencana alam secara jelas dan relevan. 2. Media <i>Educaplay</i> memiliki penampilan yang menarik perhatian pengguna dan meningkatkan minat belajar.
2	Aspek bahan	1. Media pembelajaran dirancang untuk dapat digunakan dalam waktu yang lama tanpa kehilangan relevansi. 2. Aplikasi <i>Educaplay</i> menawarkan beragam jenis permainan yang mendukung pembelajaran. 3. Semua fitur yang disediakan dalam web <i>Educaplay</i> dapat digunakan dengan baik tanpa adanya kendala teknis. 4. Media <i>Educaplay</i> yang digunakan sesuai dengan prinsip evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien.
3	Aspek pemanfaatan	1. Penggunaan media <i>educaplay</i> meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang inovatif. 2. Media pembelajaran ini aman digunakan dan tidak mengandung konten yang berisiko bagi pengguna. 3. Media <i>Educaplay</i> membantu meminimalisir rasa bosan dengan

¹¹ Akbar.

		fitur interaktif dan menarik. 4. Media <i>Educaplay</i> mendukung pembelajaran tanpa mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran.
--	--	---

c. Instrumen penilaian ahli bahasa

Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan data validasi dari penilaian ahli bahasa mengenai kesesuaian, kejelasan, dan keefektifan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan tata bahasa, jelas, mudah dipahami, serta relevan dengan peserta didik.

Tabel 3.3
Instrumen ahli bahasa

No	Aspek penilaian	pernyataan
1	Kesesuaian penggunaan tata bahasa	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah bahasa yang benar.
2	Kejelasan dan keringkasan kalimat	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran disusun dengan jelas dan ringkas.
3	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat dan sesuai dengan konteks materi.
4	Kejelasan penyampaian informasi	Informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.
5	Kesesuaian bahasa dengan peserta didik	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.

d. Instrumen penilaian lembar ahli pembelajaran

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala Likert,

aspek penilaian dihitung menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar sebagai berikut:

Tabel 3.4
Instrumen ahli pembelajaran

No	Aspek penilaian	Pernyataan
1	Materi	1. Materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). 2. Materi yang disampaikan melalui media <i>Educaplay</i> disusun dengan jelas dan terstruktur. 3. Materi yang disajikan melalui media <i>Educaplay</i> mudah dipahami oleh peserta didik.
2	Media	1. Media <i>Educaplay</i> dapat dioperasikan dengan mudah oleh guru dan peserta didik. 2. Media <i>Educaplay</i> membantu peserta didik dalam mengingat materi dengan lebih baik 3. Media <i>Educaplay</i> efektif dalam menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran. 4. Media <i>Educaplay</i> yang dikembangkan relevan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. 5. Media <i>Educaplay</i> membantu mengurangi rasa bosan peserta didik melalui fitur-fitur yang interaktif. 6. Media <i>Educaplay</i> dirancang sesuai dengan fungsi utamanya sebagai alat bantu pembelajaran. 7. Tampilan media <i>Educaplay</i> dirancang menarik sehingga mampu menarik perhatian peserta didik.

e. Instrumen respon peserta didik

Instrumen ini berisi pernyataan mengenai penggunaan media kepada peserta didik. Pernyataan yang diajukan berkaitan dengan manfaat penggunaan media, dan hal ini sebaiknya digunakan untuk menyelesaikan penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah lembar angket yang diberikan kepada peserta didik.

Tabel 3.5
Instrumen peserta didik

No	Aspek penilaian	pernyataan
1	Peningkatan	1. Belajar menggunakan media Educaplay membuat peserta didik merasa senang dan termotivasi 2. Media Educaplay menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif di kelas. 3. Soal-soal yang disediakan dalam media Educaplay mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.
2	Pemahaman	1. Media Educaplay membantu peserta didik mengingat materi IPAS dengan lebih mudah dan efektif 2. Peserta didik merasa media Educaplay terkadang sulit untuk dipahami dalam penggunaannya 3. Media Educaplay mudah untuk dioperasikan dan dipahami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.
3	Ketertarikan	1. Materi bencana alam menjadi lebih menarik dan tidak membosankan dengan menggunakan media Educaplay bagi peserta didik. 2. Pembelajaran menggunakan media Educaplay menciptakan suasana belajar yang

		menyenangkan bagi peserta didik.
		3. Tampilan media Educaplay tidak membuat peserta didik semangat untuk belajar.
		4. Media Educaplay membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik

6. Teknik analisis data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur kelayakan produk serta hasil validasi produk yang telah dikembangkan. Pengukuran data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan SPSS. Sementara itu, data kualitatif digunakan untuk memperoleh informasi, kritik, dan saran yang didapatkan selama observasi dan proses validasi produk oleh para validator.

a. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas 5A Madrasah Ibtidaiyah 3 Jember, serta saran dan masukan dari validator ahli yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari angket dan hasil evaluasi peserta didik. Data angket dikumpulkan melalui validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, serta

peserta didik, dengan menggunakan skala Likert yang telah diadaptasi oleh Akbar.¹²

Tabel 3.6
Penskoran Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju/Selalu/Sangat Positif
4	Setuju/Sering/Positif
3	Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
2	Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif
1	Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah

Untuk menentukan skor penilaian hasil kevalidan produk, peneliti menggunakan rumus:

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat

ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut :

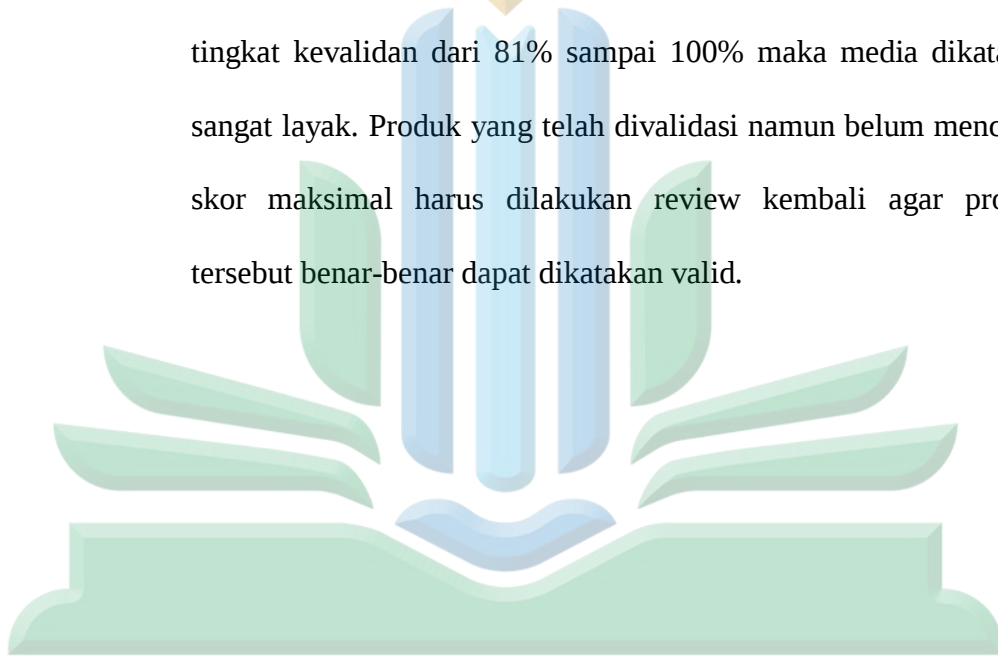
Tabel 3.7
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Keterangan
0%-20%	Sangat Tidak Valid (Layak)
21%-40%	Kurang Valid (Layak)

¹² Akbar.

41%-60%	Cukup Valid (Layak)
61%-80%	Valid (Layak)
81%-100%	Sangat Valid (Layak)

Apabila penilaian pertanyaan memenuhi syarat tertentu yaitu tingkat kevalidan dari 81% sampai 100% maka media dikatakan sangat layak. Produk yang telah divalidasi namun belum mencapai skor maksimal harus dilakukan review kembali agar produk tersebut benar-benar dapat dikatakan valid.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jember

1. Profil Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember adalah madrasah umum dengan ciri khas agama Islam yang terbuka bagi peserta didik dari berbagai latar belakang. Madrasah ini meyakini bahwa lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif dapat mendukung perkembangan pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap belajar yang baik pada siswa. Lingkungan madrasah dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar dan tempat untuk sosialisasi. Fasilitas belajar di madrasah ini dirancang untuk mendukung perkembangan belajar peserta didik, yang dikelompokkan sesuai dengan tingkat atau fase

pendidikan. Pertimbangan ini didasarkan pada kesamaan karakteristik peserta didik, sehingga memudahkan guru dalam mengelola fasilitas dan kegiatan pembelajaran.¹ Adapun misi yang ada di madrasah ini adalah:²

a. Berprestasi

- 1) Pengembangan kurikulum yang adaptif dan proaktif.

¹ Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3, "Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember," n.d., <https://min3jember.sch.id/read/2/profil>.

² Admin MIN 3 Jember, "Visi Dan Misi MIN 3 Jember," 2020, <https://min3jember.sch.id/read/3/visi-dan-misi>.

- 2) Prestasi akademik dan non akademik tingkat kabupaten dan propinsi.
- 3) Nilai dalam Asesmen / Ujian Kompetensi yang lebih baik.
- 4) Keberhasilan menemukan kemampuan diri, mengembangkan talenta dan kecakapan hidup.³

b. Berkarakter

- 1) Mengamalkan syariat Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengimplementasikan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil pelajar rahmatan lil alamin dalam aktualisasi kehidupan.
- 3) Membentuk generasi yang memiliki motivasi untuk selalu belajar dan mengembangkan diri.
- 4) Berperilaku kesantunan dalam kehidupan sehari-hari, seperti: berkata-kata yang sopan dan beradab santun terhadap orang tua, guru (ustadz/Ustadzah), teman-temannya dan masyarakat.
- 5) Berperilaku disiplin, jujur, bertanggung jawab, dan taat terhadap peraturan madrasah.
- 6) Gemar membaca pada peserta didik dan warga madrasah.
- 7) Pembiasaan membaca juz 30 sesuai dengan jenjangnya sebelum proses kegiatan belajar mengajar.
- 8) Pengembangan nilai-nilai cinta tanah air dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan upacara bendera setiap hari Senin

³ MIN 3 Jember.

dan Peringatan Hari Besar, Menyanyikan lagu Indonesia Raya sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

9) Melestarikan budaya nasional melalui lagu, tarian, dan permainan tradisional.

10) Mempunyai pola pikir mandiri dan bertindak secara original, kreatif, dan penuh inisiatif.

11) Menempatkan kepentingan umum diatas kepentingan pribadi atau golongan.⁴

c. Inovatif

1) Melaksanakan moda pembelajaran yang dinamis sesuai dengan tantangan abad 21

2) Meningkatkan kemampuan seluruh warga madrasah dalam memaknai keadaan yang dinamis dan selalu berubah.

3) Mengembangkan diri untuk menemukan solusi yang tepat, bermanfaat dan sesuai dengan keadaan masa kini dan mempersiapkan masa depan.

d. Berbudaya Lingkungan

1) Pelaksanaan pembiasaan 3 M (Mencegah terjadinya pencemaran, Melestarikan fungsi lingkungan, dan Menanggulangi kerusakan lingkungan hidup).

2) Warga madrasah yang peduli SEKAM (Sampah, Energi, Keanekaragaman Hayati, Air, Makanan Sehat).

⁴ MIN 3 Jember.

- 3) Menyayangi makhluk Allah (manusia, hewan, dan tumbuhan).
- 4) Penerapan perilaku ramah kepada sesama makhluk hidup (*anti bullying*).
- 5) Peduli lingkungan bersih dan sehat (bebas dari rokok, alkohol, narkoba, dan obat terlarang lainnya).

Dalam upaya mengimplementasikan visi madrasah terdapat misi yang dapat melengkapi pembelajaran sekolah sebagai berikut:⁵

- a) Merancang pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan inovatif yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar menemukan pembelajaran.
- b) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk menggali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal.
- c) Mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
- d) Melaksanakan bimbingan belajar/ekstrakurikuler secara khusus di Madrasah oleh guru profesional pada jam tertentu.
- e) Membangun lingkungan madrasah yang membentuk peserta didik berakhlakul karimah melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di madrasah.

⁵ MIN 3 Jember.

- f) Membangun lingkungan madrasah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global dan menjunjung nilai gotong royong.
- g) Mengembangkan perilaku cinta dan setia tanah air
- h) Mengembangkan perilaku warga madrasah untuk gemar membaca dengan gerakan literasi madrasah
- i) Mengembangkan budaya nasional melalui lagu, tarian, dan permainan tradisional.
- j) Selalu mengikuti perubahan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi terkini.
- k) Meningkatkan pelaksanaan pembiasaan 3 M (Mencegah terjadinya pencemaran, Melestarikan fungsi lingkungan, dan Menanggulangi kerusakan lingkungan hidup).
- l) Mengembangkan perilaku warga madrasah berbudaya lingkungan dan peduli SEKAM (Sampah, Energi, Keanekaragaman Hayati, Air, Makanan Sehat).
- m) Menyediakan sarana dan prasarana madrasah yang berkualitas, sehat dan ramah lingkungan.⁶

2. Data tenaga pendidik

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang berasal dari berbagai latar belakang, seperti budaya, sosial ekonomi, dan pendidikan. Beberapa di antaranya memiliki berbagai keterampilan, seperti bermusik, menyanyi, drama,

⁶ MIN 3 Jember.

ceramah, berbahasa Inggris, olahraga, Tahfidz, dan seni. Madrasah ini memfasilitasi pengembangan potensi dan bakat guru serta staf untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember diselenggarakan pada pagi hari, mulai pukul 07.00 hingga 14.00 WIB, berlangsung selama 5 hari, dari Senin hingga Jumat. Lembaga pendidikan ini mengutamakan mutu dan kualitas guru, yang terbukti dengan semua guru memiliki latar belakang pendidikan yang memadai. Jumlah tenaga pendidik dan kependidikan di madrasah ini sebanyak 36 orang, yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 2 wakil kepala sekolah bidang kurikulum, 2 wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, 21 guru kelas, 1 guru mata pelajaran Bahasa Arab, 3 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), 1 guru mata pelajaran Bahasa Inggris, 1 guru mata pelajaran PJOK, dan 6 pegawai.⁷

Berdasarkan data pendidik dan tenaga kependidikan, penelitian ini dilakukan dengan guru kelas 5A, yaitu Ustadzah Alfiah, S.Pd., M.Pd.

3. Data peserta didik

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember pada tahun ajaran 2024/2025 memiliki 609 peserta didik, yang terdiri dari 296 laki-laki dan 314 perempuan. Jumlah peserta didik di kelas 5A sebanyak 26 orang.

⁷ Admin MIN 3 Jember, "Data Tenaga Pendidik MIN 3 Jember," 2020, <https://min3jember.sch.id/direktori-guru-dan-tenaga-kependidikan>.

Tabel 4.1
Data Nama Peserta Didik Kelas 5A

No	Nama Peserta Didik	L/P
1.	Abizard Akbar Nurfattah	L
2.	Adina Zalika Ifra	P
3.	Afana Maura Aprilia	P
4.	Alya Sabrina Azka	P
5.	Aulia Khoirunnisa	P
6.	Az Zahwa Fitri Yusinda	P
7.	Darin Manchesta Nahdah	P
8.	Davana Kansa Rafani	P
9.	Deby Fahreza Syadid	L
10.	Dewi Rafifah Artanti Griselda	P
11.	Diana Aprilia Rizki	P
12.	Ghaziyah Azzalea Zakaria	P
13.	Helga Maheswara Ismail	L
14.	Keysha Alya Rabbani	P
15.	Lukluk Fajriyah Izzah Maulida	P
16.	Mohamad Gavin Ananda Prakoso	L
17.	Muhammad Bima Arka Putra	L
18.	Muhammad Fihris Ibadillah	L
19.	Nurina Izzatul Azkiya	P
20.	Radhina Islamadina	P
21.	Rohmah Rosyatul Aulia	P
22.	Serilia Putri Irawanda	P
23.	Shafina Putri Amani	P
24.	Tamim Ubaydillah	L
25.	Yumna Dewi Irdiorvala Gantari Nusantara	P
26.	Zhafran Zianurrahman	L
Laki-laki		8
Perembuan		18
Jumlah		26

Peserta didik di kelas 5A berjumlah 26 orang, seperti yang dijelaskan pada tabel di atas, terdiri dari 8 laki-laki dan 18 perempuan. Secara keseluruhan, kelas 5A mengikuti pelajaran dengan baik dan sangat memperhatikannya. Namun, dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, tingkat antusiasme kurang karena adanya kalimat-kalimat yang sulit dipahami dan dihafal.

4. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember sangat memadai dan mendukung kelancaran proses pembelajaran. Beberapa fasilitas yang ada antara lain 21 ruang kelas, yang masing-masing dilengkapi dengan pojok baca untuk mendukung literasi peserta didik, 1 musholla, 1 ruang perpustakaan, 1 kantin, 1 ruang guru, 1 kantor, 7 ruang toilet, 1 ruang UKS, dan 1 ruang gudang.

Setiap kelas dilengkapi dengan fasilitas yang memadai, termasuk kelas 5A yang terletak di lantai 2. Kelas tersebut dilengkapi dengan 1 papan tulis putih, 1 lemari, 1 kipas angin, 1 proyektor, 1 LCD, 1 pengeras suara Bluetooth, 2 meja kursi untuk guru, 26 meja kursi untuk siswa, dan pojok baca dengan berbagai buku.

B. Penyajian Data Uji Coba

Peneliti telah melakukan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, khususnya untuk

kelas 5A yang terdiri dari 26 siswa.

Sebelum produk ini diimplementasikan, dilakukan uji coba pengembangan dua kali. Pertama, produk diuji oleh ahli media, ahli materi dan, ahli bahasa kemudian diuji pada kelas 5A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Penelitian ini mengadopsi model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara bertahap.

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Dalam tahap analisis, peneliti mengumpulkan data dan informasi melalui observasi dan wawancara sebelum mengembangkan media *educaplay* untuk materi bencana alam dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Informasi yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan diperoleh melalui dua jenis analisis, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan, yang

dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis kerja

Analisis kerja dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi di kelas 5A MI Negeri 3 Jember, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Pada tahap ini, peneliti meninjau dan mempelajari kurikulum yang diterapkan di kelas 5A, yaitu Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 17

Oktober 2024, peserta didik di kelas 5A mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun, ditemukan kendala dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, terutama karena banyaknya istilah yang jarang ditemui dan sulit dipahami oleh siswa. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut menjadi rendah selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas 5A untuk mengetahui jenis media yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Alfiah, M.Pd., pada tanggal 16 Oktober 2024, diketahui bahwa guru memanfaatkan media cetak, gambar, serta terkadang menggunakan video sebagai tambahan dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti berencana mengembangkan media interaktif berbasis *Educaplay*, yang dilengkapi dengan video serta soal berbasis game. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta didik, sekaligus membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Media ini akan disesuaikan dengan materi yang diajarkan serta mempertimbangkan karakter peserta didik kelas 5A, yang lebih menyukai metode belajar berbasis permainan dan praktik langsung.

Selanjutnya, peneliti akan menganalisis tujuan pembelajaran pada bab Bumiku dengan tema Bumi Berubah, yang berfokus pada bencana alam. Dalam tujuan pembelajaran ini, peserta didik kelas 5A diharapkan mampu memahami konsep bencana alam, termasuk penyebab, dampak, serta langkah-langkah yang harus dilakukan saat bencana terjadi, dengan bantuan media *Educaplay*.

2. Tahap *Design* (desain)

Tahap perencanaan atau desain melibatkan proses membuat dan merancang media *educaplay* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, khususnya dalam materi mengenai bencana alam. Pada tahap ini, fokusnya adalah mengatur langkah-langkah perancangan dan pembuatan media berdasarkan isi materi dan desain yang akan dikembangkan untuk media tersebut.

a. Penyusunan materi pembelajaran

Peneliti akan menyusun materi pembelajaran yang akan digunakan dalam media *Educaplay* yang dikembangkan. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada topik bencana alam, mencakup penjelasan tentang pengertian bencana alam, berbagai jenis bencana alam, definisi masing-masing bencana alam, dampak dan akibat yang ditimbulkan, serta langkah-langkah yang harus dilakukan saat menghadapi bencana alam.

b. Pembuatan media, pemilihan game dan perancangan media.

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis game, yaitu *Educaplay*, dengan memilih salah satu dari 18 jenis game yang tersedia. Setelah menentukan jenis game yang akan digunakan, peneliti memulai tahap awal pengembangan sesuai dengan pilihan tersebut. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi bencana alam, peneliti memilih game bernama "*Quiz Video*." Game ini memungkinkan pengguna untuk memasukkan tautan YouTube dan menandai bagian video yang dapat diberi pertanyaan. Namun, peneliti memilih untuk membuat video sendiri menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, *Educaplay* juga mendukung penambahan gambar atau audio, yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran melalui media ini.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

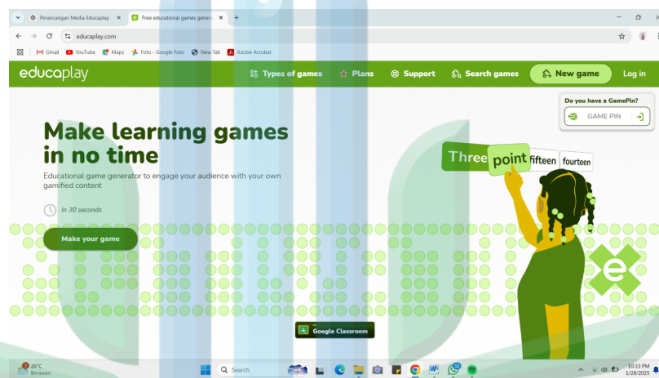
Tahap selanjutnya adalah pengembangan atau *development*, di mana pada tahap ini dilakukan proses pengembangan produk *educaplay* untuk materi bencana alam. Pengembangan ini mencakup penyempurnaan desain dan materi yang telah dirancang sebelumnya. Setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya adalah menguji kevalidannya. Adapun proses yang dilakukan oleh peneliti pada tahap pengembangan meliputi:

a. Pembuatan produk media *Educaplay* pada web.

Tahap ini, peneliti membuat serta menyempurnakan berdasarkan rancangan dari webnya sendiri, agar lebih mudah

dipagami. Adapun proses pembuatannya sebagai berikut:

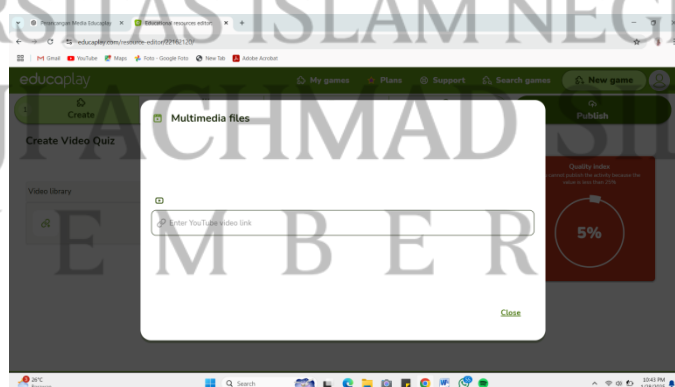
- 1) Jika pengguna belum memiliki akun, maka dapat mendaftar terlebih dahulu melalui google dengan website *educaplay* <https://www.educaplay.com>, kemudian klik login bagian pojok atas kanan.



Gambar 4.1

Tahap Awal *educaplay*

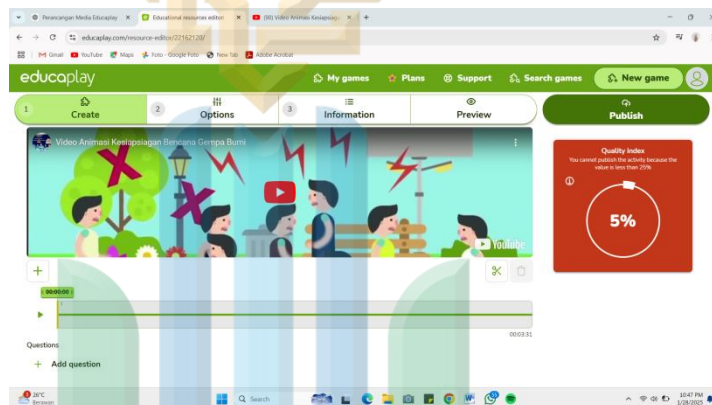
- 2) Setelah masuk pada web dan sudah login, peneliti memilih game yang mau digunakan yaitu quiz vidio, masukkan link vidio youtube yang sudah peneliti buat.



Gambar 4.2

Dasar pembuatan game quiz vidio

- 3) Selanjutnya tentukan bagian mana dalam video tersebut yang akan diberikan pertanyaan dan berikan pertanyaannya yang dapat diatur pertanyaan akan muncul di video.



Gambar 4.3
tampilan pembuatan *game quiz video*

- 4) Selanjutnya jika sudah mengisi pertanyaan kemudian pilih information dengan berikan nama game tersebut agar lebih mudah dicari



Gambar 4.4
tampilan pemberian nama *game quiz video*

- 5) Kemudian jika tanda *publish* sudah berwarna hijau maka

sudah dapat di publish dan dapat digunakan



Gambar 4.5

Tampilan *game quiz vidio* siap digunakan

- 6) Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi melalui media *educaplay* sudah *include* dengan beberapa pertanyaan tadi diawal yang bisa di tarok didepan vidio maupun dibelakang vidio.

b. Validasi produk media *Educaplay* pada materi bencana alam

Pada tahap validasi produk yang dikembangkan, terdapat

empat validator yang akan memberikan masukan tambahan dan penilaian sebelum produk dipublikasikan. Para validator tersebut meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Berikut ini adalah hasil validasi produk dari masing-masing validator:

1) Validasi ahli materi

Tahap validasi materi dilakukan oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si., yang merupakan dosen Biologi, pada tanggal 3 Januari 2025. Validasi ahli pembelajaran terhadap mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial dengan topik bencana alam menggunakan media *Educaplay* dilakukan melalui angket berbasis skala Likert dengan lima pilihan jawaban: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hasil validasi dari ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2
Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.	√				
2.	Materi sudah sesuai dengan dengan penggunaan media <i>Educaplay</i>	√				
3.	Materi yang disajikan mudah dipahami	√				
4.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.		√			
5.	Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi (visual, audio, dll.)	√				
6.	Materi mencakup topik-topik penting bencana alam.	√				
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		√			
8.	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.		√			
9.	Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa yang sederhana.		√			
10.	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan.		√			

2) Validasi ahli media

Tahap validasi ahli media dilakukan oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd., pada tanggal 16 Januari 2025. Validasi ini dilakukan terhadap media *educaplay* pada materi bencana alam dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Proses validasi menggunakan angket berbasis skala Likert dengan lima pilihan jawaban: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penilaian meliputi 10 aspek yang telah ditentukan. Hasil dari validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3
Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Desain pada media pembelajaran sesuai dengan materi bencana alam.	√				
2.	Penampilan media <i>Educaplay</i> menarik perhatian.	√				
3.	Media <i>Educaplay</i> yang digunakan memenuhi prinsip pembuatan evaluasi pembelajaran.		√			
4.	Semua fitur yang tersedia pada web berfungsi dengan baik.		√			
5.	Media <i>Educaplay</i> tidak mengganggu proses pembelajaran.	√				
6.	Aplikasi ini menyediakan berbagai ragam permainan.	√				
7.	Media pembelajaran ini dapat	√				

	digunakan dalam jangka waktu yang lama.					
8.	Media <i>Educaplay</i> dapat meminimalisir rasa bosan.	√				
9.	Penggunaan media <i>educaplay</i> meningkatkan motivasi belajar.	√				
10.	Media ini bersifat aman.		√			

3) Validasi ahli bahasa

Tahap validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd., pada tanggal 24 Januari 2025. Validasi ini mencakup penilaian terhadap tata bahasa pada modul ajar, materi, dan LKPD. Proses validasi dilakukan menggunakan angket berbasis skala Likert dengan lima pilihan jawaban: sangat

setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Penilaian mencakup 10 aspek yang telah ditentukan, dan hasil

dari validasi ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4

Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Kesesuaian penggunaan tata bahasa		√			
2.	Kejelasan dan keringkasan kalimat	√				
3.	Ketepatan penggunaan istilah	√				
4.	Kejelasan penyampaian informasi		√			

5.	Kesesuaian bahasa dengan Peserta didik	√				
----	--	---	--	--	--	--

4. Tahap *Implementation* (penerapan)

Implementasi adalah tahap uji coba produk yang dikembangkan pada media *educaplay* dengan materi bencana alam. Produk yang telah dinyatakan layak oleh para validator kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media *educaplay* yang dikembangkan serta suasana pembelajaran yang tercipta. Media ini diterapkan di kelas 5A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi bencana alam di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Kegiatan implementasi dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Januari 2025, sedangkan uji coba skala besar dilakukan pada tanggal 6 Februari 2025 di kelas 5A.

Selama implementasi, peserta didik menunjukkan perhatian yang baik terhadap pembelajaran, menyimak materi dengan saksama, dan berperan aktif melalui interaksi dengan media. Berikut ini adalah hasil angket respons guru terhadap media *Educaplay*:

a. Uji coba kelompok kecil

Tahap uji coba dilaksanakan di kelas 5A pada 30 Januari 2025 sebelum uji coba kelompok besar. Dalam tahap ini, siswa diminta untuk mendengarkan dan mempraktikkan penggunaan

media *educaplay* menggunakan handphone yang telah diberikan sebelumnya. Berikut adalah dokumentasi pelaksanaan uji coba kelompok kecil.



Gambar 4.6
Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil telah selesai dilaksanakan.

Selanjutnya, guru mengisi angket yang disediakan oleh peneliti untuk memberikan tanggapan mengenai media *Educaplay* dalam pembelajaran materi bencana alam. Tujuan dari angket ini adalah menilai kelayakan media sebelum digunakan dalam uji coba kelompok besar. Berikut adalah hasil angket mengenai respon guru terhadap media *Educaplay*.

Tabel 4.5
Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
Kesesuaian Materi						
1.	Materi tentang bencana alam yang disajikan melalui media <i>educaplay</i> sudah sesuai dengan kurikulum.	√				
2.	Materi bencana alam yang disajikan sudah mencakup konsep dasar yang harus dipahami siswa.	√				
3.	Media <i>educaplay</i> memudahkan siswa dalam memahami konsep bencana alam.		√			
4.	Media <i>educaplay</i> membantu memperjelas proses bencana alam runtut dan sistematis.			√		
5.	Contoh-contoh yang diberikan dalam materi menggunakan <i>educaplay</i> relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	√				
6.	Media <i>educaplay</i> memudahkan siswa dalam cara menghadapi bencana alam.		√			
Efektivitas Media						
7.	Media <i>educaplay</i> menarik perhatian siswa saat mempelajari bencana alam.	√				
8.	Media <i>educaplay</i> meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi bencana alam.		√			
9.	Media <i>educaplay</i> memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dengan efektif.		√			
10.	Media <i>educaplay</i> membantu siswa mengingat materi bencana alam dengan lebih baik.		√			
Kemudahan Pengguna						
11.	Media <i>educaplay</i> dapat diakses oleh siswa.	√				
12.	Guru dapat dengan mudah mengintegrasikan <i>educaplay</i> ke dalam		√			

	kegiatan belajar mengajar.					
13.	Instruksi dan fitur dalam media <i>educaplay</i> mudah dipahami oleh siswa.		√			
14.	Materi bencana alam di <i>educaplay</i> tidak memerlukan perangkat khusus yang sulit diakses siswa.		√			
Pengembangan Kompetensi Siswa						
15.	Media <i>educaplay</i> mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa terkait bencana alam.			√		
16.	Media <i>educaplay</i> mendukung keterampilan siswa dalam penggunaan teknologi.	√				

b. Uji coba kelompok besar

Tahap implementasi dilaksanakan pada 6 Februari 2025 di kelas 5A Madrasah Islam Negeri 3 Jember dengan jumlah 26 peserta didik. Sebelum memulai pembelajaran, siswa dikondisikan untuk mendengarkan dan memperhatikan penjelasan secara optimal. Sebagai persiapan sebelum memasuki materi, peneliti terlebih dahulu memberikan ice breaking agar siswa lebih segar dan siap menerima pelajaran.

1) Kegiatan pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, peneliti menyiapkan kelas serta media pembelajaran yang akan digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Setelah itu, peneliti menyapa peserta didik, menanyakan kabar, melakukan absensi, dan menjelaskan materi yang akan dipelajari pada

hari tersebut. Berikut adalah gambar dari kegiatan yang berlangsung.



Gambar 4.7
Kegiatan pendahuluan

2) Kegiatan inti

Dalam kegiatan ini, peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari serta media yang akan digunakan untuk mempermudah pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

Selanjutnya, peneliti menjelaskan kegunaan handphone dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *Educaplay*.

Berikut adalah kegiatan mengajar menggunakan media *Educaplay* pada materi bencana alam.



Gambar 4.8
Kegiatan inti

Setelah penjelasan, peserta didik dianjurkan untuk mengambil kembali handphone yang sebelumnya telah dikumpulkan guna mempraktikkan penggunaan media *educaplay*. Kegiatan dimulai dengan menampilkan *game* berupa video kuis sebagai pengantar materi, kemudian dilanjutkan dengan *game Froggy Jumps* untuk memperdalam pemahaman. Sebagai bentuk motivasi, lima peserta didik

dengan nilai tertinggi akan mendapatkan hadiah agar lebih semangat dalam belajar.



Gambar 4.9
Praktek Media *Educaplay*

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, peserta didik diajak untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari dengan harapan mereka dapat memahami konsep bencana alam dengan lebih baik.

Selama tahap implementasi, siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media *Educaplay*. Media ini membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Setelah menggunakan media tersebut, peserta didik mengisi angket untuk memberikan tanggapan mengenai pengalaman belajar dengan *Educaplay*. Kegiatan kemudian diakhiri dengan pembacaan doa bersama.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap evaluasi, yang merupakan tahap akhir dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE, dilakukan analisis untuk menilai keberhasilan media yang dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Educaplay* berdasarkan respon peserta didik dalam pembelajaran materi bencana alam pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas 5A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Peneliti mengidentifikasi manfaat serta kekurangan dari penggunaan media *Educaplay* setelah diterapkan, dengan

mengumpulkan data melalui angket respon peserta didik dan guru kelas. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media ini:

a. Kelebihan Media *Educaplay*

- 1) Membuat materi bencana alam lebih menarik dan meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
- 2) Dapat digunakan di luar jam pelajaran, seperti di rumah atau lingkungan sekitar.
- 3) Memungkinkan guru untuk menggunakannya berulang kali serta menyimpan data hasil jawaban peserta didik.
- 4) Memanfaatkan perangkat Android dan handphone secara lebih produktif dalam pembelajaran.

b. Kekurangan Media *Educaplay*

- 1) Membutuhkan jaringan internet dengan kapasitas cukup besar.
- 2) Terdapat iklan
- 3) Tidak semua handphone mendukung penggunaan media ini saat bermain.

C. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti, yang dibuktikan melalui hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta ahli pembelajaran dari guru kelas. Selain itu, respon peserta didik kelas 5A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember juga menjadi bagian dari analisis ini. Proses validasi

dilakukan oleh bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. sebagai validator ahli materi dari dosen Biologi, ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd. sebagai validator media dari dosen Pengembangan Media Pembelajaran, bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. sebagai validator ahli bahasa dari dosen Ilmu Pengetahuan Sosial, serta ibu Alfiah, S.Pd., M.Pd. sebagai validator ahli pembelajaran dari guru kelas 5A. Hasil validasi dari para ahli ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan media yang dikembangkan untuk pembelajaran.

1. Analisis data hasil validasi

Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu dosen ahli bahasa, dan satu guru ahli pembelajaran. Proses validasi bertujuan untuk menilai kevalidan media serta memperoleh saran dan masukan dari para validator. Masukan tersebut akan menjadi dasar dalam melakukan revisi agar media lebih optimal. Berikut adalah hasil validasi yang telah dilakukan.

a. Penilaian ahli materi

Penilaian ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang terdapat pada media pembelajaran, sebelum diuji coba kepada peserta didik. Ahli materi menyarankan agar materi pembelajaran dilengkapi dengan gambar nyata, tidak hanya animasi, agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, setiap materi sebaiknya mencantumkan identitas buku sebagai

referensi yang valid. Urutan isi dalam buku bahan ajar juga perlu diperbaiki agar lebih sistematis dan memudahkan pemahaman. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli materi.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	SKOR	
		X	Max
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.	5	5
2.	Materi sudah sesuai dengan dengan penggunaan media <i>Educaplay</i>	5	5
3.	Materi yang disajikan mudah dipahami	5	5
4.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.	4	5
5.	Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi (visual, audio, dll.)	5	5
6.	Materi mencakup topik-topik penting bencana alam.	5	5
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5
8.	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.	4	5
9.	Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa yang sederhana.	4	5
10.	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan.	4	5
Jumlah		45	50
Presentase		90%	
kategori			

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \quad V = \frac{45}{50} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

b. Penilaian ahli media

Penilaian ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli media.

Tabel 4.7

Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	SKOR	
		X	Max
1.	Desain pada media pembelajaran sesuai dengan materi bencana alam.	5	5
2.	Penampilan media <i>Educaplay</i> menarik perhatian.	5	5
3.	Media <i>Educaplay</i> yang digunakan memenuhi prinsip pembuatan evaluasi pembelajaran.	4	5
4.	Semua fitur yang tersedia pada web berfungsi dengan baik.	4	5
5.	Media <i>Educaplay</i> tidak mengganggu proses pembelajaran.	5	5
6.	Aplikasi ini menyediakan berbagai ragam permainan.	5	5
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.	5	5

8.	Media <i>Educaplay</i> dapat meminimalisir rasa bosan.	5	5
9.	Penggunaan media <i>educaplay</i> meningkatkan motivasi belajar.	5	5
10.	Media ini bersifat aman.	4	5
Jumlah		47	50
Presentasi		94%	
Kategori			

$$V = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\% \quad V = \frac{47}{50} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

c. Penilaian ahli bahasa

Penilaian ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan kesesuaian, kejelasan, dan keefektifan penggunaan

bahasa dalam media pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik. Ahli bahasa menyarankan diperbaiki untuk typo-typonya dan penggunaan tanda tanya(?) dan tanda seru (!)

diperhatikan lagi. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli media.

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	SKOR	
		X	Max
1.	Kesesuaian penggunaan tata bahasa	4	5
2.	Kejelasan dan keringkasan kalimat	5	5
3.	Ketepatan penggunaan istilah	5	5
4.	Kejelasan penyampaian informasi	4	5
5.	Kesesuaian bahasa dengan Peserta didik	5	5
Jumlah		23	25
Presentase		92%	
Kategori			

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V = \frac{23}{25} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

d. Penilaian ahli pembelajaran

Penilaian ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran serta materi yang telah dijelaskan, sebelum diuji coba kepada peserta didik. Saran yang diberikan ahli pembelajaran ialah untuk buku ajar diberikan hasil dokumentasi disaat penelitian. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli pembelajaran.

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	SKOR	
		X	Max
1.	Materi tentang bencana alam yang disajikan melalui media <i>educaplay</i> sudah sesuai dengan kurikulum.	5	5
2.	Materi bencana alam yang disajikan sudah mencakup konsep dasar yang harus dipahami siswa.	5	5
3.	Media <i>educaplay</i> memudahkan siswa dalam memahami konsep bencana alam.	4	5
4.	Media <i>educaplay</i> membantu memperjelas proses bencana alam runtut dan sistematis.	3	5
5.	Contoh-contoh yang diberikan dalam materi menggunakan <i>educaplay</i> relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	5	5
6.	Media <i>educaplay</i> memudahkan siswa dalam cara menghadapi bencana alam.	4	5
7.	Media <i>educaplay</i> menarik perhatian siswa saat mempelajari bencana alam.	5	5
8.	Media <i>educaplay</i> meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi bencana alam.	4	5
9.	Media <i>educaplay</i> memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dengan efektif.	4	5
10.	Media <i>educaplay</i> membantu siswa mengingat materi bencana alam dengan lebih baik.	4	5
11.	Media <i>educaplay</i> dapat diakses oleh siswa.	5	5
12.	Guru dapat dengan mudah mengintegrasikan <i>educaplay</i> ke dalam kegiatan belajar mengajar.	4	5
13.	Instruksi dan fitur dalam media <i>educaplay</i> mudah dipahami oleh siswa.	4	5
14.	Materi bencana alam di <i>educaplay</i> tidak memerlukan perangkat khusus yang sulit diakses siswa.	4	5
15.	Media <i>educaplay</i> mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis	3	5

	siswa terkait bencana alam.		
16.	Media <i>educaplay</i> mendukung keterampilan siswa dalam penggunaan teknologi.	5	5
Jumlah		68	80
Presentase		85%	
Kategori			

$$V = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\% \quad V = \frac{68}{80} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

T_{se} = Total Skor Empiric

T_{sh} = Total Skor Maksimal

e. Uji respon peserta didik

Media pembelajaran *educaplay* yang telah dinyatakan layak akan diuji secara langsung kepada peserta didik. Uji coba pertama

kali dilakukan pada kelompok kecil.

Tabel 4.10

Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Kecil

Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ₁	5	4	5	3	5	3	4	5	5	5	44
X ₂	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	45
X ₃	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	46

X ₄	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	46
X ₅	5	3	4	4	5	5	5	4	3	5	5	43
X ₆	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	47
X ₇	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	46
X ₈	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	46
X ₉	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	46
X ₁₀	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
JUMLAH	47	41	42	45	48	45	48	45	48	49	49	458

$$P = \frac{JK}{J} \times 100\%$$

$$P = \frac{458}{500} \times 100\% = 91,6 \%$$

$$J = SM \times JP \times JA$$

Keterangan:

JK = Jumlah Keseluruhan

J = Jumlah

SM = Skor Maksimum

JP = Jumlah Peserta

JA = Jumlah Angket

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil pada Tabel 4.10,

media *educaplay* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dengan persentase kelayakan sebesar 91,6%, yang termasuk dalam kategori sangat layak (valid), media ini dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan di kelas 5A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember dengan melibatkan 26 peserta didik. Dalam proses ini,

peserta didik mengamati dan menggunakan media *educaplay* yang telah dikembangkan. Setelah uji coba selesai, peneliti membagikan 26 lembar angket respon kepada seluruh peserta didik. Hasil analisis angket respon peserta didik dalam uji coba skala besar akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11
Analisis Respon Peserta Didik Skala Besar

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Besar											
Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ₁	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	42
X ₂	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	46
X ₃	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	35
X ₄	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	47
X ₅	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
X ₆	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	42
X ₇	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48
X ₈	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48
X ₉	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	42
X ₁₀	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	42
X ₁₁	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
X ₁₂	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	45
X ₁₃	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	44
X ₁₄	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	46
X ₁₅	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48
X ₁₆	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	46

X ₁₇	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	45
X ₁₈	3	3	4	5	5	5	5	4	5	4	43
X ₁₉	5	4	4	5	5	3	4	5	5	5	45
X ₂₀	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
X ₂₁	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
X ₂₂	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
X ₂₃	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
X ₂₄	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	43
X ₂₅	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
X ₂₆	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	45
JUMLAH	114	109	109	113	112	115	112	114	117	117	1132

$$P = \frac{JK}{J} \times 100\%$$

$$P = \frac{1132}{1300} \times 100\% = 87,15 \%$$

$$J = SM \times JP \times JA$$

Keterangan:

JK = Jumlah Keseluruhan

J = Jumlah

SM = Skor Maksimum

JP = Jumlah Peserta

JA = Jumlah Angket

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Berdasarkan hasil uji coba skala besar pada Tabel 4.11, diperoleh persentase sebesar 87,15%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap media yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *educaplay* sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, khususnya pada materi bencana alam.

2. Analisis Kelayakan

Media *educaplay* dikembangkan oleh peneliti dan divalidasi oleh empat ahli, yaitu Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si., selaku dosen Biologi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai validator ahli materi. Ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd., selaku dosen pengembangan media pembelajaran sebagai validator media. Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai validator bahasa serta Ibu Alfiah, S.Pd., M.Pd., selaku guru kelas 5A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember sebagai validator ahli pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.12
Hasil Presentase Validasi

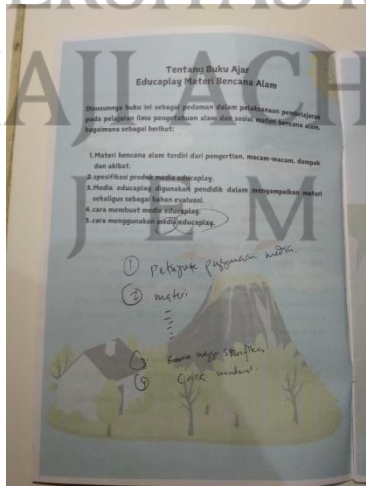
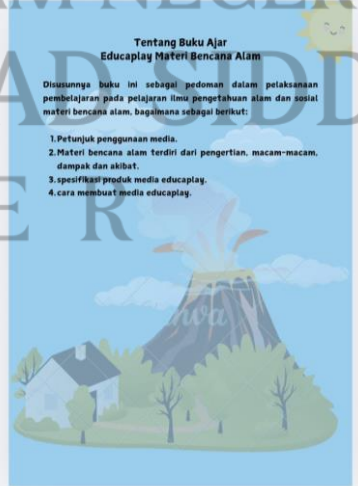
No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Materi	90%	Sangat Valid
2.	Validator media	94%	Sangat Valid
3.	Validator Bahasa	92%	Sangat Valid
4.	Validator pembelajaran	85%	Sangat Valid
Nilai rata-rata presentase		90,25%	Sangat Valid

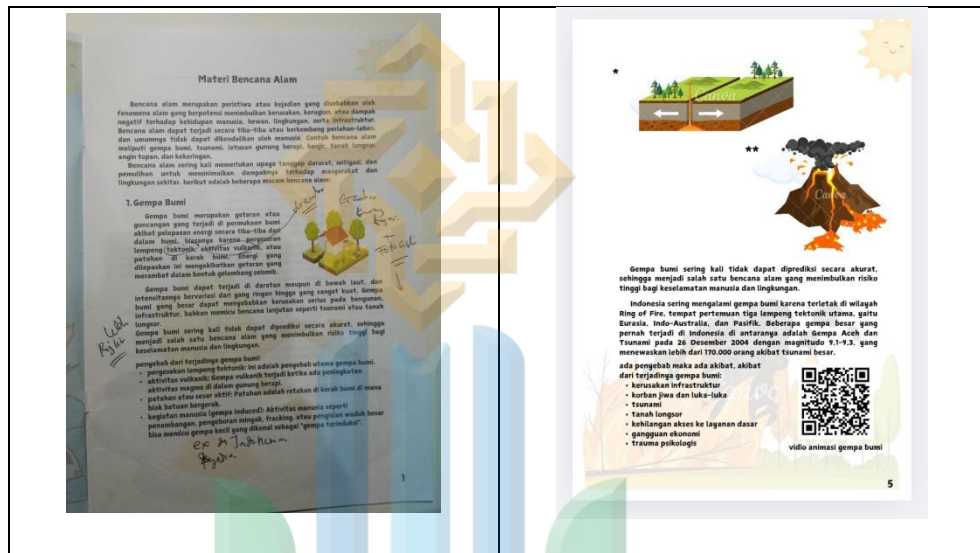
Berdasarkan hasil analisis dari empat validator, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 90,25%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media *educaplay* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan sangat layak untuk diimplementasikan. Dengan demikian, media *educaplay* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk, perbaikan dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Berikut ini disajikan berbagai masukan dari masing-masing validator yang digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

Tabel 4.13
Revisi Produk

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	
	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pada pembelajaran sangat penting pada peningkatan kualitas proses pembelajaran. Hal ini dipengaruhi dengan pesatnya teknologi dalam pendidikan yang mendorong terciptanya sebuah pembelajaran yang efisien.¹ Maka dari itu, menggunakan media penting dalam peningkatan keinginan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini memperoleh hasil produk yang berwujud media *educaplay* yang dipergunakan sebagai perangkat pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi bencana alam di kelas 5A. Dengan penggunaan media ini, pembelajaran menjadi lebih menarik, yang membuat siswa lebih terlibat dan aktif dalam prosesnya.

Lebih lanjut analisis produk yang telah di revisi untuk pengembangan dan penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Media *educaplay*

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, dibuktikan hasil wawancara kepada ibu Alfiah S.Pd, M.Pd. sebagai guru di kelas 5A sebagai berikut:

“Siswa kelas 5A lebih menyukai pembelajaran matematika karena metode belajarnya bersifat nyata atau langsung. Mereka lebih tertarik pada kegiatan menghitung dan mencongak dibandingkan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

¹ Kristanto Andi, *Media Pembelajaran* (surabaya: Bintang Surabaya, 2016), 1.

dan Sosial, yang mengandung banyak istilah serta kosakata sulit, sehingga sulit untuk dihafal dan dipahami. Akibatnya, siswa cenderung merasa kurang termotivasi dalam mempelajari kedua mata pelajaran tersebut”.

Kesimpulannya bahwa di kelas 5A lebih antusias mengikuti pelajaran matematika dibandingkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial disebabkan pengertian dan banyak pemahaman yang detail.

Media *educaplay* merupakan sebuah perangkat pembelajaran interaktif yang mendasari pembelajaran sambil bermain dengan akses pada android. Perangkat ini sangat mendukung guru dalam pembelajaran dengan cara memberikan dorongan semangat belajar peserta didik, menginisiasi keterlibatan secara aktif selama pembelajaran, membuat suasana pembelajaran yang menggembirakan, kemudian mampu dipergunakan baik di sekolah hingga di luar sekolah. Validitas dan kegunaan media ini pada pembahasan pembelajaran didukung langsung hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti.

Pengembangan media *educaplay* menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yakni Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*)

Langkah pertama yang dilaksanakan peneliti ialah analisis. Pada tahapan ini, peneliti menganalisis kinerja dan keperluan dengan melaksanakan observasi atau pengamatan serta wawancara di

Madrasah Ibtida'iyah Negeri 3 Jember pada 15 Oktober 2024. Tujuan kegiatan ini ialah untuk mengumpulkan informasi tentang pembelajaran, media pembelajaran yang dipergunakan, serta hambatan yang dihadapi pada pelaksanaannya.

Tahap kedua adalah *desain* (perencanaan). Peneliti merancang media pembelajaran dengan merangkai materi bencana alam. Selanjutnya, peneliti merangkai tampilan pada media *Educaplay*, termasuk pemilihan setiap elemen seperti gambar dan video. Memastikan dalam gambar yang dipilih sudah sesuai dengan materi yang hendak disampaikan supaya mendukung efektivitas pada pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah *development* (pengembangan). Peneliti membuat dan mengembangkan media pembelajaran dan melakukan uji. Pada prosesnya dimulai dengan memahami materi peserta didik melalui pengaplikasian kode yang diberikan oleh guru di depan proyektor. Selanjutnya, mengembangkan media dengan mengakses *Educaplay*, yang terdapat varian permainan edukatif yang mampu diakses kapan saja dan dimana saja. Sesudah dikembangkan, dilakukan uji validasi oleh empat validator, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran.

Tahap keempat adalah *implementation* (penerapan). Ciptaan yang sedia dikembangkan dan diuji diimplentasikan langsung pada pembelajaran. Implementasi media pembelajaran dilaksanakan di kelas

5A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember pada 26 peserta didik. Implementasi dilaksanakan dua skala, yakni uji coba skala kecil dengan melibatkan 10 peserta didik dan uji coba skala besar dengan melibatkan 26 peserta didik kelas 5A.

Tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi). Peneliti memberikan penilaian keberhasilan pada pengembangan media berpedoman dengan hasil uji dan respon yang didapat melalui angket serta wawancara kepada Ibu Alfiah, S.Pd., M.Pd. Beliau menyampaikan :

“Bahwa media ini sangat menarik karena memungkinkan santri belajar sambil bermain. Selain itu, santri kelas 5A juga dapat memahami manfaat penggunaan HP dalam pembelajaran. Dari pengamatannya, santri menunjukkan antusiasme dan semangat tinggi saat menggunakan media ini.”

Mengacu pada hasil wawancara, didapati kesimpulan bahwa media *educaplay* yang sudah melalui pengembangan sangat layak dipergunakan pada pembelajaran. Dapat dikatakan meningkatkan

gairah belajar serta motivasi peserta didik kelas 5A dalam belajar dan pemahaman materi bencana alam pada pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial.

2. Kelayakan media *educaplay*

Sebelum diuji pada siswa, terutama siswa kelas 5A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, kelayakan media *educaplay* telah diverifikasi melalui berbagai proses validasi oleh para ahli. Hasil validasi ini memastikan media yang dikembangkan layak digunakan. Ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran yakni para validator pengembangan ini.

Uji yang sebelumnya dilaksanakan kepada peserta didik. validasi ahli materi bertujuan untuk mendapati validitas materi pada media pembelajaran. Mendapatkan nilai 45, dari total 50, dan presentasi sebesar 90%, dengan kategori sangat layak.

Validasi ahli media memiliki tujuan untuk menilai tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Hasilnya memperoleh nilai 47 dari total skor keseluruhan 50, dan memperoleh presentasi sebesar 94% dengan kategori sangat layak.

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan kesesuaian, keefektifan dan kejelasan penggunaan bahasa sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Dengan memperoleh nilai 23 dari total skor keseluruhan 25, dan memperoleh presentasi 92% dengan kategori sangat layak.

Validasi ahli pembelajaran bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan media pembelajaran serta materi yang telah dipaparkan, sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Validasi ini memperoleh nilai 68 dari total skor keseluruhan 80, dan memperoleh presentasi sebesar 85% dengan kriteria sangat layak.

Media *educaplay* diuji dalam dua tahap, uji skala kecil dan uji skala besar. Uji skala kecil menunjukkan hasil bahwa media tersebut layak dipergunakan pada pembelajaran dan memiliki persentase kelayakan sebesar 91,6%, yang menempatkannya dalam kategori sangat layak (valid). Berdasarkan hasil ini, media tersebut diuji pada

skala besar.

Uji coba Media ini memiliki persentase 87,15% dalam uji coba skala besar dan juga termasuk dalam kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa itu adalah alat pembelajaran yang baik.

Hasil analisis dari empat validator menunjukkan bahwa media *Educaplay* menerima nilai persentase rata-rata sebesar 90,25%. Nilai validitas menyatakan media yang dikembangkan telah memenuhi persyaratan dan sangat layak dipergunakan. Oleh karenanya sumber daya *Educaplay* mampu dipergunakan bagi pendukung dalam pembelajaran.

B. Saran pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan produk

- a. Dalam penelitian serupa, disarankan untuk mengembangkan *platform Educaplay* dengan lebih dari dua jenis permainan agar variasi pembelajaran semakin menarik dan tidak monoton.
- b. Selain jenis permainan, diharapkan penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi tema pembelajaran lain, sehingga *Educaplay* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan yang lebih luas.
- c. Untuk memaksimalkan fitur yang tersedia, disarankan menggunakan akun premium *Educaplay* yang menawarkan lebih banyak fitur canggih, seperti analisis hasil belajar yang lebih

mendetail.

2. Diseminasi produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *Educaplay* yang berisi materi tentang bencana alam dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media ini dirancang untuk digunakan di kelas 5 pada berbagai jenjang lembaga pendidikan, baik Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI), maupun lembaga pendidikan lainnya. Media ini dapat diakses melalui web <https://www.educaplay.com>, dimana pengguna dapat mencari game sesuai dengan kebutuhan.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk membuat media untuk belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, khususnya tentang hal-hal yang berkaitan dengan bencana alam. Oleh karena itu, penelitian perlu dilakukan lagi untuk meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, penulis mengusulkan beberapa langkah penelitian tambahan.

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan menerapkan media *Educaplay* untuk berbagai mata pelajaran dan materi pembelajaran lainnya. Ini akan memungkinkan mereka untuk membuat pengalaman belajar yang lebih beragam. Selain itu, penambahan karakter dan ikon yang lebih realistis dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, pengembangan media juga dapat

dilakukan dengan menggabungkannya dengan metode pembelajaran lain untuk menciptakan variasi yang leluasa dalam proses belajar mengajar.

C. Kesimpulan

Media pendidikan tentang materi bencana alam menghasilkan kesimpulan berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis educaplay yang dilakukan oleh siswa kelas 5A di MIN 3 Jember telah diuji coba melalui uji validasi. seperti yang ditunjukkan oleh validasi ahli. Secara keseluruhan, presentasi ahli materi mencapai 90%, presentasi ahli media mencapai 94%, presentasi ahli bahasa mencapai 92%, dan presentasi ahli pembelajaran mencapai 85%. Secara keseluruhan, presentasi ahli materi mencapai 90,25%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Data yang dikumpulkan dari uji produk yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji skala kecil dan uji skala besar, menunjukkan bahwa alat pendidikan yang dikembangkan mampu dipergunakan pada pengajaran. Dengan nilai presentase sebesar 91,6% kategori sangat layak (valid) uji skala kecil, media dapat diuji coba dengan uji skala besar. Hasil uji skala besar menunjukkan bahwa nilai presentase sebesar 87,15% kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa kategori tersebut layak digunakan selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Andi, Kristanto. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Arianatasari, Ajeng. "Penerapan Desain Model Plomp Pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Guided Inquiry." *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 6, no. 1 (2015): 36–40.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/35/article/view/24947/22854>.
- Athiyatun Nadhrah. "Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al- Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang," 2024.
- Ayu, Lestari. "Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Pada Materi Bencana Alam Di Kelas V MI Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo." *Skripsi* 75, no. 17 (2021): 399–405.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahan Surat Al-Mujadilah:11*. Bandung: Rouhotul Jannah, 2009.
- Devina, Ayuningrum. "The Effectiveness Of Using Educaplay -Based Teaching Media For Teaching Vocabulary Of The Tenth Grade Students In SMA 2 Bae Devina Ayuningrum 1 Muria Kudus University, Indonesia" 2, no. 2 (2024): 83–88.
- Dewy, Mega Silfia, Muhammad Isnaini, Yoakim Simamora, Agnes Irene Silitinga, and Erita Astrid. "Implementasi Model 4D Dalam Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Elektronika Dasar." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 10, no. 2 (2023): 97. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i2.54009>.
- Dianita, Ega, Aradea Nanda Bilkis, Defri Berliansyah, Elsa Hidayah, and Ainun Nikmatuzzakiyah. "Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang." *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 7 (2024): 275–82.
- Edithya, Damayanti Ferica. "Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Game Educandy," 2023, 1–14.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.
- "Educaplay," n.d. <https://www.educaplay.com/>.

Efrina, Nisa. *Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Educandy Pada Anak Usia 5-5 Tahun Di Tk Harapan Bunda Way Jambu Pesisir Selatan*, 2024.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

Fadilla Amara Zenobia. "Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma N 9 Kota Jambi," 2023.

Fayrus, and Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.

Habe, Hazairin, and Ahiruddin Ahiruddin. "Sistem Pendidikan Nasional." *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis* 2, no. 1 (2017): 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>.

Hakim, Abdul. "Makna Bencana Menurut Al-Qur'an : Kajian Fenomena Terhadap Bencana Di Indonesia." *Hermeunetik* 7, no. 2 (2013): 279–96.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.

Hasanah, Hasyim. "Teknik-Teknik Observasi," n.d., 21–46.

Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.

Hidayat, Rahmat. *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*. Medan: LPPPI, n.d.

Indonesia, Kementerian Agama Republik. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. indonesia: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019.

Kemendikbud. "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA." *Merdeka Mengajar*, 2022. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3. "Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember," n.d. <https://min3jember.sch.id/read/2/profil>.

MIN 3 Jember, Admin. "Data Tenaga Pendidik MIN 3 Jember," 2020.

<https://min3jember.sch.id/direktori-guru-dan-tenaga-kependidikan>.

———. “Visi Dan Misi MIN 3 Jember,” 2020.
<https://min3jember.sch.id/read/3/visi-dan-misi>.

Musholliyat. “Efektifitas Media Pembelajaran Educandy Dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Kelas VIII Di Madrasah Tsawiyah Al-Azhar Ajung Jember Tahun Pelajaran 2023/2024,” 2024.

“Observasi dan Wawancara Guru Kelas 5A MIN 3 Jember,” 16 Oktober 2025.

Okpatrioka. “Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Budaya* 1 (2023).

———. “Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

Sánchez Salazar, L. A., H. J. Gallardo Pérez, and L. S. Paz Montes. “The Educaplay Interactive Platform for the Learning of Mathematics in Populations with Special Educational Needs.” *Journal of Physics: Conference Series* 1329, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1329/1/012020>.

Setio Rini, Devi. “Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur.” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016.

Shoffa, Shoffan, and Fahmi Cholid. *Buku Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah, 2024.

Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.

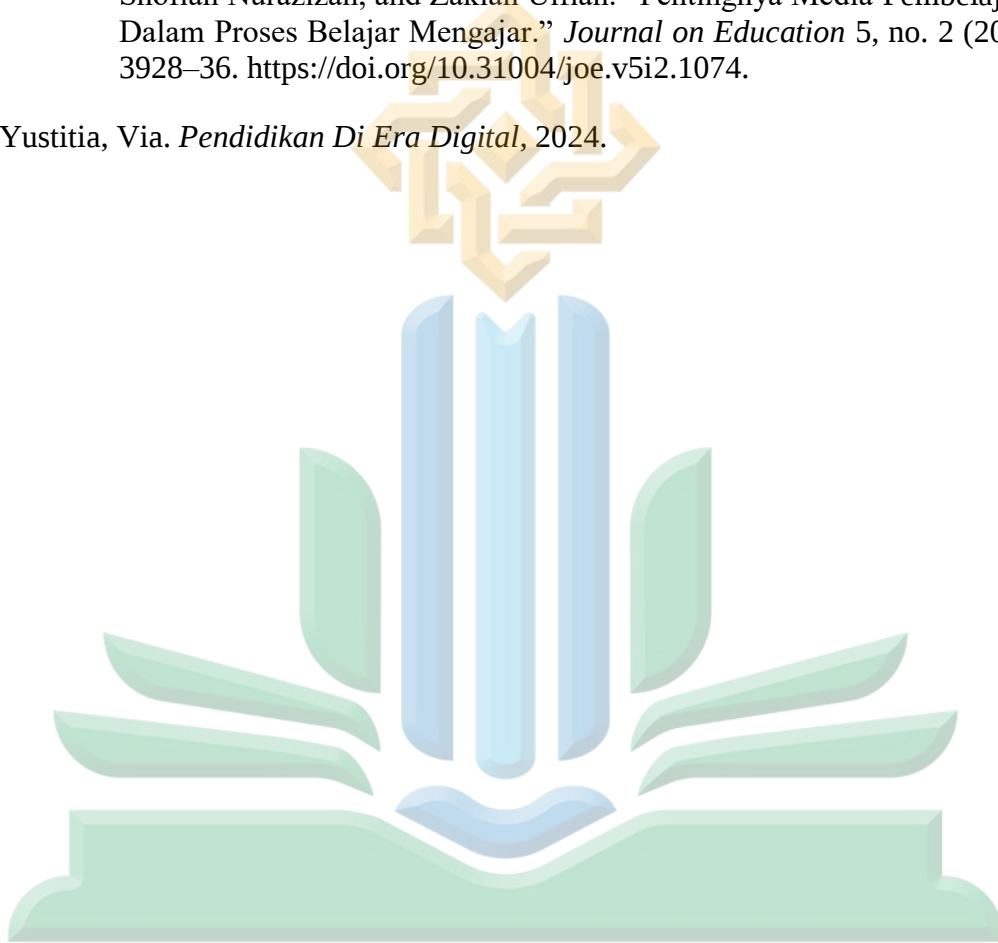
Teni, Nurrita. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 03 (2018): 171–87.

W, Sri Surachmi, Slamet Utomo, Erik Aditia Ismaya, and Su’ad Su’ad. “Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP : Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study Di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati.” *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 6 (2024): 441–49. <https://doi.org/10.59837/7yn48p28>.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani

Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Yustitia, Via. *Pendidikan Di Era Digital*, 2024.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lilik Dewi Candra Wulan

NIM : 211101040007

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis di kutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undang yang berlaku.

Demikin surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember 15 Maret 2025

Saya yang menyatakan



Lilik Dewi Candra Wulan
NIM.212101040017

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub variabel	Indikator	Sumber data	Metode penelitian	Fokus penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>Educaplay</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember	1. Media pembelajaran	1. Pengertian media pembelajaran 2. Manfaat media pembelajaran 3. Fungsi media pembelajaran	1. dari bahasa Latin yang berarti medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. 2. Memperjelas penyajian informasi materi 3. Sarana penyampai informasi pelajaran 1. <i>Educaplay</i> dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan sambil bermain	Data primer: Informan: 1. Guru mata pelajaran IPAS 2. Wakakurikulum MIN 3 Jember 3. Siswa kelas 5A MIN 3 Jember	1. metode penelitian R&D (<i>Research and Development</i>) 2. model pengembangan 3. teknik pengumpulan data: • observasi • wawancara • angket • dokumentasi 4. jenis data • kualitatif • kuantitatif 5. analisis data: • kualitatif • kuantitatif 6. uji coba produk • uji ahli media, materi, dan bahasa • respon guru	1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran <i>Educaplay</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember? 2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Educaplay</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?
	2. Media pembelajaran <i>Educaplay</i>	1. Pengertian <i>educaplay</i>	1. Cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta bagaimana keduanya berinteraksi	Data sekunder: 1. Buku 2. Jurnal 3. internet		
	3. Mata pelajaran IPAS	1. Pengertian ilmu pengetahuan alam dan sosial 2. Materi bencana alam	2. Peristiwa atau rangkaian peristiwa yang disebabkan oleh alam			

Lampiran 3

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara Wakakurikulum MIN 03 JEMBER

1. Kurikulum apa yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?
2. Apa strategi yang digunakan sekolah untuk meningkatkan mutu Pendidikan?
3. Apa harapan anda untuk sekolah ini kedepannya?

B. Wawancara guru kelas 5A

1. Bisa Anda ceritakan sedikit tentang pengalaman Anda mengajar di MIN 03 Jember, terutama di kelas 5A?
2. Pelajaran apa saja yang mudah dan sulit diterima oleh peserta didik?
3. Bagaimana cara mengatasi hal tersebut?
4. Metode dan media apa yang sering dipakai ketika didalam kelas, dan bagaimana respon siswa siswi ketika pembelajaran ?
5. Untuk IPAS sendiri apakah kendala ketika pembelajaran?
6. Media apa yang sering digunakan ketika pembelajaran IPAS?
7. Bagaimana pendapat anda terkait media yang akan dikembangkan ?

C. Wawancara peserta didik

1. Apakah kamu suka Pelajaran IPAS?
2. Apakah ada kegiatan atau cara agar lebih memahami materi?
3. Bagaimana menurut kamu ketika belajar ipas menggunakan media seperti video atau Web pembelajaran seperti Educaplay?

Lampiran 4



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Lilik Dewi Candra Wulan
Instansi	:	MIN 3 JEMBER
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	MI
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Kelas	:	5 A
Elemen	:	Pemahaman IPAS
Alokasi Waktu	:	2x30 (2 jp)

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik memahami tentang bencana alam (Fase C) pada kelas sebelumnya

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (P5P2RA)

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
2. Berkebinekaan global
3. Mandiri
4. Bernalar kritis dan Kreatif
5. Cinta tanah air dan *muwatanah* ditunjukkan dengan bekerja keras rajin belajar dan menghargai usaha teman
6. *Ta,addub* mengikuti pembelajaran sampai dengan selesai serta mengikuti tata tertib di dalam kelas

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ **Sumber Belajar** : Buku LKS
- ❖ **Media** : ruang kelas, Media Interaktif (*Educaplay*), Handphone, dan laptop

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler
- ❖ Jumlah siswa 25

F. MODA PEMBELAJARAN

- ❖ Luring atau tatap muka.

G. MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- ❖ Model pembelajaran : *mobile learning* dan *Game-Based Learning*
- ❖ Metode : *Inquiry*, tugas dan Tanya jawab

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir Fase C, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami letak dan kondisi geografis yang berfungsi sebagai dasar untuk melakukan suatu tindakan, untuk digunakan dalam mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Konsep-konsep tersebut memungkinkan peserta didik untuk menerapkan dan mengembangkan keterampilan inkuiri sains mereka.

B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ Mengetahui pengertian dan macam-macam bencana alam
- ❖ Menjelaskan terjadinya bencana alam
- ❖ Mengetahui penyebab dan akibat terjadinya bencana alam
- ❖ Mengetahui cara menghadapi bencana alam

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bencana alam, macam-macam, serta sebab dan akibat terjadinya bencana alam

D. KATA KUNCI

- ❖ Bencana alam
- ❖ Macam-macam bencana alam
- ❖ Sebab bencana alam
- ❖ Akibat bencana alam
- ❖ Iklim

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pendahuluan

Kegiatan Orientasi (10 menit)

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran, kerapian pakaian dan kebersihan kelas.
3. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menampilkan yel-yel atau *Ice Breaking*
4. Guru dan siswa melakukan apersepsi melalui Tanya jawab (mengulang kembali materi sebelumnya)
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik
7. Ada yang tahu apa itu bencana alam?
8. Macam-macam bencana alam?

Kegiatan inti (40 menit)

9. Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan mengenai bencana alam yang disekitar lingkungan

10. Guru memberikan penjelasan tentang macam-macam bencana alam, penyebab dan akibat bencana alam
11. Kemudian tanyakan, "bagaimana sudah faham belum apa bencana alam dan apa saja macamnya?"
12. Kemudian guru mempersilahkan peserta didik untuk mengambil *handphone* yang telah dikumpulkan sebelumnya.
13. Guru membuka media yang akan dipelajari dan memberikan arahan kepada peserta didik untuk memindai kode yang berada di depan LCD.
14. Guru meminta peserta didik untuk mengamati video yang ditampilkan.
15. Kemudian peserta didik menjawab pertanyaan dari materi yang berada pada video.
16. Lalu diberikan rangsangan apakah sudah memahami pelajaran dengan pertanyaan sederhana, apa yang telah dijelaskan sebelumnya.
17. Setelah itu guru memberikan sebuah LKPD yang berisikan siswa untuk memindai berkode yang sudah tertera, pada media dan mengerjakannya di *handphone*
18. Kemudian di koreksi secara bersama agar peserta didik mengetahui letak kesalahan yang telah dilakukan.

Kegiatan Penutup (10 menit)

19. Guru dan Siswa melakukan refleksi dalam bentuk Tanya jawab
20. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
21. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama.
22. Guru menutup pembelajaran dengan salam

F. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

- ❖ Untuk peserta didik yang sudah memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik lebih jauh disarankan untuk menganalisis pemecahan masalah terkait topik ini dari berbagai referensi yang relevan
- ❖ Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (*Joyfull learning*)
- ❖ Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini disarankan untuk belajar kembali tentang bencana alam di luar kelas sesuai kesepakatan antara guru dengan peserta didik.
- ❖ peserta didik juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya (*tutor sebaya*)

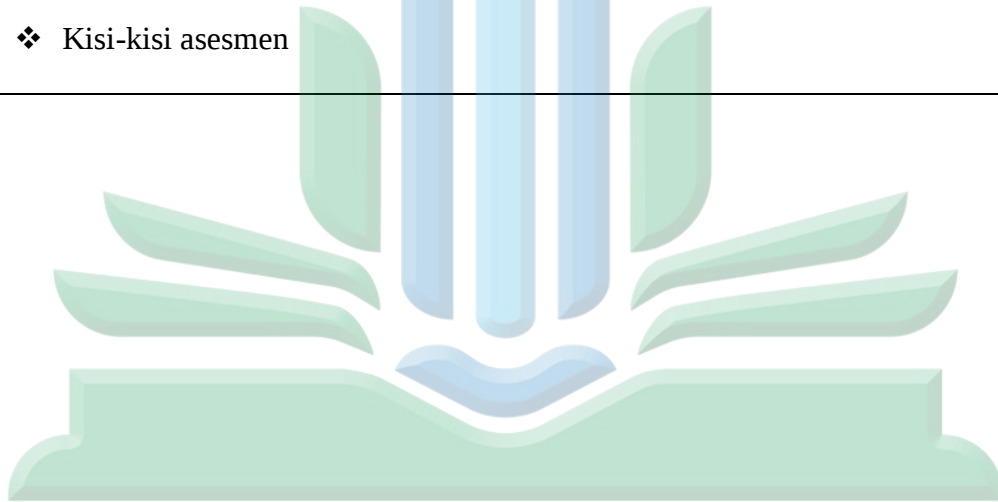
G. ASESMEN / PENILAIAN

❖ Diasnotik (Sebelum pembelajaran)

Pertanyaan	jawaban	
	Ya	tidak

1	Apa itu bencana alam?		
2	Salah satu penyebab utama banjir ?		
3	Bayangkan ada gempa bumi di tempatmu sekarang. Apa langkah pertama yang akan kamu lakukan untuk menyelamatkan diri?		

- ❖ Asesmen Formatif (selama proses pembelajaran)
Asesmen Formatif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran khususnya saat siswa melakukan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis
- ❖ Teknik Asesmen : *Educaplay*
- ❖ Bentuk Asesmen : Pilihan Ganda
- ❖ Kisi-kisi asesmen



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi	Indikator	Nomor Soal
Dapat memahami bencana alam	Bencana alam	Peserta didik dapat menyebutkan jenis bencana alam yang disebabkan oleh pergerakan lempeng bumi.	1.
		Peserta didik dapat mengidentifikasi penyebab utama terjadinya tanah longsor.	2.
		Peserta didik dapat memilih langkah terbaik saat terjadi gempa bumi.	3.
		Peserta didik dapat mengenali macam-macam bencana alam yang benar.	4.
		Peserta didik dapat menyebutkan bencana alam akibat angin berkecepatan tinggi yang berputar cepat.	5.
		Peserta didik dapat menjelaskan penyebab bencana alam berdasarkan foto yang ditampilkan	6.
		Peserta didik dapat memilih gambar yang menunjukkan bencana alam tanah longsor.	7.
		Peserta didik dapat memilih gambar yang menunjukkan bencana alam gempa bumi.	8.
		Peserta didik dapat menjelaskan penyebab bencana alam berdasarkan foto yang ditampilkan	9.
		Peserta didik dapat menjelaskan alasan mengapa Indonesia termasuk negara yang rawan bencana alam.	10.

Soal asesmen

1. Bencana alam yang disebabkan oleh pergerakan lempeng bumi disebut!
2. Penyebab utama terjadinya tanah longsor adalah!
3. Langkah terbaik yang harus dilakukan ketika terjadi gempa bumi adalah!
4. Macam-macam bencana alam yang benar ialah!
5. Bencana alam yang terjadi akibat angin berkecepatan tinggi yang berputar dengan sangat cepat disebut

6. Apa penyebab terjadinya dari foto tersebut....
7. Gambar yang menunjukkan bencana alam tanah longsor adalah....
8. Gambar yang menunjukkan bencana alam gempa bumi adalah....
9. Apa penyebab terjadinya dari foto tersebut....
10. Mengapa Indonesia termasuk negara yang rawan terjadi bencana alam....

Kunci jawaban

1. B. gempa bumi
2. A. hujan deras dan terus menerus
3. C. berlindung di bawah meja atau tempat yang aman
4. B. banjir, longsor dan gempa bumi
5. A. angin topan
6. C. membuang sampah sembarangan
7. A. (gambar)
8. B. (gambar)
9. C. menebang pohon sembarangan
10. A. letak Indonesia sejajar dengan garis khatulistiwa

❖ Pengayaan

1. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
2. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan kedalaman materi yang mengarah pada *hight order thinking*
3. Program pengayaan dilakukan di luar jam efektif
 - a. Guru memberikan assesment berupa pertanyaan yang ada pada game *Educaplay*

Soal pengayaan!

1. Jelaskan pengertian bencana alam!
2. Sebutkan minimal 3 macam bencana alam!
3. Jelaskan pengertian banjir!
4. Jelaskan pengertian tanah longsor!
5. Apa yang kita lakukan disaat ada gempa bumi!

Kunci jawaban

1. Bencana alam merupakan peristiwa atau kejadian yang disebabkan oleh fenomena alam yang berpotensi menimbulkan kerusakan, kerugian atau dampak negative terhadap kehidupan manusia, hewan, lingkungan serta infrastruktur.
2. Banjir, gempa bumi, dan tanag longsor.
3. Banjir merupakan keadaan dimana air meluap dan menutupi area yang

biasanya tidak terendam air.

4. Tanah longsor merupakan bencana alam yang terjadi di daerah yang memiliki lereng atau kemiringan yang curam.
5. Berlindung di bawah meja atau perabotan yang kuat untuk melindungi kepala dan tubuh dari benda jatuh, hindari berdiri didekat benda berat, dan jauhi bangunan.

H. REMIDI

- ❖ Remidi diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- ❖ Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara atau metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan
- ❖ Program remidi dilakukan di luar jam belajar efektif
- ❖ Soal asesmen pilihan ganda.

LAMPIRAN

A. REFLEKSI GURU

1. Bagaimana membuat peserta didik merasa nyaman di madrasah?
2. Bagaimana membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik?
3. Apakah semua peserta didik terlihat aktif dalam proses pembelajaran?
4. Kesulitan apa yang dialami peserta didik?

B. REFLEKSI PESERTA DIDIK

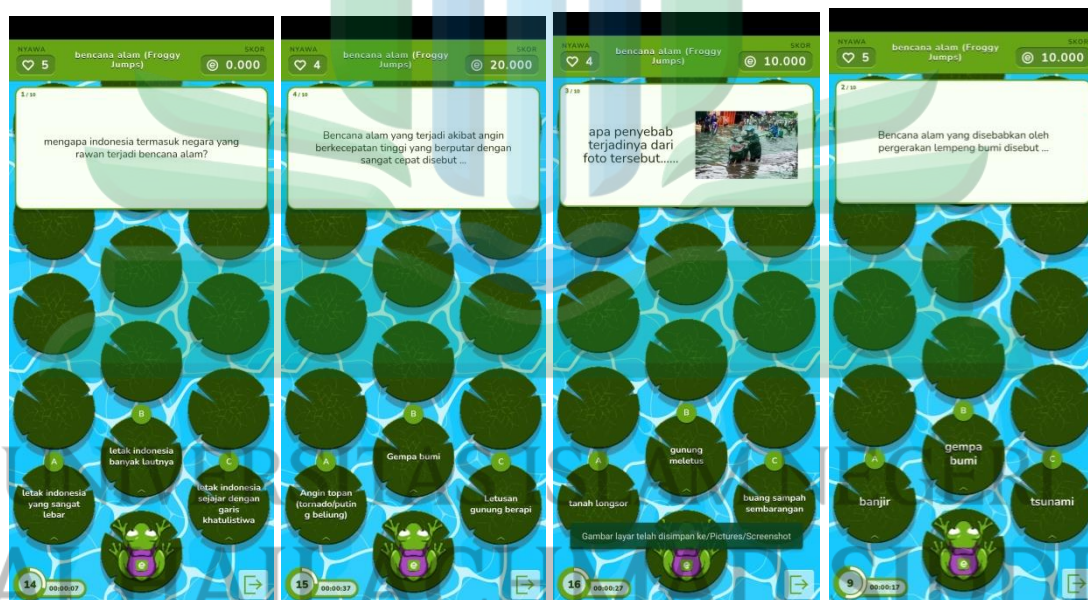
1. Apa saja yang telah kalian pelajari?
2. Bagian manakah yang menurut kalian hal paling sulit dari materi bencana alam?
3. Apa yang akan kalian lakukan untuk memperbaiki hasil belajar bencana alam ?
4. Apa manfaat dari yang kalian pelajari selama ini?
5. Bagaimana perasaan kalian selama belajar materi ini?

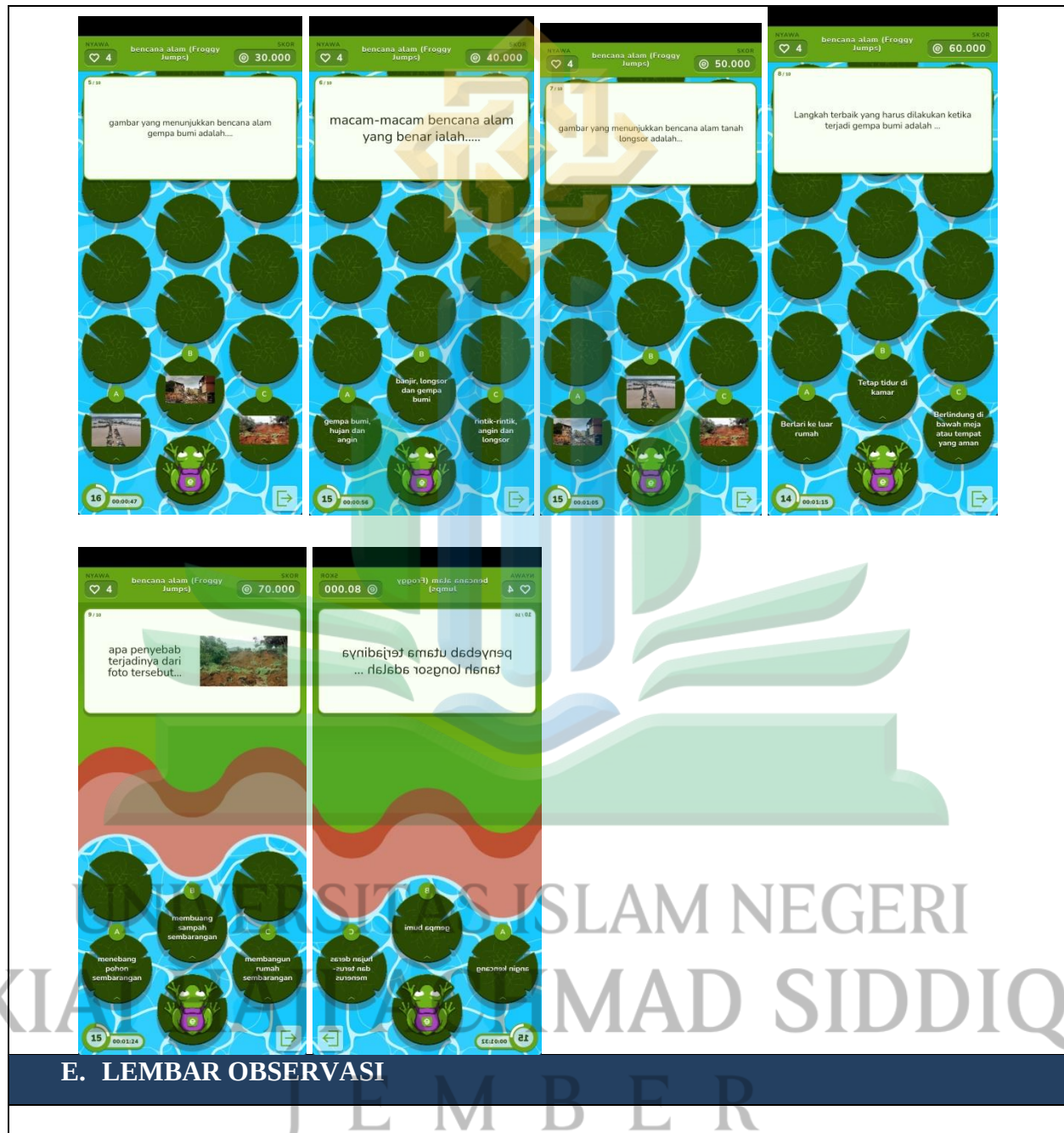
C. CONTOH MEDIA PEMBELAJARAN

J E M B E R



D. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK





Aspek yang dinilai	4	3	2	1
Kerjasama	Aktif dan selalu bekerjasama dengan kelompoknya	Sering bekerjasama dengan kelompoknya	Terkadang bekerjasama dengan kelompoknya	Bekerjasama dengan kelompoknya apabila ditegur
Menghargai usaha teman	Menghargai usaha teman	Sering menghargai usaha teman	menghargai usaha teman meskipun terkadang masih menyalahkan	Menyalahkan teman apabila mengerjakan sesuatu dengan salah
Percaya diri	Selalu siap apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Mau apabila anggota yang lain tidak siap mempresentasikan hasil diskusinya	Mau apabila ditunjuk guru untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Selalu menolak apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2640/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Husni Mubarak, S. Pd., M. Si.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Husni Mubarak, S. Pd., M. Si. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 211101040007
Nama	: LILIK DEWI CANDRA WULAN
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Januari 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Lilik Dewi Candra Wulan
 NIM : 211101040007
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
 Dosen Validator : Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi materi adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan materi pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:
 SS : Sangat Setuju (skor 5)
 S : Setuju (skor 4)
 N : Netral (skor 3)
 TS : Tidak Setuju (skor 2)
 STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.	✓				
2.	Materi sudah sesuai dengan dengan penggunaan media <i>Educaplay</i>	✓				
3.	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				

4.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.		✓			
5.	Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi (visual, audio, dll.)	✓				
6.	Materi mencakup topik-topik penting bencana alam.	✓				
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
8.	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.		✓			
9.	Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa yang sederhana.		✓			
10.	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan.		✓			
Catatan masukan untuk perbaikan materi : ▷ Cp dilengkapi , TP ▷ Perbaiki gambar sesuai perbaikan ▷ perbanyak contoh RIL						

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 3 Januari 2024
Validator Materi

Dr. Husni Mubrok S.Pd., M.Si.
NIP. 198809162023211026

Lampiran 7



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2643/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Luluk Sulthoniyah, S. Ag., M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Luluk Sulthoniyah, S. Ag., M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 211101040007
Nama	: LILIK DEWI CANDRA WULAN
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Januari 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIMUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 8

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Lilik Dewi Candra Wulan
 NIM : 211101040007
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
 Dosen Validator : Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang () pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (skor 5)
 S : Setuju (skor 4)
 N : Netral (skor 3)
 TS : Tidak Setuju (skor 2)
 STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Desain pada media pembelajaran sesuai dengan materi bencana alam.	✓				
2.	Penampilan media <i>Educaplay</i> menarik perhatian.	✓				
3.	Media <i>Educaplay</i> yang digunakan memenuhi prinsip pembuatan evaluasi pembelajaran.		✓			

4.	Semua fitur yang tersedia pada web berfungsi dengan baik.		✓			
5.	Media <i>Educaplay</i> tidak mengganggu proses pembelajaran.	✓				
6.	Aplikasi ini menyediakan berbagai ragam permainan.	✓				
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.	✓				
8.	Media <i>Educaplay</i> dapat meminimalisir rasa bosan.	✓				
9.	Penggunaan media <i>educaplay</i> meningkatkan motivasi belajar.	✓				
10.	Media ini bersifat aman.	✓	✓			
Catatan masukan untuk perbaikan media :						

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Jember, 16-01-2025

Validator Media

KIAI HAJI ACHMAD SIDIQ

J E M B E R

Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197006162014112001

Lampiran 9



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2785/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM	: 211101040007
Nama	: LILIK DEWI CANDRA WULAN
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Februari 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 10

LEMBAR VALIDASI BAHASA

Peneliti : Lilik Dewi Candra Wulan
 NIM : 211101040007
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Mata pelajaran/materi : IPAS/Bencana alam
 Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
 Dosen Validator : Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (skor 5)
 S : Setuju (skor 4)
 N : Netral (skor 3)
 TS : Tidak Setuju (skor 2)
 STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Kesesuaian penggunaan tata bahasa		√			
2.	Kejelasan dan keringkasn kalimat	√				
3.	Ketepatan penggunaan istilah	√				
4.	Kejelasan penyampaian informasi		√			

5.	Kesesuaian bahasa dengan Peserta didik	√				
Catatan masukan untuk perbaikan media :						

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 24 Januari 2025
Ahli Pembelajaran

Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198808232019031009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

LEMBAR VALIDASI PEMBELAJARAN

Peneliti : Lilik Dewi Candra Wulan
 NIM : 211101040007
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Mata pelajaran/materi : IPAS/Bencana alam
 Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
 Ahli pembelajaran : Alfiah, S.Pd, M.Pd.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
Kesesuaian Materi						
1.	Materi tentang bencana alam yang disajikan melalui media <i>educaplay</i> sudah sesuai dengan kurikulum.	✓				
2.	Materi bencana alam yang disajikan sudah mencakup konsep dasar yang harus dipahami	✓				

	siswa.					
3.	Media <i>educaplay</i> memudahkan siswa dalam memahami konsep bencana alam.		✓			
4.	Media <i>educaplay</i> membantu memperjelas proses bencana alam runtut dan sistematis.			✓		
5.	Contoh-contoh yang diberikan dalam materi menggunakan <i>educaplay</i> relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓				
6.	Media <i>educaplay</i> memudahkan siswa dalam cara menghadapi bencana alam.		✓			
Efektivitas Media						
7.	Media <i>educaplay</i> menarik perhatian siswa saat mempelajari bencana alam.	✓				
8.	Media <i>educaplay</i> meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi bencana alam.		✓			
9.	Media <i>educaplay</i> memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dengan efektif.		✓			
10.	Media <i>educaplay</i> membantu siswa mengingat materi bencana alam dengan lebih baik.		✓			
Kemudahan Pengguna						
11.	Media <i>educaplay</i> dapat diakses oleh siswa.	✓				
12.	Guru dapat dengan mudah mengintegrasikan <i>educaplay</i> ke dalam kegiatan belajar mengajar.		✓			
13.	Instruksi dan fitur dalam media <i>educaplay</i> mudah dipahami oleh siswa.		✓			
14.	Materi bencana alam di <i>educaplay</i> tidak memerlukan perangkat khusus yang sulit diakses siswa.		✓			
Pengembangan Kompetensi Siswa						
15.	Media <i>educaplay</i> mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa terkait bencana alam.			✓		
16.	Media <i>educaplay</i> mendukung keterampilan siswa dalam penggunaan teknologi.	✓				
Catatan masukan untuk perbaikan media :						

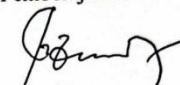
Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, ~~30 Januari~~ 2025
Ahli Pembelajaran


Alfiah, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197009132007102003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN IPAS

Nama : Safina Putri A.

Kelas : 5 kholid bin wald

A. Petunjuk :

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang () pada salah satu kolom yang tersedia!

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya senang belajar menggunakan media <i>educaplay</i>	✓				
2.	Saya lebih mudah mengingat materi ipas menggunakan media <i>educaplay</i>		✓			
3.	Saya mudah mengoperasikan media <i>educaplay</i>	✓				
4.	Media <i>educaplay</i> mudah dipahami		✓			
5.	Setelah saya melihat tampilan media <i>educaplay</i> , saya semangat untuk belajar		✓			
6.	Suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif dengan media <i>educaplay</i>		✓			
7.	Dengan menggunakan media <i>educaplay</i> suasana belajar tidak membosankan		✓			
8.	Soal-soal yang diberikan dapat meningkatkan semangat belajar saya	✓				
9.	Pembelajaran dengan media <i>educaplay</i> dapat menciptakan suasana menyenangkan	✓				
10.	Pembelajaran dengan media <i>educaplay</i> pada materi bencana alam lebih menarik dan tidak membosankan	✓				

Saran :

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA EDUCAPLAY PADA
MATA PELAJARAN IPAS**

Nama : Darin Manchesta Nandah

Kelas : 5 Khalid bin Walid

A. Petunjuk :

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang () pada salah satu kolom yang tersedia!

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya senang belajar menggunakan media <i>educaplay</i>	✓				
2.	Saya lebih mudah mengingat materi ipas menggunakan media <i>educaplay</i>			✓		
3.	Saya mudah mengoperasikan media <i>educaplay</i>		✓			
4.	Media <i>educaplay</i> mudah dipahami		✓			
5.	Setelah saya melihat tampilan media <i>educaplay</i> , saya semangat untuk belajar	✓				
6.	Suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif dengan media <i>educaplay</i>	✓				
7.	Dengan menggunakan media <i>educaplay</i> suasana belajar tidak membosankan	✓				
8.	Soal-soal yang diberikan dapat meningkatkan semangat belajar saya	✓				
9.	Pembelajaran dengan media <i>educaplay</i> dapat menciptakan suasana menyenangkan	✓				
10.	Pembelajaran dengan media <i>educaplay</i> pada materi bencana alam lebih menarik dan tidak membosankan	✓				

Saran : saya sangat senang menggunakan educaplay

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA EDUCAPLAY PADA
MATA PELAJARAN IPAS**

Nama : Zhafran Ziaurrahman

Kelas : Vkhaid bin walid

A. Petunjuk :

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang () pada salah satu kolom yang tersedia!

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya senang belajar menggunakan media <i>educaplay</i>	✓				
2.	Saya lebih mudah mengingat materi ipas menggunakan media <i>educaplay</i>			✓		
3.	Saya mudah mengoperasikan media <i>educaplay</i>		✓			
4.	Media <i>educaplay</i> mudah dipahami		✓			
5.	Setelah saya melihat tampilan media <i>educaplay</i> , saya semangat untuk belajar	✓				
6.	Suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif dengan media <i>educaplay</i>	✓				
7.	Dengan menggunakan media <i>educaplay</i> suasana belajar tidak membosankan	✓				
8.	Soal-soal yang diberikan dapat meningkatkan semangat belajar saya		✓			
9.	Pembelajaran dengan media <i>educaplay</i> dapat menciptakan suasana menyenangkan			✓		
10.	Pembelajaran dengan media <i>educaplay</i> pada materi bencana alam lebih menarik dan tidak membosankan	✓				

Saran : ~~tidak ada~~ ada
semuanya bagus
~~tidak ada~~ kagor
09

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- ☒ a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- ☐ c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10332/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Jl Mahoni No. 20, Area Sawah/Kebun, Wirolegi,
 Kec. Sumbersari, Kab. Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
 Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101040007

Nama : LILIK DEWI CANDRA WULAN

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media
 Pembelajaran Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember " selama 40 (empat puluh)
 hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Dedi Ependi, S.Ag., M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Februari 2025

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



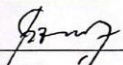
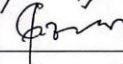
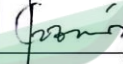
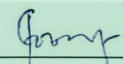
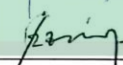
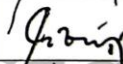
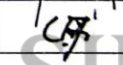
KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 14

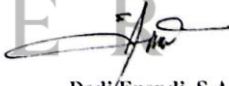
JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Lilik Dewi Candra Wulan
 Nim : 211101040007
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 3 Jember
 Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Guru Kelas : Alfiah, S.Pd., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.	15 Oktober 2024	Pra Observasi di MIN 3 Jember	
2.	16 Oktober 2024	Interview dengan guru kelas 5A di MIN 3 Jember	
3.	17 Oktober 2024	Observasi dan interview dengan guru IPAS tentang pembelajaran	
4.	22 Januari 2025	Interview dengan waka kurikulum	
5.	22 Januari 2025	Permohonan ijin penelitian dan penyerahan surat izin	
6.	30 Januari 2025	Uji kelompok kecil tentang media <i>Educaplay</i> pada materi IPAS di kelas 5A	
7.	6 Februari 2025	Uji kelompok besar tentang media <i>Educaplay</i> pada materi IPAS di kelas 5A	
8.	6 Februari 2025	Interview dengan guru tentang penerapan media <i>Educaplay</i> pada materi IPAS	
9.	6 Februari 2025	Interview dengan peserta didik tentang penerapan media <i>Educaplay</i> pada materi IPAS	
10.	4 Maret 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember,.....2025

Kepala Sekolah MIN 3 Jember


 Dedi Ependi, S.Ag., M. Pd.
 NIP. 197404082007011028

Lampiran 15



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER
 Jl. Mahoni No. 20 Wirolegi Sumbersari Jember 68124
 Telp. (0331) 326062 email: minsumbersari@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 NOMOR : B-166/MI.13.32.3/PP.00.4/03/2025

Sesuai dengan surat pengajuan dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B-9948/In.20/3.a/PP.009/01/2025 tanggal 17 Januari 2025 tentang . Kepala MIN 3 Jember dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Lilik Dewi Candra Wulan
NIM	: 211101040007
Lembaga Asal	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Jurusan/Prodi	: PGMI
Selesai melaksanakan	: Penelitian di MIN 3 Jember
Judul Penelitian	Mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
Waktu/Tanggal	: 40 hari / 22 Januari - 4 Maret 2025
Tempat	: MIN 3 Jember

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 10 Maret 2025
 Kepala Madrasah,



DEDI EPENDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Lampiran 16

DOKUMENTASI PENELITIAN



RIWAYAT HIDUP



Data Diri

Nama : Lilik Dewi Candra Wulan
 NIM : 211101040007
 Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 26 Desember 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan ilmu keguruan
 Instusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Alamat : Dusun Krajan RT 5/RW 2 Desa Sumber Centeng,
 Kotaanyar, Probolinggo

Alamat Email : candrawulanlilikdewi@gmail.com

Riwayat Pendidikan

MI Raudlatus Shalihin : 2007-2015
 SMP Istiqlal : 2015-2018
 SMA Istiqlal : 2018-2021
 UIN KHAS Jember : 2021-2025